

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
ESCUELA DE POST GRADO



=====

**EFFECTOS DEL PROGRAMA TUX PAINT EN EL
APRESTAMIENTO DE LA LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE
LA I.E. INICIAL N° 32365 – CASHAPAMPA, DISTRITO
RONDOS, PROVINCIA LAURICOCHA, REGIÓN HUÁNUCO
2015**

=====

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
MAGISTER EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR

TESISTA: CAROLINA ELIZABETH BEJARANO DEL POZO

HUÁNUCO – PERÚ

2 015

DEDICATORIA

A Dios por la vida, a mis padres; Elva y Yonel; por su apoyo incondicional y a mis hermanos quienes me apoyaron en mi formación profesional.

Carolina Elizabeth

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, a la Escuela de Post Grado y a todas aquellas personas que de una u otra manera contribuyeron para la culminación de la presente investigación.

Los sinceros agradecimientos a mis amigos y colegas quienes de una manera desinteresada colaboraron en la orientación y ejecución de la Tesis.

A la Doctora Lilia Campos Cornejo por su sacrificada labor de guiarnos en la elaboración de nuestro informe final de Tesis.

A la Institución Educativa Integrado N° 32365 de Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, al Director y al personal docente, por permitirnos desarrollar el presente trabajo de investigación.

A los niños y niñas del nivel Inicial de la I.E. I. N° 32365 de Cashapampa, por su participación e interés mostrado en la aplicación de las pruebas de Comprensión Lectora y el cuestionario de Actitudes.

RESUMEN

El propósito de la presente investigación fue demostrar los efectos de la aplicación del programa Tux Paint en el desarrollo del aprestamiento de la lectoescritura en niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco - 2015. Se desarrolló una investigación explicativa de diseño pre experimental, se trabajó con un solo grupo de experimento, en el cual se desarrolló la aplicación programa Tux Paint durante el primer semestre de abril a julio del 2015. Los resultados comparativos del pre test y del post test respecto a la madurez para el aprestamiento de la lectoescritura (cuadro No 09) se observa que existen diferencias; ya que en el pre test la mayoría de alumnos representado por 70% se ubican en el **nivel más bajo** de la escala de calificación Filho con puntuaciones de 0 a 7; mientras que en el post test la totalidad de las unidades de análisis, representado por el 100% se ubicaron en la escala más alta de calificación de la escala de calificación Filho, con puntuaciones de 17 a 24. En conclusión, el valor calculado de $t = 28,94$ se ubica a la derecha del valor crítico de $t = 1,83$ que es la zona de rechazo, por lo tanto descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir la aplicación del programa Tux Paint influye significativamente en el aprestamiento de la lectoescritura en niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015.

Palabras claves: programas informáticos, capacidad de lectura, capacidad de escritura,

SUMMARY

The purpose of this research was to demonstrate the effects of the application of the Tux Paint program in readiness for the development of literacy in children early education EI No. 32365 - Cashapampa, Rondos district, province of Lauricocha, Huanuco region - 2015 preexperimental an explanatory research design was developed, worked with one group of experiment, in which the program Tux Paint application was developed during the first half of April to July 2015. The comparative results of the pretest and posttest respect to maturity for the readiness of literacy (Table No 09) shows that there are differences; since in the pretest most students represented 70% are located in the lower level of the rating scale scores Filho 0-7; while in the post all the units of analysis, represented by 100% were located in the highest rating scale Filho rating scale, with scores of 17 to 24. In conclusion, the calculated value of $t = 28.94$ is located to the right of the critical value of $t = 1.83$ which is the area of rejection therefore rule out the null hypothesis and accept the alternative hypothesis, ie the implementation of the program Tux Paint significantly influence the readiness literacy in children early education EI No. 32365 - Cashapampa, Rondos district, province of Lauricocha, Huanuco region - 2015.

Keywords: software, reading ability, writing ability.

INTRODUCCIÓN

Cuando el docente estudia sobre la lectoescritura inicial se enfrenta con teorías, investigaciones y estrategias de la práctica educativa que tienen distintos enfoques como **EL SOCIO-CULTURAL**, que destaca la importancia de las interacciones sociales, puesto que los niños pequeños están sujetos a aprender el modo en que está codificada la información culturalmente significativa que encuentran en todos los contextos sociales donde están presentes; **EL CONSTRUCTIVISTA**, en la que se sugiere que el Jardín de Infantes debería tener como propósito permitir a niñas y niños la experiencia libre de escribir, ya que se aprende mejor explorando formas y combinaciones para descubrir el sentido de la lectura y la escritura; porque el lenguaje escrito es mucho más que un conjunto de grafías que constituyen un código; **LA PSICOLINGÜÍSTICA**, que hace hincapié en las operaciones cognitivas que permiten al niño reconocer el significado de las palabras escritas y aquellas que intervienen en el proceso de interpretación de la escritura.

Entendiendo que la lectoescritura un proceso compuesto por muchos conceptos, los docentes del nivel inicial saben que ese período es crucial porque los niños deben aprender a leer y luego a escribir para aprender otros temas y por esto deben observar detalladamente cómo los niños avanzan notablemente en sus logros, para ello se emplean diversas estrategias de enseñanza- aprendizaje y también hacen uso de la tecnología con variadas propuestas de la informática. En ese sentido en la presente investigación se hace uso del programa informático Tux Paint con la finalidad de contribuir de la mejor manera en el aprestamiento de la lectoescritura de los niños del nivel de

educación Inicial de los niños de la I.E. Inicial N° 32365 – CASHAPAMPA, distrito Rondos, provincia Lauricocha, región huánuco 2015.

El contenido del presente trabajo de investigación ha sido estructurado en cinco capítulos:

El capítulo I, está referido al problema de investigación, en la que se inicia con la descripción del problema, considerando la formulación del mismo; el planteamiento de los objetivos y de las hipótesis, la justificación e importancia del tema; así como las limitaciones de la investigación.

El capítulo II, presenta el Marco Teórico en la que se desarrollan los antecedentes de estudio, las bases teóricas, definiciones conceptuales en torno a la recreación de las actividades cotidianas y desarrollo de capacidades.

El capítulo III indica la metodología, en donde se presenta el tipo y diseño de la investigación, la población y la muestra, los instrumentos utilizados, las técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos.

El capítulo IV presenta los resultados de la investigación y la contrastación de la hipótesis.

El capítulo V muestra la discusión de los resultados.

Finalmente se presenta las conclusiones, las sugerencias y las referencias bibliográficas.

Asimismo, se añade los anexos que explican mejor algunas partes del trabajo de investigación.

La tesista.

VIII
ÍNDICE

	Pág.
I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	11
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	11
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	15
1.2.1. Problema general	15
1.2.2. Problemas específicos	16
1.3. OBJETIVOS	16
1.3.1. Objetivo general	16
1.3.2. Objetivos específicos	17
1.4. HIPÓTESIS	17
1.4.1 Hipótesis general	17
1.4.2 Hipótesis específicos	18
1.5. VARIABLES	18
1.5.1 Variable independiente	18
1.5.2 Variable dependiente	18
1.5.3 Operacionalización de variables	19
1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	20
1.7. VIABILIDAD	20
1.8. LIMITACIONES	21
II. MARCO TEÓRICO	22
2.1. ANTECEDENTES	22
2.2. BASES TEÓRICAS	31

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES	70
2.4. BASES EPISTÉMICAS	79
III. METODOLOGÍA	86
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	86
3.2. DISEÑO Y ESQUEMA DE LA INVESTIGACIÓN	87
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA	87
3.4. INSTRUMENTO PARA LA COLECTA DE DATOS	89
3.5. TÉCNICAS DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS	89
IV. RESULTADOS	96
4.1. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL TRABAJO DE CAMPO	96
4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS	105
V. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	110
5.1. Con el problema planteado	110
5.2. Con el sistema teórico	111
5.3. Con la hipótesis planteada	112
5.4. Aporte científico de la investigación	113
CONCLUSIONES	114
SUGERENCIAS	115
BIBLIOGRAFÍA	116

ANEXOS	118
• ANEXO N° 01: Matriz de consistencia	119
• ANEXO N° 02: Instrumento de evaluación	120
• ANEXO N° 03: Sesiones realizadas	133
• ANEXO N° 04: Muestras fotográficas	152
• ANEXO N° 05: Documentos administrativos	157

ÍNDICE DE CUADROS Y TABLAS

Cuadro N° 01: Población.	88
Cuadro N° 02: Muestra de estudio	88
Cuadro N° 03: Resultado del pre test	97
Cuadro N° 04: Resultado del post test	97
Cuadro N° 05: Resultado de los puntajes totales	98
Cuadro N° 06: Estadígrafos de los resultados totales del pre y post test	98
Cuadro N° 07: Resultado de los puntajes totales obtenidos de pre test	99
Gráfico N° 01: Resultado de los puntajes totales obtenidos de pre test	99
Cuadro N° 08: Resultado de los puntajes totales obtenidos de post test	101
Gráfico N° 02: Resultado de los puntajes totales obtenidos de post test	101
Cuadro N° 09: Resultados comparativos de los puntajes totales	103
Gráfico N° 03: Resultados comparativos de los puntajes totales	103

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Los primeros años de vida constituyen una etapa intensa en el desarrollo y aprendizaje humano, ya que en esta etapa el niño debe desarrollar las diferentes funciones; el movimiento, las emociones, los sentimientos, el pensamiento y el lenguaje que hacen de este un proceso gradual de mayor complejidad.

El aprestamiento estimula la evolución de las capacidades innatas del niño. Por esta razón debe ser progresivo, ya que brinda un adecuado y oportuno entrenamiento para desarrollar las habilidades y destrezas para futuros aprendizajes. Este proceso debe ser gradual y se recomienda planificar los pasos a seguir en el proceso de aprendizaje, es decir, se debe pasar de lo simbólico a lo representativo, de lo general a lo particular, de lo concreto a lo figurativo hasta llegar a lo abstracto.

El aprestamiento de la lectoescritura tienen como objetivo estimular, incrementar y desarrollar las habilidades cognitivas, perceptivas y psicomotoras de niños y niñas en edad pre - escolar, se entiende el aprestamiento como un conjunto de actividades y experiencias organizadas gradualmente, que promueven en el niño y niña el desarrollo de habilidades y destrezas y la adquisición de hábitos y actitudes positivas para alcanzar el nivel de éxito en el aprendizaje, en tal sentido, el aprestamiento constituye la fase de preparación destinada a desarrollar en el niño habilidades y destrezas necesarias para la iniciación en la Lectoescritura.

El objetivo del aprestamiento es que el niño desarrolla todas las capacidades, es decir dejarlo listo para que sea capaz de enfrentar sin dificultad el proceso complejo de la Lectoescritura.

Aprender a escribir es una de las conquistas más apreciadas por los seres humanos, representa el acceso a la cultura escrita, a mundos desconocidos, contribuye a la formación de las personas y da un matiz diferente a la calidad de la vida.

La escritura es otro problema, puesto que no hay lineamientos claros respecto a privilegiar la escritura cursiva o manuscrita, observándose al escribir en nuestros adultos jóvenes encontramos una mezcla de letras imprenta y cursivas, sin estilos caligráficos definidos.

Nos plantea **Morton Grosser (1994)** el enseñar no sólo debe consistir en implementar materiales tecnológicos sino también se debe quitar barreras que permiten descubrir habilidades y enseñando a

pensar creativamente a nuestros niños, estando convencidos quienes enseñan, que los niños lean, lo comprendan, solo así iniciaremos una nueva etapa en la Lectoescritura.

Al iniciar el proceso de lectura y escritura es básico revisar si el niño cuenta con las habilidades necesarias para lograrlo. El dominio de la lengua a nivel escrito es la suma de muchos logros que se dieron durante los primeros 4 a 5 años de vida.

Para lograr la adquisición adecuada de este proceso se requiere madurez en diferentes aspectos del individuo.

- Habilidades motoras
- Organización visual y espacial
- Habilidades lingüísticas y auditivas
- Habilidades cognitivas

En los jardines públicos se suele discutir de la mejor manera de enseñar escribir en el nivel inicial, aquí se contraponen ideas de aquellos que se manifiestan la enseñanza más instructiva y directa de escritura es mejor, basando estos en resultados anteriores y en los materiales que se utilizan para ello; a esto se pone el grupo de maestros que consideran que por su formación inicial reciben al estudiante como el protagonista del aprendizaje; donde el maestro asume el rol de facilitador y en el que el aprendizaje de la escritura se da como un proceso natural a partir del acercamiento con el texto de su entorno.

En los procesos de formación continua de los docentes en servicios desarrollados en nuestro país en los últimos años se han

utilizado un conjunto de estrategias de capacitación para innovar la enseñanza de la escritura para hacer énfasis al enfoque comunicativo y textual señalada en el Marco Curricular básica del segundo ciclo.

En este se han venido acompañando un conjunto de materiales que permite apoyar la tarea del docente para ello se introdujo también que los equipos de profesores del nivel Inicial tuvieran que intercambiar información sobre los procesos de aprendizaje, dejar de usar libros, efectivizar la participación de los niños y dejar mayor protagonismo en el proceso de aprendizaje del que aprender.

Los niños de ambiente rural y urbano marginal generalmente tienen poco acceso a elementos escritos: periódicos, afiches, propagandas, libros, revistas, etc.

En cambio en las ciudades los niños tienen mayor acceso a elementos escritos y el dominio de la computadora ya que los niños llevan el curso de computación desde el nivel Inicial y tienen acceso a Internet, con el avance de la tecnología muchas Instituciones Educativas de las zonas alto andinas no están ajenos a esta realidad y cuentan con las laptops Xo dotadas por el Ministerio de Educación estos ordenadores están orientados al uso en el desarrollo de la Enseñanza Aprendizaje en las aulas educativas.

En el siglo XXI los avances de la ciencia y la tecnología son cada vez más novedosos, esto hace que los niños estén inmersos dentro de ello deseando conocer nuevas metodologías, y siendo ello un factor importante, ya que ello contribuirá significativamente en su formación con ayuda de un software educativo denominado Tux Paint.

El Tux Paint es un programa de dibujo libre, diseñado para niños 3 o más años. Presenta una interfaz simple y fácil de usar, divertidos efectos de sonido y una estimulante mascota de dibujo animado que ayuda a guiar al niño mientras utiliza el programa, estos ayudará al niño a desarrollar el aprestamiento de la Lectoescritura y por ende tendrá el dominio de la motricidad fina el cual le ayudará en la pre escritura y la lectura.

En la Institución educativa Inicial N° 32365 de Cashapampa los niños de las edades de 3 y 4 años no asisten en su totalidad, por la distancia de su casa a la Institución Educativa, esto hace que estos niños en esas dos edades no complementen la socialización y el aprestamiento que se requiere para ya pasar a la edad de 5 años y más aún para llegar a primer grado de Educación Primaria, motivo por el cual y viendo algunas dificultades que tienen los niños de 5 años que es el último año que tiene el niño en este nivel, opte por aplicar un programa que es software Educativo denomina Tux Paint pretendiendo lograr desarrollar el aprestamiento para la Lectoescritura que hace mucha falta a los estudiantes para pasar al siguiente nivel.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿Qué efectos tiene la aplicación del programa Tux Paint en el desarrollo del aprestamiento de la Lectoescritura en niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco - 2015?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

PE1: ¿Cuál es el nivel de aprestamiento de la lectoescritura de los niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015, antes de la aplicación del programa Tux Paint?

PE2: ¿Cuál es el nivel de aprestamiento de la lectoescritura de los niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015, después de la aplicación del programa Tux Paint?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

1.3.1. Objetivo General

Determinar los efectos de la aplicación del programa Tux Paint en el desarrollo del aprestamiento de la lectoescritura en niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015.

1.3.2. Objetivos Específicos

OE1: Revelar el nivel de aprestamiento de la lectoescritura de los niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015, antes de la aplicación del programa Tux Paint.

OE2: Revelar el nivel de aprestamiento de la lectoescritura de los niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015, después de la aplicación del programa Tux Paint.

1.4. HIPÓTESIS Y/O SISTEMA DE HIPÓTESIS

1.4.1. HIPÓTESIS GENERAL (Hi)

H_i Aplicando el programa Tux Paint influye lograremos desarrollar el aprestamiento de la lectoescritura en niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015.

H₀ Aplicando el programa Tux Paint no lograremos desarrollar el aprestamiento de la lectoescritura en niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015.

1.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.

HE1: El nivel de aprestamiento de la lectoescritura de los niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015, se ubica en el nivel bajo de la escala para la verificación de la madurez básica de la lectoescritura, antes de la aplicación del programa Tux Paint.

HE2: El nivel de aprestamiento de la lectoescritura de los niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015, se ubica en el nivel alto de la escala para la verificación de la madurez básica de la lectoescritura, después de la aplicación del programa Tux Paint.

1.5. VARIABLES

1.5.1 Variable independiente

- Aplicación del programa Tux Paint.

1.5.2 Variable dependiente

- Desarrollo del aprestamiento de la Lectoescritura.

1.5.3 Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENCIONES		INDICADORES	INSTRUMENTOS
Variable Independiente Aplicación del programa Tux Paint	Uso del programa Tux Paint		<ul style="list-style-type: none"> • Manejo adecuado del programa Tux Paint. 	Programa Informático Tux Paint
	Tiempo en el desarrollo en el programa Tux Paint		<ul style="list-style-type: none"> • Usa el tiempo necesario para ejecutar las actividades con el programa Tux Paint. 	
	Número de sesiones desarrolladas con el programa Tux Paint.		<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla adecuadamente cada una de las sesiones desarrolladas con el programa Tux Paint. 	
Variable Dependiente Desarrollo del aprestamiento para la Lectoescritura	Lectura	Evocación de figuras.	<ul style="list-style-type: none"> • Medir la memoria visual y capacidad de atención dirigida. 	Pre test y Post test ABC de Laureno Filho.
		Evocación de palabras.	<ul style="list-style-type: none"> • Medir la memoria auditiva. 	
		Evocación de un relato.	<ul style="list-style-type: none"> • Medir la capacidad de comprensión y memorización. 	
		Reproducción de palabras	<ul style="list-style-type: none"> • Medir el lenguaje expresivo y trastornos fonarticulatorios. 	
	Escritura	Reproducción de figuras.	<ul style="list-style-type: none"> • Medir la coordinación visomotora. 	
		Reproducción de movimientos.	<ul style="list-style-type: none"> • Medir la memoria visomotora. 	
		Corte de un diseño	<ul style="list-style-type: none"> • Medir la habilidad visomotora. 	
		Punteado	<ul style="list-style-type: none"> • Medir la atención y resistencia a la fatiga. 	

1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Es sabido que el inicio de la lectura y escritura es un proceso que necesita de estrategias y técnicas ingeniosas y dinámicas para que el niño del nivel inicial aprenda con entusiasmo y de manera muy rápida estas capacidades básicas del ser humano.

La presente investigación surge como una propuesta para mejorar el problema del bajo nivel de aprestamiento de la lectoescritura que muestran los estudiantes al ingresan al primer grado de Educación Primaria en las I.E. de zonas rurales, en mucho de los casos por la ausencia de Educación Inicial en las zonas rurales y también por la falta de apoyo que tienen los niños en la casa.

Se innova la metodología tradicional y se incorpora al proceso de Enseñanza Aprendizaje las Laptops XO que son dotadas por el Ministerio de Educación y se le incorpora un software educativo que es el Tux Paint que es un programa de dibujo libre, con los cuales se pretende lograr una mejor predisposición de los alumnos para iniciarse en la Lectura y escritura.

1.7. VIABILIDAD

La investigación fue viable desarrollarlo porque se cuenta con las Laptops XO que nos facilita el Ministerio de Educación, porque se contó con el software Educativo Tux Paint y porque se tuvo apoyo incondicional de los colegas de la Institución Educativa mencionada. Y la predisposición necesaria de los niños del nivel inicial para poder aplicar el programa Tux Paint.

1.8. LIMITACIONES

Las limitaciones encontradas en el proceso de la investigación se resaltan:

- ♣ Escaso material bibliográfico referente al tema.
- ♣ Pocos estudios relacionados al tema Tux Paint.
- ♣ Economía, porque todos los costos fueron financiados por el responsable de la investigación.
- ♣ La información especializada producto de estudios de otras realidades no fue de fácil contrastación con nuestra realidad educativa.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Villavicencio, N. (2013), en la Universidad Central del Ecuador se encuentra la tesis titulada desarrollo psicomotriz y proceso de aprestamiento a la lectoescritura en niños y niñas del primer año de Educación General Básica de la Escuela Nicolás Copérnico de la ciudad de Quito, durante el año 2011 - 2012. Propuesta de una guía de ejercicios psicomotores para la maestra parvularia.

Tuvo por objeto investigar cómo incide el desarrollo psicomotriz y proceso de aprestamiento a la lectoescritura en niños y niñas de

primer año de Educación General Básica de la “Escuela Nicolás Copérnico” de la ciudad de Quito. La investigación demuestra la importancia del Desarrollo psicomotriz y proceso de aprestamiento a la lectoescritura, para la mejora del aprendizaje estudiantil.

Alvares, C. (2011); en la Escuela Superior Politécnica del litoral de Guayaquil – Ecuador se encuentra la tesis titulada “Implementación de un laboratorio de Informática usando Software libre”, tuvo como objetivo mejorar la enseñanza – aprendizaje y que ayude a los miembros de su comunidad escolar a integrarse eficientemente en la sociedad del conocimiento tecnológico; también resaltó la importancia de los sistemas operativos de Windows y Linux.

En Windows se hizo la instalación de suit ofimática de uso libre y en el Linux el software educativo Tux Paint, Tux Math, Tux typing, Open office y Lubuntu; que permitió mejorar la enseñanza en por lo menos una materia básica.

Carrasco, S. (2004), En la Pontificia Universidad Católica del Ecuador se encuentran algunas tesis relacionadas con la lectoescritura. Estudio sobre La importancia de la lectoescritura para el desarrollo de la inteligencia en los niños y niñas de 5 y 6 años de Primero de Básica del Jardín de San Antonio de la ciudad del Tena. La investigación pone de relieve la importancia de la

lectoescritura como proceso fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Valentina, M. y Gallegos, R (2003), En la biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca - Ecuador, se encuentra la tesis: Guía Metodológica: Gráficos y Pictogramas como estrategia para la Lectoescritura. La investigación demuestra la importancia del desarrollo de la lectoescritura tomando en cuenta los pictogramas su accesible codificación para conocer el significado del mismo.

Aldaz, A. y Guerra, V. (2002) En la Universidad Tecnológica Equinoccial Quito – Ecuador, se encuentra la tesis Técnica Adecuada para el Aprestamiento de la Lectoescritura en el Primer Año de Educación Básica. En este se manifiesta la importancia del correcto aprestamiento de la lectoescritura para que el proceso sea más fácil y accesible para los niños y niñas.

El trabajo de investigación planteado se diferencia de los anteriores, por cuanto se concibe que la maestra parvularia desempeñe un papel fundamental en el desarrollo de los niños y niñas.

Esta investigación incluye una guía de ejercicios psicomotrices como apoyo pedagógico para la maestra parvularia.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

BARREDA, V. (2011). En la Universidad Nacional de San Agustín, de Arequipa se encuentra la tesis titulada “El Desarrollo de las Habilidades Básicas de Lectoescritura en niños de 5 años, como factor de los bajos niveles de Comprensión Lectora y de redacción de textos en el nivel primario, distrito de Mariano Melgar, Arequipa 2011; tuvo como objetivo demostrar el desarrollo de la psicomotricidad y de las habilidades básicas de Lectoescritura desde el nivel inicial determina en los estudiantes del nivel primario bajos niveles de Comprensión Lectora y de redacción de textos, y propone un sistema de mejoramiento del aprestamiento para la lectoescritura desde el nivel inicial; llegando a la conclusión que los niños en el nivel Inicial necesitan mucho más trabajo para que desarrollen su aprestamiento.

Arevalo (2010) desarrolló una tesis cuyo objetivo fue identificar el nivel de desarrollo de las habilidades psicomotrices básicas para la lectoescritura que presentaron 70 alumnos del primer grado de educación primaria del distrito de Villa María del Triunfo. El instrumento utilizado fue una lista de cotejo para las habilidades psicomotrices para la lectoescritura validada por juicio de expertos. La investigación aporta que el 64.3% alcanzó el nivel de logrado en el desarrollo de sus habilidades psicomotrices, el 35.7 está en proceso en sus habilidades psicomotrices para la escritura. Respecto a la coordinación óculo manual, el 64.3% se encuentra en un nivel logrado, el 28.6 % se encuentra en el nivel

de proceso y 7.1% se encuentra en un nivel de inicio. Da a conocer que aun cuando la gran mayoría se encuentre en el nivel logrado, se ve por conveniente proponer actividades para que todos los niños desarrollen las habilidades psicomotrices básicas para el desarrollo de la lectoescritura.

Rosell (2005) en su tesis tuvo como objetivo conocer la relación que existe entre el aprestamiento pre-escolar y el aprendizaje de la lectura y escritura en los niños de primer grado con una muestra de 535 niños de Lima Metropolitana. El instrumento utilizado fue el test ABC de Filho y una prueba de lectoescritura. La investigación aporta que es conveniente afianzar las áreas de aprestamiento con el fin de que el niño desarrolle habilidades y destrezas requeridas para el aprendizaje de la lectura y escritura, confirma que el niño antes de ingresar a la primaria debe haber recibido una preparación previa en este caso enfatizando los aspectos cognitivos y madurativos (madurez mental, adecuado desarrollo físico, madurez motora, desarrollo social, desarrollo de la lenguaje, desarrollo de la percepción) que le van a permitir desarrollar un primer grado sin dificultades. Concluye que la mayoría de los niños que ingresan a primer grado han asistido a un inicial en un 70%. Que el 59% de la muestra tiene una buena coordinación visomotora. Se determinó en sus conclusiones que una buena maduración motora con respecto a escritura permitirá a los niños la correcta ejecución del trazo de figuras, palabras y

oraciones. Así como una buena coordinación visomotora mejora la escritura de los alumnos.

Pereyra (2000) realizó una investigación tuvo como objetivo conocer el nivel de aprestamiento a la lecto-escritura de los niños de primer grado de dos colegios alternativos con una muestra de 119 niños de Lima Metropolitana. El instrumento utilizado fue el Test ABC de Filho, la batería de Piaget head y el test WISC. Confirma que los alumnos para iniciar su aprendizaje de la lectura y escritura deben de tener un nivel de desarrollo en la motricidad fina que permita desarrollar las actividades de la escuela. Su estudio concluye que los niños han asistido a un centro de educación inicial en un 60%. Que el 56% tiene una buena coordinación visomotora. Se determinó la importancia de la coordinación visomotora para dar inicio al aprendizaje de la escritura.

2.1.3. Antecedentes Locales

En torno a la lectoescritura se encontraron las siguientes tesis de investigación:

CABELLO, M. (2010), Aplicación del programa Tux Paint en el desarrollo del aprestamiento para la Lectoescritura de los alumnos de la Institución Educativa Inicial N° 050 del distrito de Obas – 2010; llegó a las siguientes conclusiones: La incorporación del computador y el programa Tux Paint al proceso de enseñanza

aprendizaje en el nivel inicial, despertó interés, motivación y expectativa de los niños por aprender. La diferencia encontrada entre los resultados del grupo control y experimental, demuestra que el tratamiento que consistió en desarrollar un conjunto de actividades de aprestamiento con ayuda del computador y el uso del programa Tux Paint ha tenido un efecto positivo en los alumnos que forman el grupo experimental. Comparando los resultados obtenidos por el grupo experimental en el pre y post test, se nota una diferencia significativa en todos los sub test evaluada. Si al inicio los alumnos tenían un puntaje total de 73 puntos, luego del tratamiento estos mismos alumnos alcanzaron un total de 209 puntos.

FLORES, M; 2006 “Aplicación del programa MERCLIC para mejorar la iniciación de la lectoescritura en los alumnos del primer grado de educación primaria de la I.E.P Mariscal Cáceres, Huánuco”, El diseño de las actividades del Programa MERCLIC fue realizado con el soporte de un software gratuito (CLIC 3.0) que contenía actividades como rompecabezas, actividades de texto, sopa de letras y asociaciones.

La autora demuestra que el programa MERCLIC ayuda a mejorar las habilidades para la iniciación de la lectura, escritura y comunicación.

Como puede observarse, ya hubo intentos por trabajar el tema del aprestamiento en base a ordenadores y sus resultados han sido muy interesantes.

BRICEÑO, I; 2002 “Aplicación del programa Paint para el desarrollo de habilidades viso – motrices y censo – perceptual de niños con síndrome de Down del área inicial del centro educativo especial “Niño Jesús de Praga” Tesis para optar el título de licenciado en educación inicial en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán en cuanto permite el desarrollo de actividades y actitudes.

La aplicación del programa de Paint tiene efectos favorables y se adopta al trabajo pedagógico con niños con Síndrome de Down permitiendo el desarrollo de habilidades viso – matrices y censos – preceptuales; así como sus actitudes.

El programa Paint es un buen material educativo para trabajo con niños con Síndrome de Dawn porque mejora el desarrollo de habilidades y actitudes en el grupo experimental a comparación con el grupo de control. Se comprobó que en el grupo experimenta después de la aplicación de un módulo a través del programa Paint se incrementa favorablemente en un 44.5% satisfactorio y 55.5% mediante satisfactorio en el desarrollo de habilidades viso – matrices. Mientras que en el grupo de control se observa un incremento mínimo del 33.3% no lo satisfactorio 33.3% mediano satisfactorio y 33.3% no lo hace. Se comprobó que las habilidades censo – preceptuales, el grupo experimental logro un 887.9% favorable, mientras que el grupo de control logro un incremento mínimo de 55.5%.

ACOSTA, J; (2001). “Influencia del lenguaje oral gráfico para la estimulación de la Lectoescritura en los niños y niñas de 5 años del centro educativo N° 108 “María Montessori” Huánuco

La investigadora indica que el grupo experimental luego de aplicar el lenguaje oral y gráfico a través de cuentos, canciones, rimas, trazos, grafismos, transcripciones y dibujos logró mejorar significativamente su rendimiento en los aspectos de Comprensión, Pronunciación, Expresión, Transcripción, por lo que recomienda su aplicación en las instituciones de la localidad.

GUILLERMO, H; (2001) “Incidencias del uso de métodos tradicionales en la enseñanza de la lectoescritura por lo docentes de primer grado de primaria de la ciudad de Huánuco”

El autor concluye que la mayoría de los docentes del primer grado de primaria de los centros educativos de la ciudad de Huánuco conocen teóricamente los principios que sustentan el aprendizaje de la lectoescritura, pero no aplican estos conocimientos a la práctica cotidiana.

Los docentes se quedan generalmente en las siguientes estrategias

El uso de la “muestra” y el llenado de planas.

La priorización de la enseñanza de la familia silábica.

La utilización de sílabas y letras como unidades de análisis.

La utilización de algunos libros como el “Coquito” y “Betito”, que aún mantienen estructuras tradicionales del método de palabras normales.

2.2. BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS

2.2.1. La educación inicial

En la década de los 90 se empezaron a difundir recomendaciones relacionadas con la comprensión del aprendizaje humano, producto de la investigación en neurociencias. Con ello surgieron cuestionamientos relacionados con el cómo y con qué elementos se atiende a los bebés y niños pequeños. Las aportaciones de las neurociencias permitieron avanzar en la comprensión de que las niñas y los niños desarrollan capacidades desde el momento del nacimiento, y aún durante el proceso de gestación, por lo que se sostiene la importancia de la intervención educativa durante los primeros años, ya que éstos son clave para desarrollar al máximo las capacidades del niño. Durante los primeros seis años de vida el cerebro humano presenta las más grandes y profundas transformaciones, a las cuales acompaña un rápido desarrollo de las inteligencias, la personalidad, la creatividad y el comportamiento social. Por ello, hoy se puede afirmar que la incorporación del niño, desde temprana edad, a un proceso educativo, generará enormes beneficios a lo largo de su vida.

Educación Inicial, tiene el propósito de brindar atención de mayor calidad y orientar el trabajo educativo con las niñas y los

niños, desde el nacimiento hasta los tres años de edad, independientemente de la institución, la modalidad o el servicio en que se les atiende, con el fin de favorecer la construcción y el desarrollo de sus capacidades, para que enfrenten los retos que se les presenten, tanto en su vida diaria como en su trayecto formativo escolar.

El Modelo de Atención con Enfoque Integral. Educación Inicial es producto de las experiencias y los resultados obtenidos en la aplicación de programas implementados en diversas instituciones a nivel nacional e internacional, así como de los avances recientes en la investigación sobre los procesos de desarrollo y aprendizaje en la primera infancia y de las políticas públicas centradas en ésta. La atención integral de la niñez permitirá enfrentar los retos de la pobreza, la inequidad y la exclusión social

Tienen un carácter incluyente, por lo que también pueden aplicarse en diferentes contextos donde se trabaje con familias y comunidades en condición urbana, marginal, rural, indígena y migrante.

Corresponde ahora a las Instituciones y los servicios, y de manera específica a los distintos Agentes Educativos, poner en práctica los planteamientos pedagógicos, desde la nueva mirada que se propone en este documento, para impulsar cambios y replantear significativamente la manera de ver a los niños y

relacionarse con ellos, así como las formas de intervención educativa para el trabajo con los más pequeños.

2.2.2. Desarrollo psicosocial del niño de 5 años

El desarrollo de los niños, desde el punto de vista psicológico y social, tiene una íntima relación y no se puede separar ni entre sí, ni de lo biológico, más que para describirlos teóricamente. Además, el aspecto psicológico en el desarrollo infantil tiene implicancias directas en lo cognitivo y en lo emocional.

Luego el niño ya con 5 o seis años e incluso antes, (a los 3 pueden concurrir al kinder) comienza a incursionar fuera de su núcleo primario que es la familia, para comenzar a conocer la realidad social e institucional que va a tener un rol fundamental en su desarrollo psicosocial.

2.2.3. Bases neuropsicológicas de la lectura y la escritura

A modo de esquema general, se ha coincidido en que tanto desde el punto de vista de la recepción (lectura) como desde el punto de vista de la expresión (escrita), se trata de un proceso sumamente complejo. La doble adquisición de la lectura y la escritura tiene como base fundamental una puesta a punto de las coordinaciones motrices sincronizadas con la representación de un dinamismo espacio – temporal, por anticipación del lenguaje interior.

Weigl sostiene que “la adquisición de la lengua escrita requiere la construcción de una cadena de funciones interactuantes

y de numerosos procesos de re codificación entre las distintas modalidades sensoriales las cuales pueden complicarse con sistemas de retroalimentación de naturaleza auditiva u óptica”. (Citado por Huaranga Ross, Desarrollo y Proceso Psicosocial de la lectura y escritura 1999)

Para muchos especialistas, como **Lennenberg**, “La adquisición del lenguaje hablado es el resultado de una integración de sistemas funcionales cerebrales, basadas principalmente en el desarrollo de los conjuntos censo motores”. (Citado por Huaranga Ross, Desarrollo y Proceso Psicosocial de la lectura y escritura 1999)

De este modo la adquisición de la lectura y escritura exige una integración complementaria de otras zonas cerebrales, ya presentes en nuestros esquemas anteriores.

Bouton señala que “los procesos del lóbulo temporal a causa de sus componentes verbo – auditivos, desempeñan un papel importante en la escritura de dictado y los segmentos promotores y sensomotores de la corteza participan también en la función de la lectura en voz alta”. (Citado por Johanne Durivage Educación y Psicomotricidad 2007)

El habla voluntario, tanto como la escritura, se halla asociado a la actividad de las zonas corticales frontales. Llegamos así a la conclusión de que las áreas corticales relacionadas con la lectura y escritura, son más importantes que las que ponen en juego la lengua hablada.

Función de los hemisferios cerebrales

Superadas las tesis de Broca y Orton, demasiadas estáticas, acerca de la dominancia hemisférica, hoy se plantean concepciones más dinámicas acerca de las funciones de cada uno de los dos hemisferios cerebrales.

Según Golden y Anderson las principales funciones hemisféricas serían.

➤ **Hemisferio izquierdo**

La función primaria del hemisferio izquierdo constituye el control de la conducta verbal lo cual incluye la capacidad para leer, escribir, hablar y entender el material verbal. El Hemisferio Izquierdo (HI) es el responsable directo de las aptitudes motrices y sensoriales y lado derecho del cuerpo, así como de la coordinación bilateral de los lados derecho e izquierdo del cuerpo.

Las lesiones del hemisferio izquierdo provocan generalmente problemas motores más profundos y generales que las del hemisferio derecho.

Junto con el control de las aptitudes verbales el hemisferio izquierdo interviene también en las de carácter espacial y no verbal si bien no en la misma medida que lo hace el hemisferio derecho.

➤ **Hemisferio derecho**

Se le considera el hemisferio no verbal o viso espacial. Es el responsable de la ubicación del espacio tridimensional y de trabajar con las coordenadas espaciales así como de dibujar. Recuerda material visual y auditivo no verbal. Dirige las aptitudes rítmicas relacionadas con la altura del sonido y discrimina entre matices de color.

El hemisferio derecho es el responsable de ejecutar funciones automáticas y de controlar las aptitudes sensoriales y motrices del lado izquierdo del cuerpo.

El hemisferio derecho dirige la orientación tridimensional y la resolución de problemas donde interviene el razonamiento espacial. Aunque es el hemisferio no verbal posee algunas capacidades verbales básicas: puede entender cierto tipo de lenguaje pero no es capaz de responder verbalmente aunque controla los impulsos dirigidos hacia lado izquierdo del cuerpo, este se encuentra también bajo el control del hemisferio izquierdo como ha señalado Gaddes.

Los sistemas de enseñanza convencionales están saturados de funciones verbales. Esto no lo afecta al niño con lesión o disfunción en el hemisferio izquierdo, las posibilidades de que exista fracaso escolar son mucho mayores que si la lesión se localiza en el hemisferio derecho.

2.2.4. Lectoescritura

La Lectoescritura es un proceso de enseñanza aprendizaje en el que se pone énfasis especialmente en el primer ciclo de la educación primaria. Los educadores ya preparan desde educación infantil a sus alumnos para las tareas lectoescritura que pronto vendrán, a través de actividades que les llevan a desarrollar las capacidades necesarias para un desenvolvimiento adecuado posterior. Para el aprendizaje de la lectura y de la escritura, los niños y niñas deben de encontrarse en un ambiente en el que se propicie y genere actividades de lectura y de escritura.

Para mantener el dominio de la lectoescritura, resultará importante motivarlos e involucrarlos desde edades tempranas en ambos procesos.

La lectura y la escritura deben ser herramientas aprendidas desde la globalidad, con significado, que parta de sus ideas y conocimientos previos del mundo que les rodea. Además deberán ser introducidas como algo interesante y conectado con los intereses del niño y de la niña.

Vigotsky (1979) puntualiza que:

“El lenguaje escrito consiste en un sistema de signos que designan los sonidos y las palabras del lenguaje hablado y que, como a su vez, son signos de relaciones y entidades reales. Gradualmente este vínculo intermedio que es el lenguaje hablado desaparece y el lenguaje escrito se transforma en un sistema de signos que simbolizan directamente las relaciones y entidades entre ellos”.

Por consiguiente Vigosky reconoce que aprender a leer en un sistema supone las representaciones fonéticas, así como establecer un sistema de correspondencia fonema-grafema, lo que exige un nivel de abstracción que no es similar al del lenguaje oral.

Procesos de la lectoescritura

Para iniciar la lectoescritura debemos seguir un proceso ordenado para que el niño y niña se introduzcan en el proceso lector.

- Aparece la idea en la mente.
- Se genera una secuencia inicial de imágenes o palabras relacionadas.
- Re cifrado de letras en sonidos.
- Representación de la idea en oraciones y palabras
- Análisis sónico.
- Identificación del significado de la palabra.
- Recifrado de los sonidos en letras.
- Se genera una secuencia inicial de imágenes relacionadas con las palabras.
- Graficado en el papel.
- Comprensión de la idea transmitida.

Actividades decodificadas.

Anticipar

Antes que al niño y la niña se les presente un nuevo conocimiento se le presenta un ambiente adecuado que genere una expectativa y curiosidad.

Asociación

Es el reconocimiento fonológico y gráfico de cada palabra se realizara con mayor facilidad si se une con actividades que le permitan asociar y recordar de manera rápida y fácil.

Reconocer visualmente

El reconocimiento visual inicial debe realizarse determinando y explicando al niño las características físicas de cada uno de los grafemas que se presentan asociándolos a objetos y situaciones conocidas por él.

Reconocer fonéticamente

El conocimiento debe presentarse en forma visual y fonético para que así el niño y la niña tenga la apertura para que demuestren el sonido que emiten nuestras cuerdas de la voz y cambian gradualmente mientras se le va abriendo para que así relacione el sonido de la voz con el grafema presentado.

Factores psicomotrices básicos para el desarrollo en la lectoescritura

Percepción háptica.

Involucra un esquema que tiene sus fuentes sensorias ven la modalidad táctil y en la kinestésica.

El tocar sugiere un sentido exploratorio .El tocar activo involucra la excitación de esquemas nuevos y cambiantes de la piel.

La kinestésica

Es la sensibilidad profunda mediante la cual se perciben el movimiento muscular el peso y los distintos segmentos corporales. El objetivo es facilitar al niño que mediante el tacto perciba diferentes cualidades como el frío, calor, lo duro, lo suave liviano, pesado, húmedo, seco, arrugado y liso.

Percepción Visual

Es la capacidad para reconocer, discriminar interpretar estímulos visuales, asociándolos con experiencias propias.

2.2.5. Aprestamiento para la lectoescritura

Desde el punto de vista del niño, se refiere a un estado general de desarrollo mental, conceptual, perceptivo y lingüístico que le permite aprender a leer y escribir sin dificultad. Desde el punto de vista del educador, se refiere a la adopción de teorías y enfoques (constructivismo, aprendizaje significativo), a las actividades o experiencias planeadas, la determinación del tiempo y la manera de enseñar (aprendizaje guiado, aprendizaje por descubrimiento) para lograr la maduración progresiva de las habilidades del niño.

Nivel de desarrollo personal

Se refiere a lo que un niño es capaz de hacer y de aprender en un momento o etapa determinada, tomando en cuenta por un lado, su nivel de desarrollo operatorio (habilidades y destrezas

adquiridas) y por el otro, los conocimientos que ha podido construir en sus experiencias previas de aprendizaje (saberes previos). La educación tiene como finalidad última promover el desarrollo personal del niño en esta doble vertiente mediante el aprendizaje de la experiencia social culturalmente organizada a través de la asimilación de destrezas, habilidades, conceptos, valores y normas.

Importancia de la lectoescritura

Prepara a los niños para un buen aprestamiento a la Lectoescritura es una tarea pedagógica de suma responsabilidad que incumbe en gran parte a los jardines infantiles como eslabón del proceso educativo.

Una de las funciones es la de brindar actividades, experiencias y materiales que desarrollen las estructuras básicas para la adquisición de la Lectoescritura.

Para iniciar este aprendizaje el niño debe alcanzar cierto grado de madurez orgánica, social, psicológica e intelectual. Alrededor de los 5-6 años es en donde se intensifica la ejercitación para el desarrollo de las estructuras funcionales como:

- **Desarrollo de la expresión lingüística** (actividades que favorecen el lenguaje oral y actividades que favorecen la utilización de distintos sistemas de signos para la comunicación).
- **Desarrollo emocional** (independencia, responsabilidad y motivación suficiente).

- **Desarrollo físico intelectual** (desarrollo senso-perceptivo, conocimiento y adecuado manejo del esquema corporal, lateralidad definida, desarrollo de las nociones temporales y espaciales, capacidad de atención).

Una de las formas para aprender es utilizar el juego como instrumento educativo para favorecer el aprendizaje de la lectura y la escritura.

Por eso recomiendo que se deben realizar actividades donde el niño juegue toda su imaginación al inventar cuentos, al darle vida a un títere, a un dibujo, a cantar, a responder adivinanzas, memorizar poemas, trabalenguas, describir láminas, dramatizar, etc.

En cuanto a la escritura es importante que el niño realice ejercicios de pre escritura, que tenga un buen agarre del lápiz y tenga agilidad al trazar las grafías correspondientes para cada letra y que tenga una buena postura al trabajar.

El tiempo de lectura de un niño, debe ser algo mágico, alegre y llenos de buenos momentos que inunden los recuerdos de los niños.

Dentro de mi experiencia educativa he tenido la oportunidad de poner en práctica todos estos puntos y he notado que los niños han adquirido un buen desarrollo en esta área tan importante que es el proceso de la lectura y la escritura.

2.2.6. Aspectos principales de la psicomotricidad

Percepción sensorio motriz

Consideramos la percepción en relación con el desarrollo del movimiento; en especial veremos la percepción visual, táctil y auditiva.

La percepción visual. Se desarrolla a partir de ejercicios de coordinación óculo – motriz, de percepción figura – fondo de percepción de la posición y de las relaciones espaciales, de discriminación de formas y de memoria. Por ejemplo. Si el grupo mueve el brazo derecho y un solo alumno mueve el izquierdo, todos identificarán al niño que no actuó como los demás o distinguirán en un dibujo la silla que muestre una posición diferente en relación con otras sillas.

La percepción táctil. Se desarrolla a partir de la coincidencia del cuerpo y del desarrollo de la prensión. **Por ejemplo.** El niño con los ojos cerrados, escoge uno entre varios objetos de una bolsa y los describe: es redondo, duro, de plástico, etc.

La percepción auditiva. Se desarrolla a partir de ejercicios de concentración de memoria, de discriminación auditiva. Por ejemplo. Cierra los ojos y distingue el sonido de una campana, un timbre o un teléfono.

La psicomotricidad

La palabra está compuesta por dos vocablos: psico, que se refiere a la psique (pensamiento, emoción), y motricidad, basada

en el movimiento y el desarrollo motor. Por tanto, la psicomotricidad estudia e interviene en el desarrollo motor en vinculación con el pensamiento y las emociones. La psicomotricidad se utiliza como una técnica que favorece el desarrollo integral y armónico del infante. De esta manera, existe una interacción entre el cuerpo y el entorno, entre los componentes biológicos, cognoscitivos y psicosociales de la persona.

El desarrollo psicomotriz le entrega al niño la facilidad de conocer el mundo y su propio cuerpo, esto le otorga la capacidad a futuro de poder ejercer la escritura y la lectura más fácilmente puesto que posee un dominio del ambiente donde se desenvuelve.

Para J. Palacio (1989) el desarrollo psicomotriz:

“Es el control del propio cuerpo hasta ser capaz de extraer de él todas las posibilidades de acción y expresión que a cada uno le sean posibles”.

El autor considera que el desarrollo implica un componente externo (acción) y un competente interno (la representación del cuerpo y sus posibilidades). Esto le entrega al niño una seguridad emocional que beneficia el proceso de aprendizaje en las etapas escolares en las cuales se ve enfrentado y facilita el funcionamiento óptimo de las capacidades cerebrales que el individuo pueda desarrollar. Hay que tener en claro por lo mismo que el cerebro es el que guía todas las actividades que un individuo realiza por ello “...del conocimiento del esquema corporal depende la estructuración espacial.” Y las respuestas que el individuo

entregue gracias a los determinados estímulos que recibe del mundo exterior. “En la evaluación del sistema motor se incluye el funcionamiento cerebral y la dominancia lateral .La motricidad es una resultante compleja que implica no solamente las estructuras sensoriales, motoras e intelectuales, sino también los procesos que coordinan y ordenan progresivamente los resultados de estas estructuras.

Importancia de la psicomotricidad

En los primeros años de vida, la Psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas.

- A nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal.
- A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.
- A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

Catalina González (1998) manifiesta que:

La motricidad refleja todos los movimiento del ser humanos. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños y niñas de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de

habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre.

Tomando en cuenta el criterio del autor la motricidad es la estrecha relación que existe entre los movimientos, el desarrollo psíquico, y desarrollo del ser humano. Es la relación que existe entre el desarrollo social, cognitivo afectivo y motriz que incide en nuestros niños y niñas como una unidad.

Lo que aporta la Psicomotricidad a los niños

Se trata de que el niño viva con placer las acciones que desarrolla durante el juego libre. Esto se logra en un espacio habilitado especialmente para ello (el aula de psicomotricidad); en el que el niño puede ser él mismo (experimentarse, valerse, conocerse, sentirse, mostrarse, decirse, etc.) aceptando unas mínimas normas de seguridad que ayudarán a su desarrollo cognitivo y motriz bajo un ambiente seguro para él y sus compañeros.

En nuestra práctica psicomotriz se tratan el cuerpo, las emociones, el pensamiento y los conflictos psicológicos, todo ello a través de las acciones de los niños: de sus juegos, de sus construcciones, simbolizaciones y de la forma especial de cada uno de ellos de relacionarse con los objetos y los otros. Con las sesiones de psicomotricidad se pretende que el niño llegue a gestionar de forma autónoma sus acciones de relación en una transformación del placer de hacer al placer de pensar.

Según Bucher (1978) la psicomotricidad:

“Sería el estudio de los diferentes elementos que requieren datos perceptivos-motrices en el terreno de la representación simbólica, pasando por toda la organización corporal tanto a nivel práctico como esquemático así como la integración progresiva de las coordenadas temporales y espaciales de la actividad Psicomotricidad en preescolar”.

Según este autor las representaciones que el niño o niña realice en su vida estarán dadas por como los datos se percibieron y como se organizaron, esto a su vez tendrá variables prácticas como esquemáticas las cuales influenciarán en las actividades a realizarse en un futuro.

La psicomotricidad y aprendizaje escolar

El aprendizaje escolar es solamente una parte de la educación en general que puede iniciarse a condición de que el niño alcance cierto nivel: la etapa operatoria, con sus correspondencias espacio temporal y también en el plan neuromotor (escritura) la educación psicomotriz favorece la preparación preescolar creando situaciones que el niño tiene que enfrentar, presentando juegos que le permitan conocer su cuerpo, ejercitarlo en diversas configuraciones espaciales y temporales, y así integrar las nuevas experiencias.

La gama de ejercicios parte de la exploración del propio cuerpo y del espacio que lo rodea y lo desarrolla paralelamente la

percepción, la atención, la educación social y el lenguaje que acompaña la acción.

Los recursos del maestro deben de ser múltiples: tanto la motivación y la estimulación, como los objetos de la realidad o de la imaginación.

La música es una de los recursos más completos: influye en el movimiento, la percepción auditiva, la atención y la memoria. A continuación expondremos algunas condiciones que exigen los aprendizajes de la escritura, la lectura y la matemática.

La escritura moviliza esencialmente los miembros superiores y requiere la coordinación motriz fina y el óculo manual. Durante los años pre escolares, las capacidades motrices están en plena evolución y como sabemos, los movimientos son todavía globales, bajo la influencia de dificultades de control tónico que se manifiesta por las sincinesias y la hipertonía. Uno de los objetivos pedagógicos será preparar el acto de escribir a través de ejercicios de coordinación óculo - motriz (dibujos, modelado y ritmo) para favorecer la maduración y el control tónico necesario.

En la lectura, además de un buen desarrollo lingüístico (especialmente fonológico) es importante la percepción visual, la diferenciación y la orientación de las formas. También influye poderosamente el ritmo y la imitación.

En lo que se refiere a la matemática y de acuerdo con la formación de la inteligencia, las operaciones se preparan a través

de la acción. La clasificación, la seriación y la numeración son acciones que necesitan la percepción espacial y se desarrollan con juegos en los cuales interviene el espacio y la motricidad fina. Por ejemplo, poner botones (yo pongo, tu quitas)

Hemos reiterado que la psicomotricidad juega un papel muy importante no solamente en la preparación del aprendizaje escolar sino también en la prevención y en la reeducación.

La prevención de trastornos psicomotores es básica en caso de los niños de familias económicamente desfavorecidas o que procuran pocos estímulos a sus hijos; pero la psicomotricidad puede ser vital cuando el niño presenta problemas en el desarrollo del movimiento que sin intervención adecuada, impidan un buen aprendizaje escolar.

Tipos de motricidad

- **Motricidad gruesa**

El seguimiento de la Motricidad Gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño. Su evolución a lo largo de la etapa de Nivel Inicial debe ser cuidadosamente documentada, pues a partir de esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, así como sus progresos. Esta Evaluación debe ser realizada al principio (evaluación inicial), durante el proceso (evolución formativa) y al final del proceso de aprendizaje del niño (evaluación final). Son acciones

de grandes grupos musculares y posturales. Movimientos de todo el cuerpo o de grandes segmentos corporales.

Carretero (1993) considera que: “Las investigaciones piagetianas no indagan cómo se comportan los niños en condiciones de aprendizaje escolar, sino cómo van evolucionando sus esquemas y su conocimiento a lo largo de diferentes edades”.

Según el autor define que el aprendizaje y desarrollo escolar es muy importante ya que el niño va desarrollando todo su esquema corporal, y sus conocimientos a lo largo de su vida, la motricidad gruesa es importante ya que en los niños y niñas es el primer paso para empezar a desarrollar actividades más específicas como la de coger un crayón un lápiz, etc. es necesario que esta motricidad este plenamente desarrollada para que los niños y niñas no tengan inconvenientes a futuro con procesos más específicos como el de la pre lectura y escritura.

- **Coordinación viso-motriz**

Desarrollo de facultades psíquicas y motrices para integrarse al medio ambiente con todas las variantes. Esta integración empieza a los 18 meses cuando el cuerpo empieza a construir el entorno de una manera más consiente para relacionarlo con todo lo demás, coordinando todo su cuerpo de una de las maneras que se muevan a un punto en la que la visión ha fijado su objetivo.

- **Motricidad fina**

Es la acción de pequeños grupos musculares precisos de las manos, cara y los pies, se refiere a movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo y que no tiene una amplitud sino que son movimientos de más precisión.

Este término se refiere al control fino, es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, se desarrolla después de ésta y es una destreza que resulta de la maduración y un aprendizaje

Berruezo (1995) define el proceso como:

El control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento y requieren inteligencia normal (de manera tal que se pueda planear y ejecutar una tarea), fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal.

Berruezo indica que la motricidad fina, micro-motricidad o motricidad de la pinza digital tiene relación con la habilidad motriz de las manos y los dedos. Es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas; orientada a la capacidad motora para la manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual.

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesita de una precisión y un elevado nivel de coordinación. Hay diferentes teorías sobre la época de adquisición de la motricidad fina; unas parten de que tiene que ser posterior a la coordinación motriz general y otras de que se da independientemente y por tanto a la vez.

Nosotros creemos también en el niño inicia la motricidad fina hacia el año y medio cuando, sin ningún aprendizaje, empieza en emborronar y pone bolsas o cualquier objeto pequeño en un bote o en alguna botella o agujero.

Comellas María Jesús (2009) considera que: La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión psicomotricidad en pre-escolar.

El autor considera para que el niño este en la capacidad de desarrollar correctamente su motricidad fina ser necesario que sus funciones básicas previas al desarrollo fino estén desarrolladas adecuadamente y evitar evadir ciertos pasos importantes para conseguir el desarrollo fino.

Coordinación viso manual

Relación de la mano como segmento específico, que realiza ciertas tareas gracias a la entrega de estímulos captados por la visión convertidos a datos procesados y organizados a nivel cerebral

La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son:

La mano

La muñeca

El antebrazo

El brazo

Antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la puntura de dedos.

2.2.7. La Tecnología de la Educación

Se define como la aplicación de un enfoque organizado y científico con la información al mejoramiento de la educación, variadas manifestaciones y niveles diversos la tecnología avanza cada día más y nosotros debemos estar de acorde a los avances.

El Paint

Paint es una herramienta para crear dibujo a mano libre a color, El programa Paint que viene con Windows es una herramienta para dibujar con el ordenador y poder, Colorear los objetos. Ver "Inicio" y Accesorios / Paint, Es una aplicación ubicada dentro de los accesorios básicos que ofrece el Sistema Operativo

Windows. Con Paint, se pueden crear dibujos, modificar imágenes, e incluso, crear fondos de pantalla, Para comenzar a desarrollar un dibujo deberá seleccionar algunas de las herramientas disponibles que se muestran en la pantalla y deslizar el puntero del mouse al área de trabajo, el puntero del mouse cambiara de forma de acuerdo al tipo de herramienta que se encuentre seleccionada. Presione el botón principal del mouse y deslícelo el área de trabajo, empezará a dibujar el Paint.

2.2.8. ¿Qué es Tux Paint?

"Tux Paint" es un programa de dibujo libre, diseñado para niños chicos (3 o más años). Presenta una interfaz simple y fácil de usar, divertidos efectos de sonido y una estimulante mascota de dibujo animado que ayuda a guiar al niño mientras utiliza el programa. Provee una tela vacía y una gran variedad de herramientas de dibujo que ayudan al niño a ser creativo.

2.2.8.1. Licencia

Tux Paint es un proyecto de Código Abierto; un programa libre lanzado bajo las disposiciones de la Licencia Pública General de GNU (General Public License o GPL). Es libre y el 'código fuente' del programa está disponible.

(Esto les permite a otros agregar funciones, corregir errores y utilizar partes del programa en sus propios programas bajo licencia GPL.)

2.2.8.2. Objetivos

- ***Sencillo y Divertido***

Tux Paint está concebido como un programa de dibujo sencillo para niños chicos. No está pensado como una herramienta de dibujo de uso general. Sí está concebido para ser divertido y fácil de usar.

Efectos de sonido y un personaje de tipo dibujo animado le permiten al usuario saber qué está sucediendo y mantenerse entretenido. También hay punteros de ratón tipo dibujo animado de formas extra grandes.

- ***Extensibilidad***

Tux Paint es extensible. Es posible agregar y quitar pinceles y "sellos" con imágenes. Por ejemplo, una maestra puede agregar una colección de figuras de animales y pedirle a sus alumnos que dibujen un ecosistema. Cada figura puede tener un sonido asociado y textos descriptivos, los cuales se despliegan cuando el niño selecciona la figura.

- ***Portabilidad***

Tux Paint es portable a varias plataformas de computación: Windows, Macintosh, Linux, etc. La interfaz luce idéntica en todas ellas. Tux Paint se ejecuta correctamente en sistemas viejos (como un Pentium de 133MHz) y puede ser compilado para correr mejor en sistemas lentos.

- ***Simplicidad***

No hay necesidad de acceder directamente a otras áreas de la computadora. La imagen en curso es conservada cuando se sale del programa y reaparece cuando éste se vuelve a usar. Guardar las imágenes no requiere conocimiento de cómo crear nombres de archivo o utilizar el teclado. La apertura de las imágenes se realiza mediante su selección de entre una colección de miniaturas de las mismas. El acceso a otros archivos de la computadora está restringido.

2.2.8.3. Formas para usar el Programa Tux Paint.

Instalación del programa en los usuarios de Windows.

Si Tux Paint fue instalado utilizando el 'Instalador de Tux Paint', el mismo debió efectuar una consulta sobre si se deseaba colocar un acceso directo en el menú Inicio.



Si se asintió, será posible ejecutar Tux Paint desde la sección Tux Paint del menú Inicio (bajo "Todos los

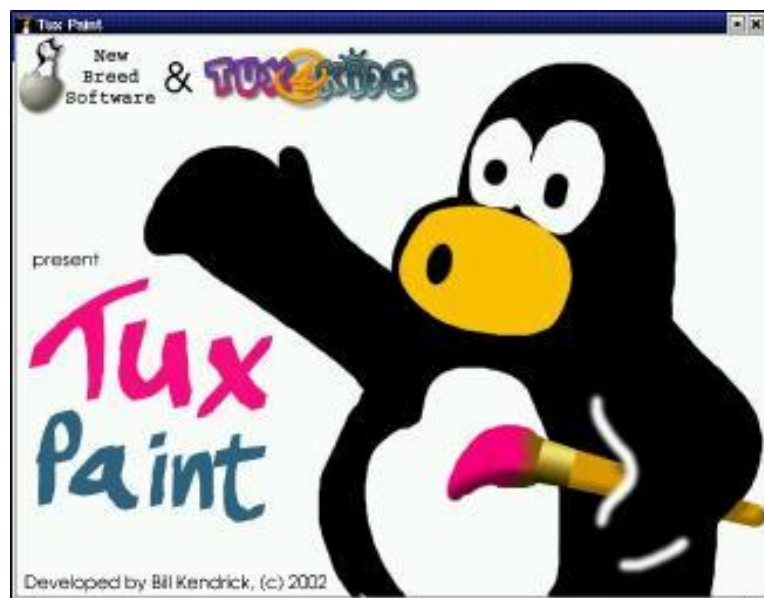
Programas" en Windows XP), o haciendo doble clic en el ícono de Tux Paint en el escritorio.

Si se instaló el Tux Paint desde un archivo comprimido ZIP o si se contestó negativamente a la consulta antes mencionada durante el proceso de instalación, será necesario hacer doble clic sobre el propio ejecutable de Tux Paint "tuxpaint.exe", en la carpeta 'Tux Paint' en la computadora.

Por defecto el 'Instalador de Tux Paint' colocará la carpeta del Tux Paint en "C:\Archivos de Programa\", aunque es posible que esta hubiera sido modificada durante el proceso de instalación.

Pantalla de Título

Al cargarse, Tux Paint muestra una pantalla inicial con los créditos.



Una vez que la carga se ha completado, se presiona una tecla o un clic con el ratón para continuar (o, luego de unos 30 segundos, la pantalla de título desaparecerá automáticamente.)

PANTALLA PRINCIPAL

La pantalla principal está dividida en las siguientes secciones:

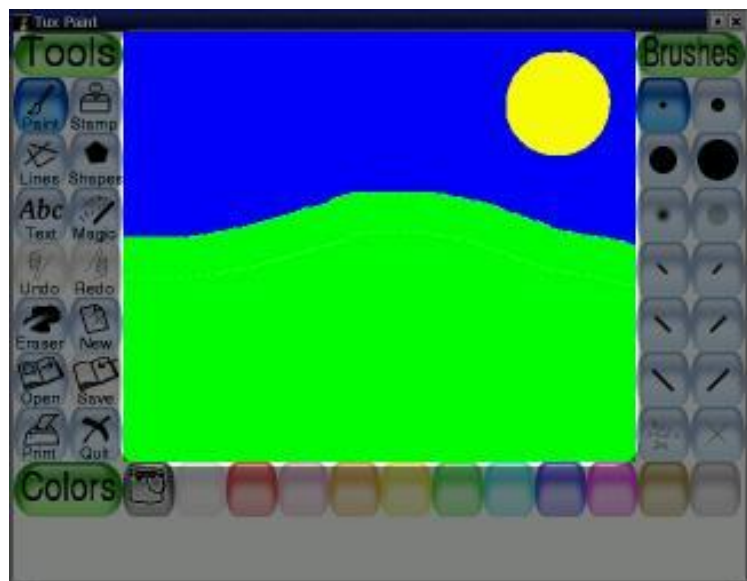
Izquierda: Barra de Herramientas

La barra de herramientas contiene los controles de dibujo y edición.



Central: Tela de Dibujo

La parte más grande de la pantalla, en el centro, es la tela de dibujo. ¡Es en ella, obviamente, donde se dibuja!



Derecha: Selector

Dependiendo de la herramienta activa, el selector muestra distintas cosas. Por ejemplo: mientras la herramienta Pintar está activa, muestra los varios pinceles disponibles. Al seleccionar la herramienta Sellos, éste muestra las diferentes figuras que pueden ser usadas.

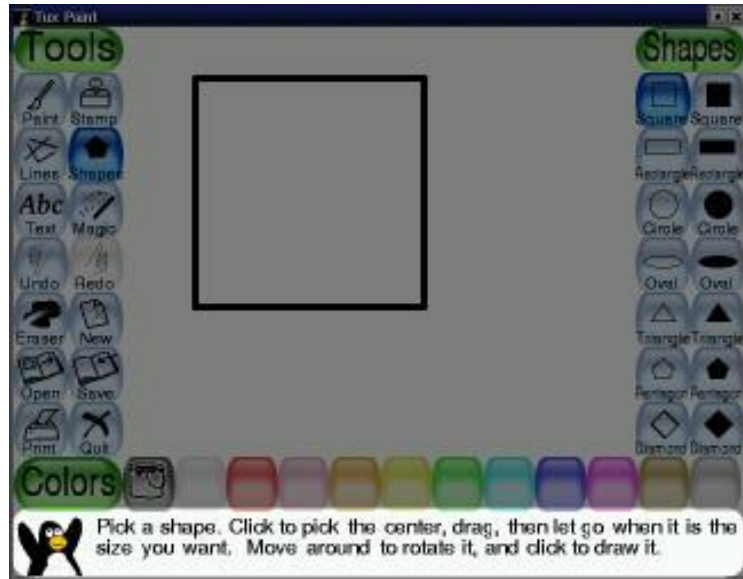
***Inferior: Colores***

Una paleta con los colores disponibles se muestra cerca de la parte inferior de la pantalla.

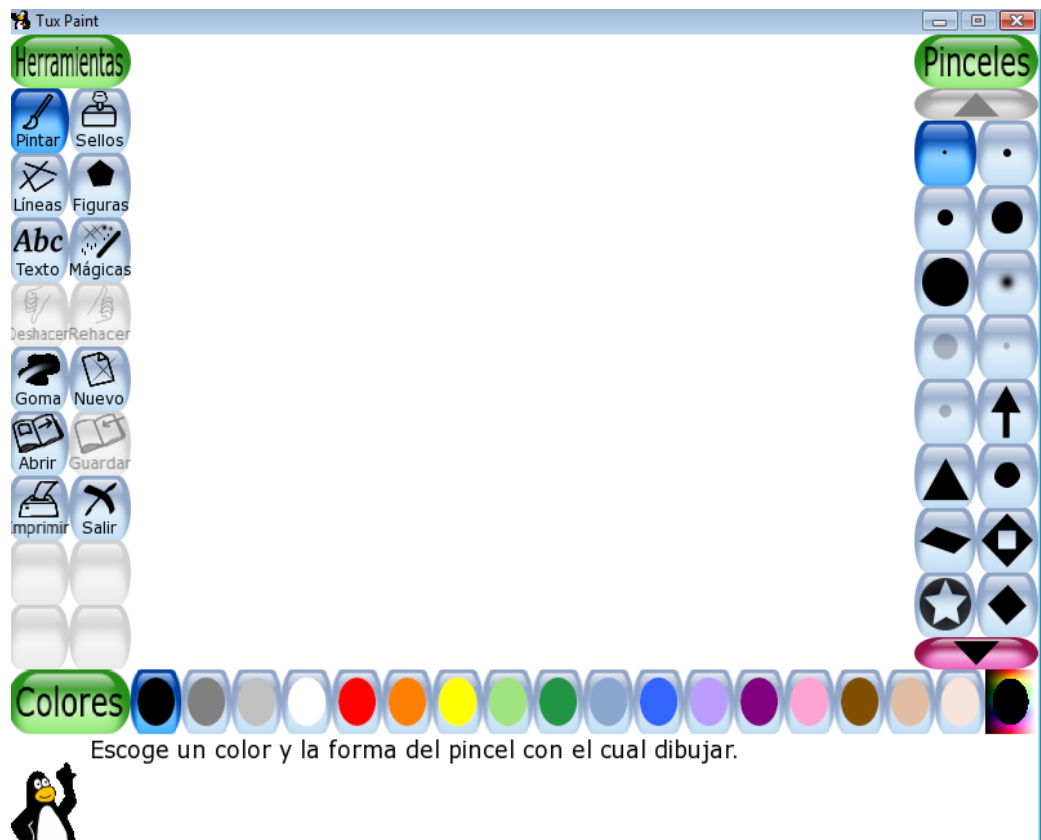


Extremo Inferior: Área de Ayuda

En la parte más baja de la pantalla, Tux, el Pingüino de Linux, da sugerencias y otras informaciones al dibujar.



PANTALLA PRINCIPAL



Herramientas disponibles

Herramientas de dibujo

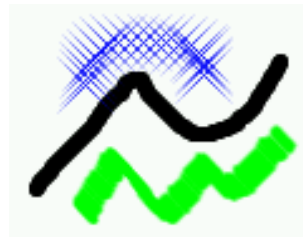
Pintar

La herramienta Pintar permite dibujar a mano alzada, usando distintos pinceles (elegidos en el Selector de la derecha) y colores (elegidos en la paleta de Colores en la parte inferior).



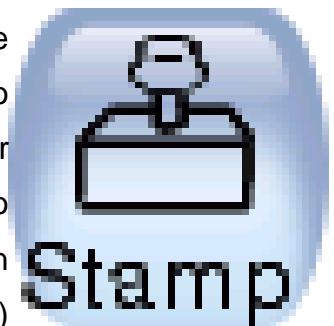
Si se mantiene presionado el botón del ratón y se arrastra el mismo, éste dibujará a medida que se mueve.

A medida que se dibuja, se escucha un sonido. Cuanto más grande sea el pincel, más grave será su tono.



Sellos (de goma)

La herramienta Sellos se asemeja a sellos de goma o calcomanías. Permite estampar imágenes pre-dibujadas o fotografías (como una foto de un caballo, un árbol o la Luna) sobre la tela.



A medida que se mueve el ratón, un contorno lo acompaña, indicando donde será ubicado el sello.

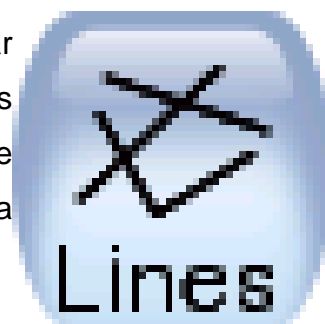
Cada sello puede tener su propio efecto de sonido. Algunos sellos pueden ser coloreados o teñidos. Los sellos pueden ser achicados o agrandados y muchos de ellos pueden ser invertidos vertical u horizontalmente, utilizando controles en la parte inferior derecha de la pantalla.

(NOTA: Si la opción "nostampcontrols" fue seleccionada, Tux Paint no mostrará los controles para Espejar, Invertir, Achicar y Agrandar los sellos. Ver la documentación de las "Opciones".)



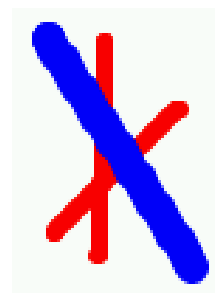
Líneas

Esta herramienta permite dibujar líneas rectas usando los pinceles y colores que normalmente se utilizan con la herramienta Pintar.



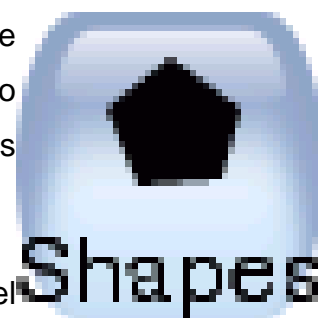
Hacer clic y mantener presionado para escoger el punto inicial de la línea. A medida que se mueve el ratón, una delgada 'banda elástica' indicará donde será dibujada la línea.

Soltar el botón para completar la línea. Se escuchará un sonido tipo "¡spring!".



Figuras

Esta herramienta permite dibujar figuras simples, tanto rellenas como sólo sus contornos.



Seleccionar una figura del selector de la derecha (círculo, cuadrado, óvalo, etc.).

En la tela, hacer clic y arrastrar para estirar la figura desde donde se inició la operación. Algunas figuras pueden cambiar su proporción (por ejemplo: el rectángulo y el óvalo), otras no (por ejemplo: el cuadrado y el círculo).

Soltar el botón para fijar el tamaño.

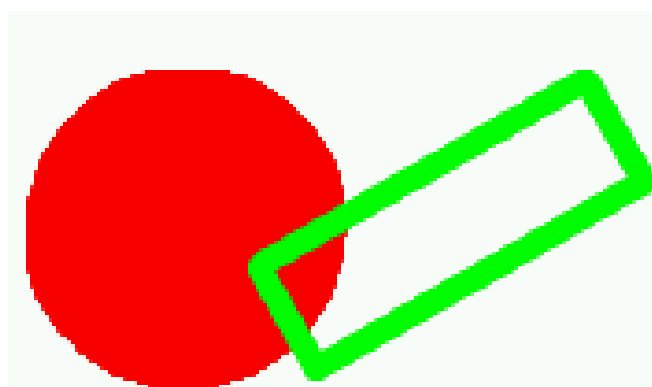
Modo Normal

Ahora es posible mover el ratón sobre la tela para rotar la figura.

Hacer clic otra vez; la figura se dibujará usando el color actual.

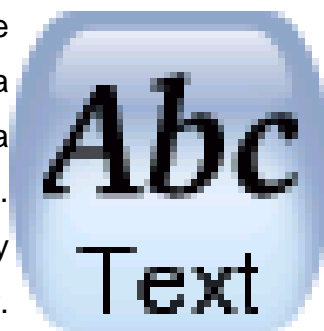
Modo Simple

Si el modo simple está activado (opción "simpleshapes"), la figura se dibujará sobre la tela al soltar el botón del ratón. (Sin el paso para la rotación.)



Texto

Escoger un tipo de letra (de las 'Letras' disponibles a la derecha) y un color (desde la paleta en la parte inferior). Hacer clic en la pantalla y aparecerá allí un cursor. Ingresar el texto, éste se mostrará en pantalla.



Presionar **[Enter]** o **[Intro]** para que el texto sea dibujado sobre la imagen; el cursor se moverá una línea hacia abajo. Hacer clic en otro lugar de la imagen para que la línea de texto se mueva allí, donde se podrá continuar la edición.



Mágicas (efectos especiales)

Las herramientas 'Mágicas' son un conjunto de herramientas especiales. Seleccionar uno de los efectos "mágicos" desde el selector de la derecha y luego hacer clic, arrastrando el ratón por la imagen para aplicar el efecto.



→ **Arcoíris**

Esta herramienta es similar a Pintar, pero a medida que se mueve el ratón, éste pasa por todos los colores del arcoíris.

→ **Chispas**

Esta herramienta dibuja brillantes chispas amarillas en la imagen.

Al hacer clic con el ratón sobre la imagen usando el efecto mágico "Espejar", la imagen entera será invertida horizontalmente, transformándola en una imagen a espejo.

→ **Invertir**

Similar a "Espejar". Hacer clic y la imagen entera será invertida verticalmente.

→ **Desenfocar**

Esta herramienta deja la imagen borrosa por donde se pase el ratón.

→ **Bloques**

Esta herramienta deja la imagen cuadriculada ("pixelizada") donde se haya pasado el ratón.

→ **Negativo**

Esta herramienta invierte los colores en donde se pase el ratón. (Por ejemplo: el blanco se vuelve negro y viceversa.)

→ **Desvanecer**

Esta herramienta desvanece los colores en donde se arrastre el ratón. (Hacerlo sobre el mismo punto varias veces lo tornará finalmente blanco.)

→ **Tiza**

Esta herramienta hace que partes de la imagen (donde se mueva el ratón) luzcan como dibujadas con tiza.

→ **Gotear**

Esta herramienta hace que la pintura "gotee" donde se haya pasado el ratón.

→ **Grueso**

Esta herramienta hace que los colores más oscuros de la imagen se vuelvan más gruesos por donde se pase el ratón.

→ **Fino**

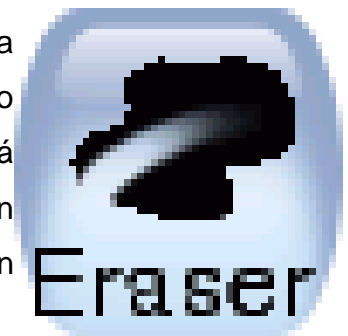
Similar a "Grueso", excepto que los colores más oscuros se vuelven más finos (los colores más claros se vuelven más gruesos).

→ **Rellenar**

Esta herramienta inunda la imagen con un color. Permite rellenar rápidamente partes de la imagen, como si se tratara de un libro para colorear.

☞ **Goma de borrar**

Esta herramienta es similar a Pintar. Donde se haga un clic (o clic y arrastrar), la imagen será borrada a blanco o a la imagen de fondo, si se comenzó un dibujo a partir de una 'Plantilla'.



La goma de borrar puede tener varios tamaños.

A medida que el ratón es movido, un contorno cuadrado sigue al puntero, indicando la parte de la imagen que será borrada.

A medida que se usa la goma de borrar, se escucha un sonido "chillonamente limpio".

Otros controles

♣ **Deshacer**

Hacer clic en esta herramienta deshará la última acción de dibujo. ¡Hasta es posible deshacer más de una vez!

Nota: También es posible presionar **[Control]-[Z]** en el teclado para deshacer.

♣ **Rehacer**

Hacer clic en esta herramienta rehará la acción de dibujo que se acabó de deshacer con el botón 'Deshacer'.

Mientras no se vuelva a dibujar nada, ¡es posible rehacer tantos pasos como se hayan "deshecho"!

Nota: También es posible presionar **[Control]-[R]** en el teclado para rehacer.

♣ **Nuevo**

Hacer clic en el botón "Nuevo" comenzará un nuevo dibujo. Antes de hacerlo se pedirá confirmar la decisión.

Nota: También es posible presionar **[Control]-[N]** en el teclado para comenzar un nuevo dibujo.



♣ **Abrir**

Esto muestra una lista de todas las imágenes que han sido guardadas. Si hubiera más de las



que entran en la pantalla, usar las flechas "Arriba" y "Abajo" en las partes superior e inferior de la lista para desplazarse por la lista de imágenes.



Hacer clic en una imagen para seleccionarla, luego...

- Hacer clic en el botón verde "Abrir" en la parte inferior izquierda de la lista para abrir la imagen seleccionada.



(Alternativamente, es posible hacer doble clic en la miniatura de una imagen para abrirla.)

- Hacer clic en el botón marrón "Borrar" (la lata de basura) en la parte inferior derecha de la lista para borrar la imagen seleccionada. (Se pedirá una confirmación.)



- hacer clic en el botón rojo "Atrás" (flecha) en la parte inferior derecha de la lista para cancelar y regresar a la imagen que se estaba dibujando previamente.



♣ Guardar

Guarda la imagen actual.

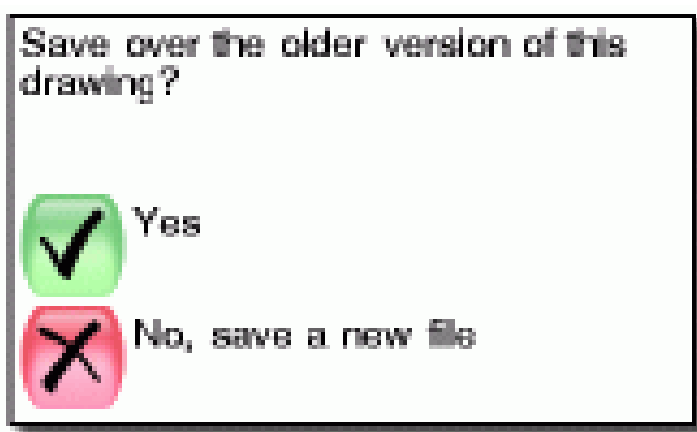
Si no había sido guardada anteriormente, creará una nueva entrada en la lista de imágenes guardadas. (Crearé un nuevo archivo.)



Nota: No se hará ninguna pregunta (ejem: nombre de archivo). Simplemente se guardará la imagen y se escuchará un efecto de sonido tipo "obturador de cámara".

Si ya se había guardado la imagen con anterioridad, o si la imagen había sido abierta usando el comando

"Abrir", se preguntará antes si se desea sobre escribir la versión vieja o crear una nueva imagen (un nuevo archivo).

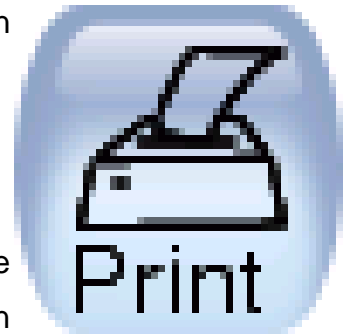


♣ **Imprimir**

¡Hacer clic sobre este botón para imprimir la imagen!

Deshabilitando la Impresión

Si la opción "noprnt" fue activada (tanto con "noprnt=yes" en el archivo de configuración de Tux Paint, como usando "--noprnt" en la línea de comandos) el botón "Imprimir" estará deshabilitado.



♣ **Salir**

Haciendo clic en el botón "Salir", cerrando la ventana del Tux Paint o presionando la tecla "Escape" se saldrá de Tux Paint.



2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES

2.3.1. Aprestamiento

Actividades organizadas que favorecen el desarrollo del pensamiento lógico, permite un desarrollo senso-perceptual del lenguaje de las actividades motoras, coordinación motriz, coordinación de espacio temporal de habilidades, Es un conjunto de actividades organizadas que permiten un desarrollo óptimo del niño.

Conjunto organizado de actividades educativas preparatorias, destinadas a dotar al niño de experiencias que

faciliten la maduración de funciones, tales como la organización espacial, las coordinaciones visomotoras, audios motrices, audio fonéticas Todas las actividades que realizan ayudaran al niño para que sea capaz de alcanzar los objetivos y la maduración pertinente de la forma siguiente.

2.3.2. Coordinación motora

Todo movimiento que persigue un objetivo y lo logra, es la resultante de una acción coordinada de desplazamientos corporales, parciales o totales, producto de cierta actividad muscular regulada desde lo sensomotriz y dependientes de los procesos intelectuales y perceptivo – comprensivos del sujeto. Incluyo en ello lo afectivo.

2.3.3. Coordinación ocular

Es esencial para ayudar al niño en la orientación espacial, es fundamental porque sus movimientos coordinados los encaminan sin dificultad en el aprendizaje de la lectoescritura y matemática, también es importante porque posibilita en el manejo de materiales que les ayudarán a desenvolverse mejor en las actividades manuales.

2.3.4. Desplazamiento

Cuando no satisfacemos los instintos directamente canalizamos los impulsos del ello no aceptamos a otras conductas aceptadas.

2.3.5. Educación preescolar

Es el nombre que recibe el ciclo de estudios previos a la educación primaria obligatoria establecida en muchas partes del mundo. En algunos lugares es parte del sistema formal de educación y en otros como un centro de cuidado o guardería. La edad de los niños que asisten tiene entre 3 y 6 años, aprenden la forma de comunicarse, jugar e interactuar con los demás apropiadamente.

2.3.6. Habilidades Motrices Finas

La manipulación de objetos, ya sea con la mano, o con los movimientos más diferenciados utilizando los dedos, su desarrollo se lleva a cabo en forma gradual y evolutiva, es decir, lleva una secuencia y un tiempo determinado.

2.3.7. Inicial o Jardín de Infantes

Centro de Educación Básica de Primer año o “Kinder”, con niños entre los tres y cinco años.

2.3.8. Madurez

Buen juicio o prudencia, sensatez. Edad de la persona que ha alcanzado su plenitud vital y aún no ha llegado a la vejez.

2.3.9. Psicomotricidad

Concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve. Su campo de estudio se basa en el cuerpo como construcción, y no en el organismo en relación a la especie.

2.3.10. Tareas motrices

Son actividades encaminadas a la programación de esta fase son aquellas conectadas con la experiencia motriz diaria del niño, aquellas que cotidianamente tiene que realizar.

2.3.11. Desarrollo Psicomotriz

En cuanto a la psicomotricidad fina también se observan avances en la coordinación viso manual y en la precisión de movimiento cada vez más elaborados que se expresan a nivel de sus trazos y de los dibujos que representan de una manera más objetiva lo que el niño se propone. Para que pueda desarrollar su psicomotricidad fina podrá utilizar materiales adecuado para que logre esta capacidad, aprenderá a hacer trazos y dibujos.

2.3.12. Coordinación Ojo – Mano

Sobre el tema se ha estructurado diversos conceptos: “Coordinación ojo-mano: Durante los dos primeros años de vida, la coordinación tiene un desarrollo muy importante; de ella depende la relación al mundo material, con los objetos que se acercan o se alejan y la correspondiente acción motora. Es importante para el niño ya que ayuda a relacionar el mundo material con los objetos, El hecho de manipular, observar, comparar, encontrar propiedades le permite ir captando el mundo material, reuniendo mayor información, tener mayores representaciones mentales, ser un niño con capacidad real de acción integral. Cuando el niño tenga contacto directo con el medio ambiente será más fácil retener una representación mental.

2.3.13. Lectura

La lectura es la interpretación y selección de un mensaje que se ha recibido por escrito, saber leer no es sólo poder decodificar un conjunto de cifras y pronunciarlas de manera correcta, sino fundamentalmente comprender aquello que se lee.

2.3.14. Coordinación Viso motora

Es de gran importancia en la escritura, por lo que se refiere a la organización, debe proceder de izquierda a derecha, continuar en la línea siguiente sin que los signos o cubran los de la línea interior. El niño debe también saber colocar convenientemente el cuaderno sobre el pupitre, con relación a su cuerpo y su brazo, Una escritura sin una adecuada coordinación

vasomotora tendrá como consecuencias escrituras _ deformes sin alineación, formas de las letras grosor de las letras y por ende se tendrá dificultad en las grafías de las letras.

2.3.15. Proceso de Adquisición de la Lectura

Muy tempranamente el niño es capaz de dibujar si le proporcionan los elementos para hacerlo sus dibujos representan algo y pueden explicar qué representan. Sin embargo, al principio no es capaz de diferenciar dibujo de escritura si le pedimos por ejemplo que dibuje una pelota o una casa y luego que escriba, su producción en cuanto a dibujo y escritura será similar. Considera el dibujo como su primera lectura identificando características como tiempo lugar y que significa para él. Para M. Frostig (1996): El adecuado conocimiento del cuerpo está compuesto de tres elementos: imagen corporal, concepto de cuerpo y esquema corporal, la autora considera que si uno de estos tres aspectos esta alterado, se altere, igualmente, la habilidad del niño para la coordinación ojo, mano. El niño tiene que tener el conocimiento pleno de su estructura corporal así comprenderá: lateralidad (derecha, izquierda, arriba, abajo)

2.3.16. El aprendizaje a la escritura

Al respecto, a nivel individual, el primer contacto que tiene el niño en el jardín es su propio nombre, que la maestra escribe en cada hoja de trabajo y en las tarjetas de asistencia. Tiene gran significado para los niños. Aquí debe comenzar esta iniciación a la

escritura. El primer contacto que tiene el niño no empieza en el jardín sino tan bien puede ser en su casa con la ayuda de sus padres. “El interés por la escritura parece manifestarse hacia los 4 años y medio, cuando el niño en posesión del lenguaje hablado de la experiencia por el gesto, de la expresión de la gráfica y plástica, se hace más sociable” El interés del niño empieza desde que toma un lápiz o lapicero donde hace garabatos y quiera manifestar algo con ello. Nacimiento de la Escritura. Los chinos consideraban a la escritura como un medio sagrado de comunicarse con los espíritus divinos y con sus antepasados reales, Aristóteles la definió como “símbolos de las palabras habladas” En el siglo XVIII, el filósofo francés Voltaire afirmaba: “La escritura es la pintura de la voz” Menos poéticamente los actuales lingüistas definen la escritura como un sistema de comunicación Humana por medio de signos establecidos convencionalmente y que representan un lenguaje, La escritura es el logro más grande que tiene el hombre para poder comunicarse con los demás.

2.3.17. La Pre - Escritura

Hasta los treinta y seis meses el niño emplea el lápiz para realizar garabatos con intencionalidad lúdica. La descarga motriz a través de los movimientos del lapicero sobre el papel es lo más significativo de esta fase. Interviene el brazo como principal soporte motor de la escritura, El lápiz es el material más

adecuado para iniciarse con la escritura por ser más suave y de fácil manejo.

2.3.18. Escritura

¿Qué es la escritura?, según el Diccionario Español Moderno, “escribir” es: “representar ideas por medio de signos y más especialmente la lengua hablada por medio de letras”; el pensamiento por medio de signos convencionales”, “la escritura es la pintura de la voz La escritura es la forma que da el hombre para manifestar sus pensamientos e ideas.

¿Qué es escribir?, para Yeta Goldman (1996.50) “el aprendizaje de la escritura va de “la inversión a la convención”, en la medida que los niños tengan la oportunidad de “escribir” cotidianamente en el aula y se acerquen progresivamente a los rasgos de la escritura en su lengua materna. Los niños empiezan en el aula la forma correcta de acercarse progresivamente a la escritura

2.3.19. Preparación para la escritura

“Los contenidos de la preparación para la escritura se desarrollan a través de actividades psicomotor, técnicas pictográficas y técnicas es criptográficas” Una preparación adecuada para el niño inicie su proceso de escritura debe ser a través de actividades técnicas.

La escritura es uno de los medios más ingenioso y eficaces de que se ha valido al hombre para comunicar sus ideas a sus

semejantes, Es plasmar en un papel una idea clara del hombre
“Escribir es producir mensajes, con intencionalidad y destinatarios
reales. Es producir diversos tipos de texto, en función de las
necesidades e intereses del momento, Produce mensajes con las
cuales se comunica dentro de su comunidad.

2.3.20. Relación Lectura y Escritura

La relación no es de tipo causal: la enseñanza de la
escritura no mejora necesariamente la lectura y viceversa. Aun así
algunos estudios indican que ciertas actividades escogidas de
lectura influyen en el desempeño del alumno al escribir y que
ciertas actividades escogidas de lectura influyen recíprocamente
en el desempeño durante la lectura.

Las relaciones entre la lectura y la escritura, que son
importantes para la enseñanza pueden determinarse a partir de
las semejanzas entre los dos procesos. Tanto la lectura y la
escritura son procesos asociados al lenguaje que dependen
sustancialmente del lenguaje oral y la información previa con que
cuentan los alumnos. El lector acucioso es caracterizado, desde
esta perspectiva, como ese individuo que planifica su lectura en
torno a un propósito determinado: Con ese objetivo en mente, ese
individuo reflexiona en tono a lo que va a leer y comienza a activar
su información previa relacionada con ese tema.

2.3.21. La Computadora

Podemos definir como el ordenador de ayuda al docente
como un recurso pedagógico.

2.3.22. Programa

Es un driver o controlador de dispositivo que facilita la comunicación entre un sistema operativo y un periférico. En informática se le llama controlador de dispositivo, driver, o simplemente controlador al software que se encarga de permitir que un sistema interactúe con un periférico.

2.3.23. Tux Paint

Es un programa de dibujo libre, diseñado para niños (3 o más años). Presenta una interfaz simple y fácil de usar, divertidos efectos de sonido y una estimulante mascota de dibujo animado que ayuda a guiar al niño mientras utiliza el programa. Provee una tela vacía y una gran variedad de herramientas de dibujo que ayudan al niño a ser creativo.

2.4. BASES EPISTÉMICAS

2.4.1. Fundamentos filosóficos

El constructivismo pedagógico plantea que el verdadero aprendizaje humano se produce a partir de las “construcciones” que realizan cada niño y niña para lograr modificar su estructura y conocimientos previos, con la finalidad de alcanzar un mayor nivel de complejidad, diversidad e integración frente al mundo. Este aprendizaje es lo opuesto a la mera acumulación de conocimientos que postula la educación como sistema transmisor de datos y experiencias educativas aisladas del contexto.

De esta forma la realidad que nos rodea se traduce como nuestro mundo humano, según la filosofía constructivista este mundo es el producto de la interacción humana con los estímulos naturales y sociales que alcanzamos a procesar con nuestra mente. Para el constructivismo, el conocimiento humano no se origina en la pasividad de la mente, sino que es construido activamente por el sujeto que conoce en su adaptación con el medio.

Según Piaget (1992) considera que:

El desarrollo se produce articulado según los factores de maduración, experiencia, transmisión y equilibrio, dentro de un proceso en el que a la maduración biológica, le sigue la experiencia inmediata del individuo que encontrándose vinculado a un contexto socio-cultural incorpora el nuevo conocimiento en base a unos supuestos previos (transmisión social), ocurriendo el verdadero aprendizaje cuando el individuo logra transformar y diversificar los estímulos iniciales, equilibrándose así internamente, con cada alteración cognoscitiva.

El autor considera que para cualquier tipo de aprendizaje se inicia con el desarrollo de la primicia básica cognitiva, la cual es el deseo de saber, a lo cual se lo vincula el contexto socio-cultural permitiéndole transformar el conocimiento adquirido en destrezas las cuales se verán aplicadas equilibradamente en relaciones interpersonales e interpersonales.

2.4.2. La Teoría Cognitiva de Jean Piaget

La teoría de Piaget está centrada en lo que el niño hace. De esta condición depende la comprensión de cómo el niño va evolucionando de incorporar conocimientos en cada una de las etapas de su desarrollo. En su contacto con la escuela va generando diferentes grados de adaptabilidad ¿Cómo y por qué aprende el niño? ¿Cómo llega a conocer el mundo que lo rodea? ¿Cómo se desarrolla la inteligencia, el pensamiento y el lenguaje en el niño? ¿Cómo construye sus estructuras mentales?

Para ello postula que el infante humano es un organismo biológico con un sistema de reflejos filogénicamente heredados (Hambre, equilibrio, etc.) el infante es un sujeto activo que busca contacto con el ambiente.

Piaget muestra que el desarrollo normal del niño atraviesa cuatro etapas principales que establecen una conexión particular, estrecha característica del desarrollo cognitivo del niño que existe una marcada diferencia en cada una de las etapas. El niño aprende según la edad que tiene.

Debido a que los niños no desarrollan idénticamente un mismo periodo.

Las etapas

- Etapa sensoria motora (desde el nacimiento hasta los 2 años)
- Etapa preoperatorio (2 a 7 años y medio)
- Etapa de las operaciones concretas (7 a 12 años)
- Etapa de las operaciones formales (12 a 15 ó más años)

2.4.3. Teoría de las Inteligencias Múltiples

La inteligencia múltiple de GARDNER (1983) se presenta con un enfoque renovador al sostener que la inteligencia no es una propiedad particular de la mente humana o de las pruebas a la inteligencia que mide de manera definitiva la capacidad intelectual la inteligencia es, según el autor la capacidad de resolver problemas o crear productos que sean valiosos en uno o más ambientes culturales. De aquí que al valorar la inteligencia sea necesario relacionarla con la vida misma y los aspectos diferentes que podríamos llamar pensamientos convergentes y divergentes.

Gardner se orientó a establecer relaciones entre la inteligencia y las variables sociales, culturales, políticas afirmando que la creatividad no depende solo del cerebro, mente o aspectos inherentes al sujeto, sino a conexiones culturales, físicas, es decir objetivas.

Este enfoque novedoso, distinta y problemático nos muestra distintas inteligencias, siendo estas:

Inteligencia espacial

Indagando la caracterización que la inteligencia espacial podemos advertir que Gardner la considera como: “La capacidad de percibir con exactitud el mundo visual para realizar transformaciones y modificar a las percepciones iniciales propias y para recrear aspectos de la experiencia visual propia incluso en la ausencia de estímulos físicos apropiados”

Es la aptitud especial, la capacidad de percibir formas y objetos para resolver problemas que requieren manipulación de imágenes mentales que se pueden expresar de manera verbal o visual. En esta aptitud intervienen mucho la analogía.

En un alumno se destaca esta inteligencia cuando le gusta dibujar en perspectiva, armar maquetas, manejar espacios, sabe proyectarse en el espacio físico, lee adecuadamente los mapas.

2.4.4. La teoría socio histórica de la educación de Vigotsky, Lev Semenovitch (1886 – 1934)

El objetivo fundamental de la educación, para el psicólogo Ruso, es el desarrollo de la personalidad del educando ligado al desarrollo potencial creativo del niño. El maestro o maestra crea las condiciones necesarias para desarrollar el potencial de cada uno de ellos.

Las ideas pedagógicas de Vigotsky lo podemos resumir en:

- La determinación social de la personalidad: la actividad mental de los instrumentos cognitivos depende del medio social en que vive el sujeto, es decir varía según el contexto socio histórico donde vive la persona.
- La influencia de la actividad instrumental y la internalización de los signos: al ponerse en contacto con otras personas el niño internaliza (Construcción interna de una operación externa), las formas colectivas de conducta y el significado de los signos creados por la cultura en el cual vive.

- La zona de desarrollo próximo es la distancia que debe de recorrer el niño entre lo que ya sabe por si solo (Nivel real de desarrollo), y lo que podría a ser con ayuda, si el medio le proporciona los recursos necesarios (Zona de desarrollo potencial).

2.4.5. La teoría de María Montessori (1870 - 1952)

Medica psicóloga y pedagoga Italiana. Su obra principal está centrada en el niño protagonista y responsable de su desarrollo integral, pero la pieza clave es el educador. Uno de los objetivos pedagógicos más relevantes es preparar a los niños para que puedan ser libres de pensar, elegir, decidir y actuar. Su método principal es desarrollar el gusto por el orden, la espontaneidad y la estimulación sensorial a partir de adecuados materiales educativos.

2.4.6. Para le Bouch

“La escritura es ante todo un aprendizaje motor”, antes de que el niño comience con el aprendizaje de la lecto-escritura “el trabajo psicomotor tendrá por objetivo dar al niño una motricidad espontanea, coordinada y rítmica, que será la mejor garantía para evitar los problemas de digrafía”

Como dice Soubiran y Mazo

“La mano es, en el cuerpo, el instrumento inigualable, privilegiado, que interviene siempre y cuyas posibilidades deben acrecentarse al máximo”. Y más adelante continúan: “Los músculos

de la mano tienen a nivel del cerebro, una representación cortical relativamente mucho más importante que los otros músculos del cuerpo”

Para Pic y Vayer

La educación de la mano en función al grafismo se halla íntimamente ligada a la educación psicomotriz en general, pero especialmente con ejercicios de:

- Relajar los brazos
- Ejercicios rítmicos
- Independizar izquierda derecha
- Rotación del brazo
- Rotación de la muñeca

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Tomando como referencia los tipos de investigación que presenta Sergio Carrasco Díaz en su texto *Metodología de la Investigación Científica* (2009: 43), que busca ampliar y profundizar el caudal del conocimiento científico existentes acerca de la realidad; en el desarrollo del presente trabajo de investigación se utilizó la **investigación aplicada**, para explicar los efectos que produce la aplicación del programa del Tux Paint en el aprendizaje de la lectoescritura en niños de educación inicial de la I.E.I N° 32365 – Cashapamapa distrito Rondos, provincia Lauricocha, región Huánuco 2015.

3.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

En el presente trabajo se utilizó el diseño de investigación pre experimental, (Hugo Sánchez Carlessi – 1984, Pág.78) con un solo grupo, al cual se le dio tratamiento y se aplicó pre y post test.

El tratamiento al que se sometió el grupo experimental consistió en el desarrollo de 15 sesiones sobre aprestamiento teniendo como base de este trabajo el uso de las laptops XO y el software Tux Paint,

El esquema que corresponde al diseño es el siguiente.

$$G_e = O_1 \dots\dots\dots X \dots\dots\dots O_2$$

Donde:

G_e = Grupo de experimento.

O_1 = Pre-test aplicado al grupo de experimento

O_2 = Post-test aplicado al grupo de experimento

X = Tratamiento (desarrollo de sesiones de aprestamiento con uso de las laptops XO y el software Tux Paint).

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1 Población

La población estará constituido por los alumnos matriculados en el nivel Inicial de la edades de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha y región Huánuco; del el presente año lectivo, siendo un total de 12 alumnos entre varones y mujeres.

CUADRO N° 01
DISTRIBUCION DE LA POBLACION

NIÑOS	EDAD			TOTAL
	3 años	4 años	5 años	
VARONES Y MUJERES	01	01	10	12

Fuente: Nomina de Matricula

3.3.2 Muestra

La muestra será no probabilístico de tipo intencionada, donde el investigador seleccionará según su propio criterio a 10 alumnos de la edad de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 32365 de Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha y región Huánuco; quedando determinado de la siguiente manera:

Grupo de experimento 10 alumnos

Distribuido en el siguiente cuadro según el número de alumnos:

CUADRO N° 02
DISTRIBUCION DE LA MUESTRA

GRUPOS	EDAD
	5 AÑOS
GRUPO DE EXPERIMENTO	10 Alumnos
TOTAL	10

Fuente: Nomina de Matricula

3.4 DEFINICIÓN OPERATIVA DEL INSTRUMENTO RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1 Instrumentos de Recolección de Datos

Para el recojo de la información se utilizó los siguientes instrumentos.

- a.** Ficha de observación.
- b.** Ficha de evaluación.
- c.** Test de Filho

El test ABC de Lourenco Filho tiene como propósito medir la madurez básica de los niños para la iniciación de la lectura y escritura entregando un pronóstico del tiempo que demorará el aprendizaje de esta destreza básica. Es un test de fácil de aplicación, concede un máximo de 24 puntos y da el puntaje en términos absolutos; es decir, sin relacionar el resultado con la edad cronológica y está orientado a medir la coordinación visomotora, capacidad de atención, memoria auditiva, lenguaje expresivo y resistencia a la fatiga.

3.5 TÉCNICAS DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS

3.5.1 Técnicas para el recojo de datos

Las técnicas que se usarán durante la investigación son:

- A. Técnica de observación,** destinado a observar el comportamiento de los niños frente a los nuevos medios y materiales educativos.

B. Técnica de la Evaluación, se usara durante el desarrollo del pre y el post test.

3.5.2 Técnicas para el procesamiento y presentación de datos

- ♣ Tablas de frecuencia
- ♣ Gráficos estadísticos
- ♣ Estadística descriptiva (media, desviación standar)
- ♣ Estadística inferencial (aplicación de la t de Student, para calcular el estadístico de prueba)

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIONES

4.1 PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

El procesamiento de los resultados se realizó considerando la escala de evaluación del **Test ABC Laurencio Filho** propuesto por Abdías Calderón, test para la verificación de la madurez básica para la lecto-escritura, la misma que se resume en el siguiente cuadro:

ESCALAS DE EVALUACIÓN PARA LA VERIFICACIÓN DE LA MADUREZ BÁSICA PARA LA LECTO-ESCRITURA

PUNTAJE ACUMULADO	DIGNÓSTICO
0 a 7 puntos	El niño no aprenderá a leer y escribir en un año escolar, por lo que requiere tratamiento especial
8 a 11 puntos	El niño aprenderá a leer y escribir con mucha dificultad en un año escolar, por lo que se recomienda una ayuda especial
12 a 16 puntos	El niño aprenderá a leer y escribir normalmente en un año escolar.
17 a 24 puntos	El niño aprenderá a leer y escribir sin dificultad ni cansancio en un semestre académico

Fuente: Test ABC Filho
Elaboración: Tesista

CUADRO Nº 03**RESULTADOS DEL PRE TEST SOBRE MADUREZ PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA**

Código	sub test 1	sub test 2	sub test 3	sub test 4	sub test 5	sub test 6	sub test 7	sub test 8	Total
1	1	1	1	1	1	0	0	2	7
2	2	1	1	1	0	0	0	2	7
3	0	2	1	1	1	0	0	2	7
4	1	2	1	1	0	1	1	2	9
5	2	1	1	1	0	0	0	2	7
6	1	1	1	1	1	1	0	1	7
7	1	1	1	1	1	1	0	2	8
8	1	1	0	1	1	0	0	2	6
9	1	3	2	1	0	0	1	1	9
10	1	1	1	1	0	1	1	0	6
TOTAL	11	14	10	10	05	04	03	16	73

Fuente: Resultados del pretest aplicando el test ABC de Filho

Elaboración: La investigadora

CUADRO Nº 04**RESULTADOS DEL POS TEST SOBRE MADUREZ PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA**

Código	sub test 1	sub test 2	sub test 3	sub test 4	sub test 5	sub test 6	sub test 7	sub test 8	Total
1	3	3	3	3	2	2	3	2	21
2	2	3	3	3	2	2	3	2	20
3	3	3	3	3	3	2	3	2	22
4	3	3	3	3	2	1	3	2	20
5	2	3	3	3	3	2	2	2	20
6	2	3	2	3	3	2	3	2	20
7	3	3	3	3	2	2	3	3	22
8	3	3	3	3	2	2	3	2	21
9	3	3	3	3	2	2	3	2	21
10	2	3	3	3	3	2	3	3	22
TOTAL	26	30	29	30	24	19	29	22	209

Fuente: Resultados del pos test aplicando el test ABC de Filho

Elaboración: La investigadora

CUADRO Nº 05

RESULTADOS DE LOS PUNTAJES TOTALES DEL PRE TEST Y POS TEST
SOBRE MADUREZ PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA

CÓDIGO	TOTAL PRE TEST	TOTAL POS TEST
1	7	21
2	7	20
3	7	22
4	9	20
5	7	20
6	7	20
7	8	22
8	6	21
9	9	21
10	6	22
TOTAL	73	209

Fuente: Cuadros Nº 03 y 04
Elaboración: La investigadora

CUADRO Nº 06

ESTADÍGRAFOS DE LOS RESULTADOS TOTALES DEL PRE TEST Y POS
TEST SOBRE MADUREZ PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-
ESCRITURA

<i>Estadígrafos</i>	<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
<i>Media</i>	7,3	20,9
<i>Error típico</i>	0,33	0,28
<i>Mediana</i>	7	21
<i>Moda</i>	7	20
<i>Desviación estándar</i>	1,06	0,88
<i>Varianza de la muestra</i>	1,12	0,77
<i>Curtosis</i>	-0,41	-1,73
<i>Coefficiente de asimetría</i>	0,66	0,22
<i>Rango</i>	3	2
<i>Mínimo</i>	6	20
<i>Máximo</i>	9	22
<i>Suma</i>	73	209
<i>Cuenta</i>	10	10

Fuente: Cuadro Nº 05
Elaboración: La investigadora

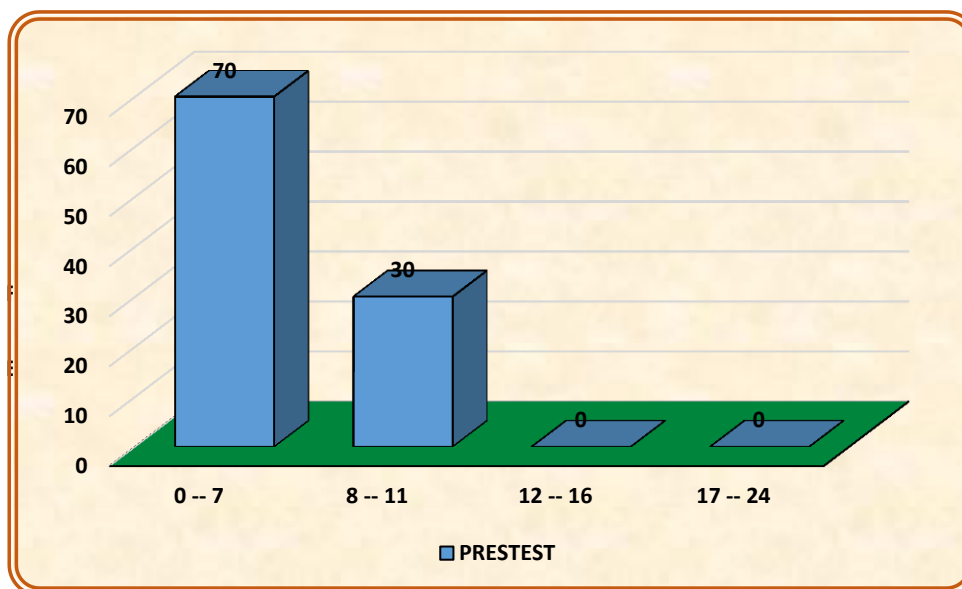
CUADRO Nº 07

RESULTADOS LOS PUNTAJES TOTALES OBTENIDOS DEL PRETEST
SOBRE MADUREZ PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA

Escala de Calificación de Philo	PRETEST	
	fi	%
0 – 7	7	70
8 – 11	3	30
12 – 16	0	0
17 – 24	0	0
TOTAL	10	100

Fuente: Cuadros Nº 03 y 04
Elaboración: La investigadora

GRÁFICO Nº 01

RESULTADOS LOS PUNTAJES TOTALES OBTENIDOS DEL PRETEST
SOBRE MADUREZ PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA

Fuente: Cuadro Nº 07
Elaboración: La investigadora

INTERPRETACIÓN:

El cuadro N° 07 y gráfico 01 muestran los resultados obtenidos de los puntajes totales respecto al pre test sobre madurez para el aprendizaje de la lecto-escritura, de los cuales se resalta lo siguiente:

El 70% del total de unidades de análisis representado por 7 alumnos obtuvieron puntajes que los ubican en el intervalo de 0 a 7 cuyo diagnóstico es que ***el niño no aprenderá a leer y escribir en un año escolar, por lo que requiere tratamiento especial.***

El 30% del total de unidades de análisis representado por 3 alumnos del pre test obtuvieron puntajes que los ubican en el intervalo de 8 a 11, cuyo diagnóstico es que ***el niño aprenderá a leer y escribir con mucha dificultad en un año escolar, por lo que se recomienda una ayuda especial.***

Ninguna unidad de análisis obtuvo puntaje que los ubican en el intervalo de 12 a 16, cuyo diagnóstico es que el niño aprenderá a leer y escribir normalmente en un año escolar.

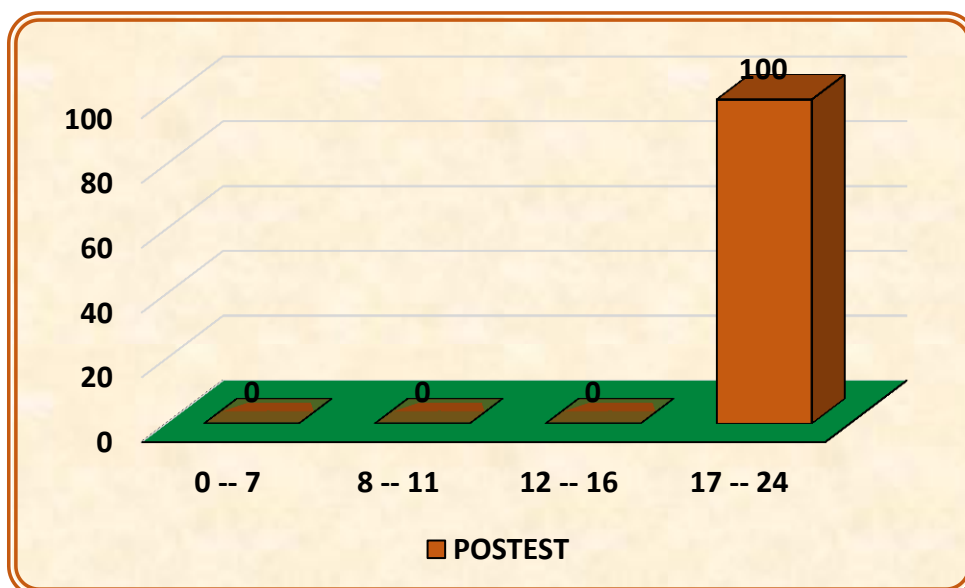
Ninguna unidad de análisis obtuvo puntaje que los ubican en el intervalo de 17 a 24, cuyo diagnóstico es que el niño aprenderá a leer y escribir sin dificultad ni cansancio en un semestre académico

En conclusión, en el pre test los puntajes obtenidos por los niños los ubica en las escalas bajas de calificación con 70% y 30%, con puntuaciones de 0 a 7 y de 8 a 11 respectivamente; en tanto que ningún alumno obtuvo puntajes que los ubica en las escalas superiores, posiblemente por falta de una estrategia adecuada en el proceso de enseñanza.

CUADRO Nº 08**RESULTADOS LOS PUNTAJES TOTALES OBTENIDOS DEL POSTEST SOBRE MADUREZ PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA**

Escala de Calificación de Philo	POSTEST	
	fi	%
0 – 7	0	0
8 – 11	0	0
12 – 16	0	0
17 – 24	10	100
TOTAL	10	100

Fuente: Tablas Nº 03 y 04
Elaboración: La investigadora

GRÁFICO Nº 02**RESULTADOS LOS PUNTAJES TOTALES OBTENIDOS DEL POSTEST SOBRE MADUREZ PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA**

Fuente: Cuadro Nº 08
Elaboración: La investigadora

INTERPRETACIÓN:

El cuadro N° 08 y gráfico 02 muestran los resultados obtenidos de los puntajes totales respecto al postest sobre madurez para el aprendizaje de la lecto-escritura, de los cuales se resalta lo siguiente:

Ninguna unidad de análisis obtuvo puntuación que lo ubique en la escala con puntuación de 0 a 7, cuyo diagnóstico es que ***el niño no aprenderá a leer y escribir en un año escolar, por lo que requiere tratamiento especial.***

Ninguna unidad de análisis obtuvo puntuación que lo ubique en la escala con puntuación de 8 a 11, cuyo diagnóstico es que ***el niño aprenderá a leer y escribir con mucha dificultad en un año escolar, por lo que se recomienda una ayuda especial.***

Ninguna unidad de análisis obtuvo puntuación que lo ubique en la escala con puntuación de 12 a 16, cuyo diagnóstico es que ***el niño aprenderá a leer y escribir normalmente en un año escolar.***

El 100% de las unidades de análisis obtuvo puntaje que los ubican en el intervalo de 17 a 24, cuyo diagnóstico es que ***el niño aprenderá a leer y escribir sin dificultad ni cansancio en un semestre académico.***

En conclusión, en el postest los puntajes obtenidos por los niños los ubica en la escala más alta de calificación con el 100%, con puntuaciones de 17 a 24; en tanto que ningún alumno obtuvo puntajes que los ubica en las escalas inferiores, demostrando la influencia positiva del programa del Tux Paint como una estrategia en el proceso de enseñanza.

CUADRO Nº 09

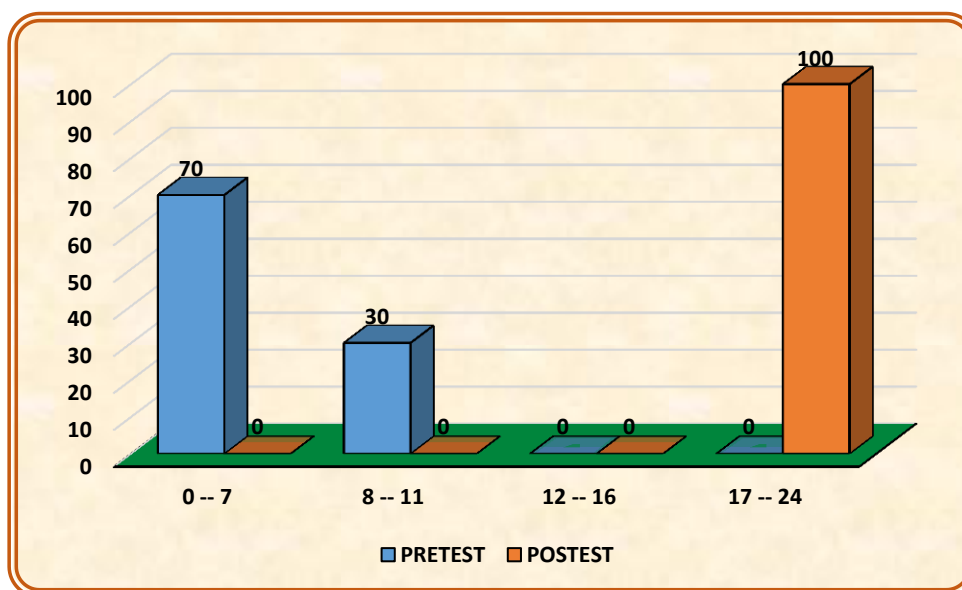
**RESULTADOS COMPARATIVOS DE LOS PUNTAJES TOTALES
RESPECTO AL PRETEST Y POSTEST SOBRE MADUREZ PARA EL
APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA**

Escala de Calificación de Fhilo	PRETEST		POSTEST	
	fi	%	fi	%
0 – 7	7	70	0	0
8 – 11	3	30	0	0
12 – 16	0	0	0	0
17 – 24	0	0	10	100
TOTAL	10	100	10	100

Fuente: Cuadro Nº 03 y 04
Elaboración: La investigadora

GRÁFICO Nº 03

**RESULTADOS COMPARATIVOS DE LOS PUNTAJES TOTALES
RESPECTO AL PRE TEST Y POS TEST SOBRE MADUREZ PARA EL
APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA**



Fuente: Cuadro Nº 09
Elaboración: La investigadora

INTERPRETACIÓN:

El cuadro N° 09 y gráfico 03 muestran los resultados comparativos de los puntajes totales respecto al pre test y pos test sobre madurez para el aprendizaje de la lecto-escritura, de los cuales se resalta lo siguiente:

El 70% del total de unidades de análisis representado por 7 alumnos del pre test y ningún alumno en el pos test obtuvieron puntajes que los ubican en el intervalo de 0 a 7 cuyo diagnóstico es que ***el niño no aprenderá a leer y escribir en un año escolar, por lo que requiere tratamiento especial.***

El 30% del total de unidades de análisis representado por 3 alumnos del pre test y ningún alumno en el pos test obtuvieron puntajes que los ubican en el intervalo de 8 a 11, cuyo diagnóstico es que ***el niño aprenderá a leer y escribir con mucha dificultad en un año escolar, por lo que se recomienda una ayuda especial.***

Ningún alumno en el pre test y el 100% en el pos test del total de unidades de análisis representado por 10 alumnos obtuvieron puntajes que los ubican en el intervalo de 17 a 24, cuyo diagnóstico es que ***el niño aprenderá a leer y escribir sin dificultad ni cansancio en un semestre académico.***

En conclusión, en el pre test los puntajes obtenidos se ubican en las escalas bajas de calificación con 70% y 30% respectivamente; en contraposición de los resultados del pos test en donde el 100% se ubicaron en la escala más alta de calificación, demostrándose así que la aplicación del programa Tux Paint en el aprestamiento de la lecto - escritura en los niños del nivel inicial a tenidos efectos muy positivos.

4.2 PRUEBA DE HIPÓTESIS

Se somete a prueba la hipótesis planteada que permitirá darle el carácter científico a la presente investigación.

Para tal efecto se ha considerado los siguientes criterios:

a) Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

La hipótesis alterna indica que la prueba es unilateral con cola a la derecha, porque se trata de verificar solo una probabilidad:

$$\mu_{\text{pos}} > \mu_{\text{pre}} \quad \text{ó} \quad \mu_{\text{pos}} - \mu_{\text{pre}} > 0$$

b) Determinación del nivel de significancia de la prueba

Se asume el nivel de significación de **5%**, con lo que estamos aceptando la probabilidad de **0,05**; puede ocurrir que se rechace H_0 a pesar de ser verdadera; cometiendo por lo tanto el error de tipo I. La probabilidad de no rechazar H_0 es de **0,95**.

c) Determinación de la distribución muestral de la prueba.

Teniendo en cuenta el texto “inferencia Estadística para investigadores” de Jesús Vilchez Guizado; la distribución de probabilidad adecuada para la prueba es t de student con n-1 grados de libertad, el mismo que se ajusta a la media de diferencias para datos apareados.

d) Esquema de la Prueba.

En la distribución t de Student, para el nivel de significación de **5%**, el nivel de confianza es del **95%**; entonces el coeficiente crítico o coeficiente de confianza para la prueba unilateral de cola derecha con $[n - 1 = 10 - 1 = 9]$ grados de libertad es:

$$t = 1,83$$

$$\Rightarrow RC = \{t > 1,83\}$$

Donde:

t : coeficiente crítico

RC : Región Crítica

e) Cálculo del Estadístico de la Prueba

Calculamos el estadístico de la prueba con los datos que se tiene

mediante la siguiente fórmula: $t = \frac{\bar{d}}{\hat{S}_d / \sqrt{n}}$, que se distribuye según

una t – student con $n - 1 = 9$ grados de libertad.

Donde:

d_i : Diferencia de promedios, respecto a los resultados finales y resultados al inicio.

d_i^2 : Cuadrado de las diferencias

$$\hat{S}_d = \sqrt{\frac{\sum d^2 - n(\bar{d})^2}{n-1}}$$

f) Formulación de la Hipótesis

H_i: La aplicación del programa Tux Paint influye significativamente en el aprestamiento de la lectoescritura en los niños de Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015.

$$H_i: \mu_{po} > \mu_{pr} \rightarrow \mathbf{ALE} (po) > \mathbf{ALE} (pr)$$

H₀: La aplicación del programa Tux Paint no influye significativamente en el aprestamiento de la lectoescritura en los niños de Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015.

$$H_1: \mu_{po} \leq \mu_{pr} \rightarrow \mathbf{ALE} (po) \leq \mathbf{ALE} (pr)$$

Donde:

H₀ : Hipótesis Nula

H₁ : Hipótesis de investigación

ALE (po): Resultados del aprestamiento de la lectoescritura en los niños de Inicial de la I.E. N° 32365 posterior a la aplicación del programa Tux Paint.

RAM (pr): Resultados del aprestamiento de la lectoescritura en los niños de Inicial de la I.E. N° 32365 previo a la aplicación del programa Tux Paint.

μ_{po} : Media poblacional posterior a la aplicación del programa Tux Paint.

μ_{pr} : Media poblacional previo a la aplicación del programa Tux Paint.

g) Cálculo del Estadístico de la Prueba

CÓDIGO	PRE TEST	POS TEST	DIFERENCIA d_i	d_i^2
1	7	21	14	196
2	7	20	13	169
3	7	22	15	225
4	9	20	11	121
5	7	20	13	169
6	7	20	13	169
7	8	22	14	196
8	6	21	15	225
9	9	21	12	144
10	6	22	16	256
SUMA	73	209	136	1870
PROMEDIO	7,3	20,9	13,6	187

$$t = \frac{\bar{d}}{\hat{S}_d / \sqrt{n}}$$

$$\bar{d} = 13,6$$

$$\hat{S}_d = \sqrt{\frac{\sum d^2 - n(\bar{d})^2}{n-1}}$$

$$\hat{S}_d = \sqrt{\frac{1870 - 10(13,6)^2}{10-1}}$$

$$\hat{S}_d = 1,5$$

$$\frac{\hat{S}_d}{\sqrt{n}} = \frac{1,5}{\sqrt{10}} = 0,47$$

Entonces:

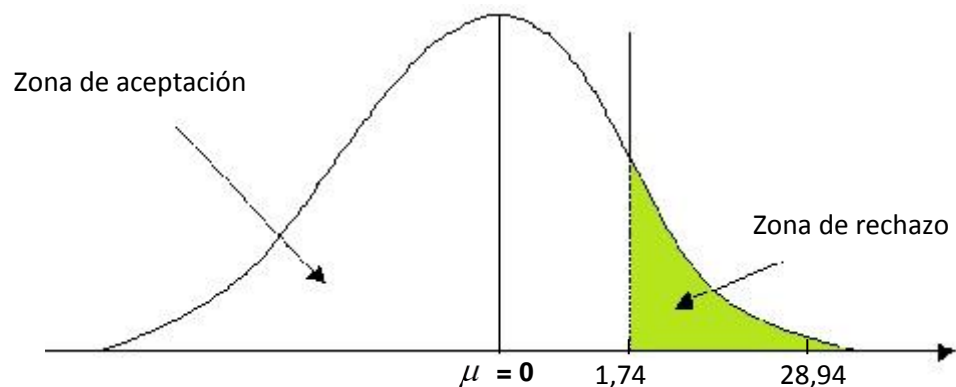
$$t = \frac{\bar{d}}{\hat{S}_d / \sqrt{n}}$$

$$t = \frac{13,6}{0,47} = 28,94$$

Luego:

$$t = 28,94$$

El valor de la t calculada 28,94 es mayor que la t crítica 1,83 en consecuencia se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis de investigación (H_i), es decir que la aplicación del programa Tux Paint influye significativamente en el aprestamiento de la lectoescritura en los niños de Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015.



Toma de decisiones

En la representación gráfica de la campana de Gauss, se observa que con un grado de libertad de 9, a un nivel de significancia de 0,05, le corresponde el valor crítico de “t” igual a 1,83 la misma que es menor que el valor de “t” calculado (28,94), es decir ($1,83 < 28,94$) observándose que el valor de la “t” calculada se encuentra dentro de la

zona de rechazo. Por lo tanto rechazamos la hipótesis nula (H_0) y aceptamos la hipótesis alterna (H_1).

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En el presente capítulo se presenta la confrontación del contexto problemático formulado a raíz de las bases teóricas, y de la hipótesis propuesta con los resultados alcanzados durante el desarrollo de la investigación; del mismo modo para conocer la influencia y significancia de la aplicación del Programa TUX PAINT en el aprestamiento de la lectoescritura en niños de la I.E. Inicial N° 32365 – Cashapampa, distrito Rondos, provincia Lauricocha, región Huánuco 2015. Se ha considerado la siguiente confrontación.

5.1. CON EL PROBLEMA PLANTEADO

La interrogante que se planteó al iniciar el trabajo es: ¿En qué medida la aplicación del programa Tux Paint influye en el aprestamiento de la Lectoescritura en niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región

Huánuco - 2015?, luego de haber desarrollado la investigación y como consecuencia de los resultados se determina que la aplicación del programa Tux Paint tiene una influye muy positiva en el aprestamiento de la Lectoescritura en niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365. Dichos resultados se evidencia en el cuadro N° 07 y su gráfico respectivo; en la que se demuestra el progreso favorable de resultados en el postest respecto del pretest.

5.2. CON LAS BASES TEÓRICAS

Respecto al sistema teórico, en la presente investigación, las teorías planteadas establecen una base consistente para las variables de estudio. Los fundamentos teóricos que se plantearon sobre el constructivismo fueron ineludibles para lograr los resultados obtenidos; en ese sentido citar las teorías de Jean Piaget, David Ausubel, Lev Vigotski y Bruner que plantearon aprendizajes activos, significativos, socializados; en general un aprendizaje integral donde el ser no es pasivo y no aprende solo contenidos, sino que está en movimiento y desarrolla sus capacidades, para encaminarlo a ser competente. Asimismo este contexto constructivista permite la utilización de metodología activa; los mismos que han sido considerados en la programación y desarrollo de las actividades de aprendizaje en el grupo de estudio, utilizar ese enfoque fue de mucha trascendencia. Asimismo se hizo necesario enfatizar los fundamentos del programa Tux Paint, puesto que con la aplicación del programa se logró mejorar de manera exitosa el aprestamiento de la lectoescritura en los niños de educación inicial.

Por tanto el trabajo dentro del enfoque constructivista permitió desarrollar en los niños, capacidades de la lectura y escritura que le permitirá interactuar eficaz y eficientemente en su contexto, también es importante considerar que el docente debe propiciar un ambiente estratégicamente adecuado en las actividades que desarrolla para lograr un aprendizaje óptimo en sus estudiantes.

5.3. CON LA HIPÓTESIS PLANTEADA

Los resultados obtenidos luego de la aplicación del programa Tux Paint revelan la influencia positiva de este programa en el aprestamiento de la Lectoescritura en niños de Educación Inicial; los mismos que se corroboraron con la contrastación de la hipótesis realizada en el capítulo anterior en la que se rechaza la hipótesis nula; siendo el valor calculado ($t = 28,94$) es mayor que el valor crítico ($t = 1,74$). Asimismo los resultados muestran que la totalidad (100%) de unidades de análisis en el postest lograron alcanzar el nivel más alto de la calificación del Test de Filho con puntuaciones de 17 a 24, tal como se observa en el cuadro N° 07 y su respectivo gráfico; frente a los resultados del pretest en donde los alumnos se ubicaban en las escalas bajas del test de Filho con 70% y 30% con puntuaciones de 0 a 7 y de 8 a 11 respectivamente.

5.4. APORTE CIENTÍFICO DE LA INVESTIGACIÓN

Consciente de que el trabajo de investigación finalmente debe constituir un aporte científico, los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian que al aplicar el programa Tux Paint, se desarrolla las capacidades de la lectura y escritura en inicio de los aprendizaje de los niños de educación inicial, manera divertida; en ese sentido el presente trabajo de investigación tendrá trascendencia en medida que los docentes del nivel de educación inicial y de los primeros grados de Educación Primaria apliquen el mencionado programa para el aprestamiento de la lectoescritura; puesto que la aplicación del Tux Paint sí desarrolla la capacidad de lectura y escritura de las personas; constituyendo este trabajo en un gran aporte científico.

CONCLUSIONES

1. Al finalizar el estudio se concluye: El programa Tux Paint su correcta aplicación y su respectivo ejercitamiento, ha tenido un efecto positivo en el desarrollo de las capacidades de la lectura y escritura en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 32365 – Cashapampa, distrito Rondos, provincia Lauricocha, región Huánuco 2015.
2. Los niveles de aprestamiento de la lectoescritura son bajos, antes de la aplicación del programa Tux Paint en niños de la Institución Educativa Inicial N° 32365 – Cashapampa, distrito Rondos, provincia Lauricocha, región Huánuco 2015.
3. Los niveles de aprestamiento son altos, después de la aplicación del programa Tux Paint en niños de la Institución Educativa Inicial N° 32365 – Cashapampa, distrito Rondos, provincia Lauricocha, región Huánuco 2015.
4. El resultados del pre test el 70 % de los estudiantes se encuentra en el intervalo de 0 a 7 cuyo diagnóstico es que el niño no aprenderá a leer y a escribir en un año escolar y el 30 % se encuentran en el intervalo de 8 a 11 cuyo diagnóstico es que el niño aprenderá a leer y a escribir con mucha dificultad en un año escolar a diferencia en el post test el 100 % de los estudiantes se encuentran en el intervalo de 17 a 24 cuyo diagnóstico es que el niño aprenderá a leer y escribir sin dificultad ni cansancio en un semestre académico teniendo un efecto positivo el tratamiento que consistió en desarrollar un conjunto de actividades de aprestamiento con ayuda de las laptos Xo y el uso del programa Tux Paint en los alumnos de la I.E.I. N° 32365 – Cashapampa, distrito Rondos, provincia Lauricocha, región Huánuco 2015.

SUGERENCIAS

1. A los docentes de las Instituciones de Educación Inicial que utilicen programas informáticos y de manera específica el programa Tux Paint en el proceso del aprestamiento de la lectoescritura, ya que su correcto entrenamiento permite desarrollar las capacidades de la lectura y escritura.
2. A los docentes de Educación Básica Regular y a los estudiantes de las universidades e institutos pedagógicos que estudian la especialidad de Inicial, investigar temas relacionados a los programas informáticos orientados a la educación para aplicarlos en su ejercicio profesional, ejecutando una enseñanza activa y divertida, a la vez potencialmente útil para el desarrollo de la capacidad creativa en sus alumnos.
3. Al Ministerio de Educación, incorporar en sus planes curriculares y a la vez impulsar capacitaciones en temas relacionados a las estrategias de enseñanza mediante aplicaciones informáticas, con programas de fácil manejo como el Tux Paint que muestran resultados óptimos, desarrollando capacidades básicas en el estudiantado en general.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Alonso, M. (2000) *Aprestamiento Integral I, II* Universidad Marcelino Champagne Editorial Latina – Lima.
2. Basurto, A. (2000) *“La Escritura”* AYQUE, Editorial San Marcos - Lima
3. Castro, J. (2003) *Diseño y Desarrollo Multimedia alfa omega grupo Editor México.*
4. Giles, L. (1995) *Aprestamiento, Primera edición* A.C.M La Cantuta - Chosica.
5. Gómez, S. (1999) *Desarrollo y Proceso Psicosocial de la Lectura y Escritura*, Editorial San Marcos.
6. Hidalgo, E. (2000) *Micro computación y Sistemas Operativas* England Internacional School El Británico.
7. Jiménez, J. (1997) *“Psicomotricidad Teoría y Programación”* Editorial Escuela Española.
8. Le, J. (1995). *Desarrollo Psicomotor desde el Nacimiento hasta los 6 años”*. Editorial Paidós - Barcelona.
9. Lujan, A. (2007) *Nuevo Plan lector en las Instituciones Educativas”*, Ediciones Mirbet Lima – Perú.
10. Minedu, (2009) *Diseño Curricular Nacional*, Lima - Perú.
11. Orellana, O. (2002) *Psicología del Desarrollo* Universidad de Huánuco.
12. Oseguera, E. (1992) *“Taller de lectura y Redacción 2”*, Publicaciones Cultural, México D.F. – México.

13. Paredes, A. (2000) "El nuevo Enfoque Pedagógico y las mapas conceptuales". Editorial San Marcos Primera Edición.
14. Romero, L. "Psicopedagogía y Psicología Educativa". Lima – Perú

REFERENCIAS WEBGRÁFICAS

- ✓ www.tuxpaint.com/
- ✓ <http://www.newbreedsoftware.com/tuxpaint/>
- ✓ <http://www.newbreedsoftware.com/>
- ✓ www.aprestamiento.com.pe/
- ✓ www.lectoescritura.com.pe/
- ✓ bill@newbreedsoftware.com
- ✓ [Copyright 2004 por Bill Kendrick
New Breed Software](#)
- ✓ <http://sardis.upeu.edu.pe/~alfpa/indice.htm>
- ✓ <http://www.tagnet.org/autores/monografias/mono.htm>

ANEXO

ANEXO I: MATRIZ DE CONSISTENCIA

EFFECTOS DEL PROGRAMA TUX PAINT EN EL APRESTAMIENTO DE LA LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE LA I.E. INICIAL N° 32365 – CASHAPAMPA, DISTRITO RONDOS, PROVINCIA LAURICOCHA, REGIÓN HUÁNUCO 2015.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES			
			VARIABLES	INDICADORES	INSTRUMENTO	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>a) ¿Qué efectos tiene la aplicación del programa Tux Paint en el desarrollo del aprestamiento de la Lectoescritura en niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco - 2015?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>b) ¿Cuál es el nivel de aprestamiento de la lectoescritura de los niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015, antes de la aplicación del programa Tux Paint?</p> <p>c) ¿Cuál es el nivel de aprestamiento de la lectoescritura de los niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015, después de la aplicación del programa Tux Paint?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>a) Determinar los efectos de la aplicación del programa Tux Paint en el desarrollo del aprestamiento de la lectoescritura en niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>b) Revelar el nivel de aprestamiento de la lectoescritura de los niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015, antes de la aplicación del programa Tux Paint.</p> <p>c) Revelar el nivel de aprestamiento de la lectoescritura de los niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015, después de la aplicación del programa Tux Paint.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Aplicando el programa Tux Paint influye lograremos desarrollar el aprestamiento de la lectoescritura en niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</p> <p>H₁: El nivel de aprestamiento de la lectoescritura de los niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015, se ubica en el nivel bajo de la escala para la verificación de la madurez básica de la lectoescritura, antes de la aplicación del programa Tux Paint.</p> <p>H₂: El nivel de aprestamiento de la lectoescritura de los niños de Educación Inicial de la I.E. N° 32365 – Cashapampa, distrito de Rondos, provincia de Lauricocha, región Huánuco – 2015, se ubica en el nivel alto de la escala para la verificación de la madurez básica de la lectoescritura, después de la aplicación del programa Tux Paint.</p>	<p>V.I.</p> <p>Aplicación del programa Tux Paint</p>	<p>Maneja adecuadamente el programa</p> <p>Usa el tiempo necesario para ejecutar las actividades con el programa Tux Paint.</p> <p>Desarrolla adecuadamente cada una de las sesiones desarrolladas con el programa Tux Paint.</p>	<p>Programa informático Tux Paint</p>	<p>* Población: 12</p> <p>* Muestra : 10 n₁= 10</p> <p>Esquema de la tesis Estructura de la escuela de Postgrado.</p> <p>* Nivel de Investigación : Explicativa.</p> <p>* Tipo de Investigación : Aplicada</p> <p>* Diseño de Investigación: Preexperimental</p> <p>TÉCNICAS UTILIZADAS</p> <p>1) Para Acopio de datos: Observación y fichas</p> <p>2) Instrumentos de Recolecta de datos: Ficha de Observación Test de Filho</p> <p>3) Técnica para el procesamiento de Datos: Estadística descriptiva y estadística inferencial.</p> <p>4) Para el Informe Final: Reglamento de la Escuela de Post Grado</p>
			<p>V.D.</p> <p>Desarrollo del aprestamiento para la Lectoescritura</p>	<p>Medir la memoria visual y capacidad de atención dirigida.</p> <p>Medir la memoria auditiva.</p> <p>Medir la capacidad de comprensión y memorización.</p> <p>Medir el lenguaje expresivo y trastornos fonoarticulatorios.</p> <p>Medir la coordinación visomotora.</p> <p>Medir la memoria visomotora.</p> <p>Medir la habilidad visomotora.</p> <p>Medir la atención y resistencia a la fatiga.</p>	<p>Pretest y Postest ABC Laureno Filho.</p>	

ANEXO II

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

TEST ABC
"LAURENCO FILHO"

ANEXO III

**SESIONES
REALIZADAS**

SESIONES DE APRENDIZAJE

Nº	TEMA	DURACIÓN
1	COMPONENTES DE LA COMPUTADORA	45"
2	LAS HERRAMIENTAS DEL SOFTWARE TUX PAINT	45"
3	EL USO DEL MOUSE	45"
4	PALETA DE COLORES	45"
5	TRAZO DE LÍNEAS PUNTEADAS	45"
6	SECUENCIA DE IMÁGENES: SERIACIÓN	45"
7	DISCRIMINACIÓN DE FIGURAS: DIBUJOS DIFERENTES	45"
8	PERCEPCIÓN VISUAL: REPRODUCCIÓN DE FIGURAS	45"
9	ORIENTACIÓN ESPACIAL: JUNTO - SEPARADO EN MEDIO	45"
10	PROPIEDADES : LARGO – CORTO ALTO – BAJO GRUESO – DELGADO	45"
11	RELACIONAR FIGURAS	45"
12	LECTURA DE IMÁGENES	45"
13	PERCEPCIÓN AUDITIVA: SONIDOS FUERTES Y SUAVES	45"
14	CANTIDADES IGUALES	45"
15	DIBUJO LIBRE	45"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

TÍTULO DEL TEMA : COMPONENTES DE LA COMPUTADORA

MEDIOS Y MATERIALES : Laptops XO, CD, USB, plumones, pizarra

DURACIÓN : 45 min.

OBJETIVO

Reconocer alguno de los componentes de las laptops y los dispositivos para el apagado y prendido de la XO

I. INICIO

- Recordamos las actividades permanentes (Saludo, rezo, asistencia)
- Entonamos la canción titulada “Mi Computadora”
- Responde las siguientes preguntas ¿les gustó la canción?, ¿de qué trata la canción?

II. DESARROLLO

- Observan detalladamente la laptop XO y mencionan algunas características.
- Explicamos cómo podemos encender y apagar la XO
Señalamos el botón power y enseñamos que estos botones tienen que presionarse para poder prender la laptop.
- Desarrollamos una práctica haciendo algunas preguntas sobre el tema a algunos niños.

III. CIERRE

- Practicamos el encendido y el apagado de la laptop
- Realizamos la retroalimentación.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

TÍTULO DEL TEMA : LAS HERRAMIENTAS DEL SOFTWARE TUX PAINT

MEDIOS Y MATERIALES : Computadora, CD, USB, plumones, pizarra, copias

DURACIÓN : 45 min.

OBJETIVO

Identificar las herramientas del software Tux Paint

Practicar con cada uno de las herramientas del software Tux Paint

I. INICIO

- Recordamos las normas de convivencia
- Agradecemos a Dios
- Desarrollamos la dinámica “El teléfono malgrado”
- Comentamos la clase anterior y lo relacionamos con la clase del día.

II. DESARROLLO

- Observan detalladamente las herramientas que vamos utilizar en el transcurso del trabajo



2. Tela de Dibujo

La parte más grande de la pantalla, en el centro, es la tela de dibujo. ¡Es en ella, obviamente, donde se dibuja!

3. **Selector**

Dependiendo de la herramienta activa, el selector muestra distintas cosas.

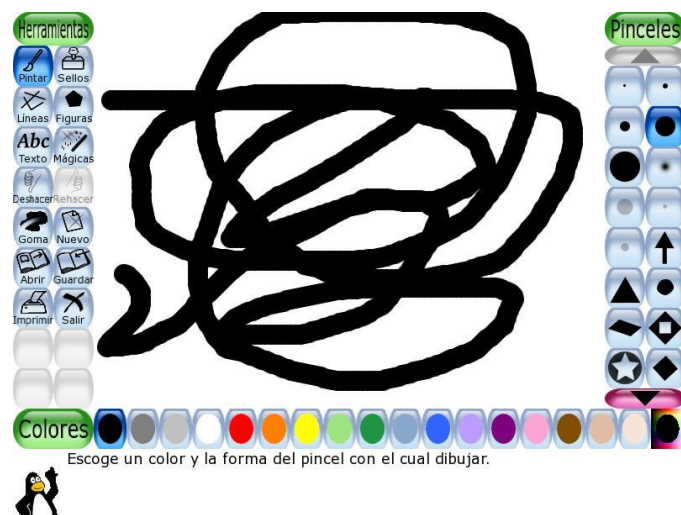
Por ejemplo: Mientras la herramienta Pintar está activa, muestra los varios pinceles disponibles. Al seleccionar la herramienta Sellos, éste muestra las diferentes figuras que pueden ser usadas.

4. **Colores**

Una paleta con los colores disponibles se muestra cerca de la parte inferior de la pantalla.

5. **Área de Ayuda**

En la parte más baja de la pantalla, Tux, el Pingüino de Linux, da sugerencias y otras informaciones al dibujar.



III. CIERRE

- Practicamos con algunas herramientas haciendo uso de ellas. Para empezar con herramientas básicas y sencillas y los más usados en el software.
- Responden las preguntas planteadas por los profesores utilizando las herramientas del software Tux Paint

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

TÍTULO DEL TEMA : EL USO DEL MOUSE

MEDIOS Y MATERIALES : Computadora, mouse, plumones, pizarra, copias.

DURACIÓN : 45 min.

OBJETIVO

Manejar adecuadamente el mouse sin levantar ni realizar movimientos bruscos realizando dibujos

I. INICIO

- Participamos en las actividades permanentes (saludo, rezo, control de asistencia)
- Entonamos la canción “Mi Ratoncito” luego preguntamos ¿Les gusto la canción?, ¿Conocen al ratón?, ¿Saben como corre o se mueve u ratón?.
- Relacionamos el ratón con el mouse, por su parecido y por sus movimientos.
- explicamos que el ratón en inglés es mouse.

II. DESARROLLO

- Observamos detalladamente el dispositivo de entrada (mouse)
- Explicamos como se usa y utilizamos el mouse detalladamente. ¿Para qué sirve? ¿Cómo se utiliza?
- Practicamos realizando Click con el mouse en el programa diseñado, dibujando, coloreando, entre otros.

III. CIERRE

- Enseñamos a manipular a cada niño el mouse con movimientos breves y usando la herramienta pincel que es la herramienta más usada en el Software Tux Paint.
- Realizamos la coevaluación.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

TÍTULO DEL TEMA

PALETA DE COLORES

OBJETIVO

Identificar los colores del software Tux Paint, relacionando con objetos de su entorno.

MEDIOS Y MATERIALES: Pc, USB, copias

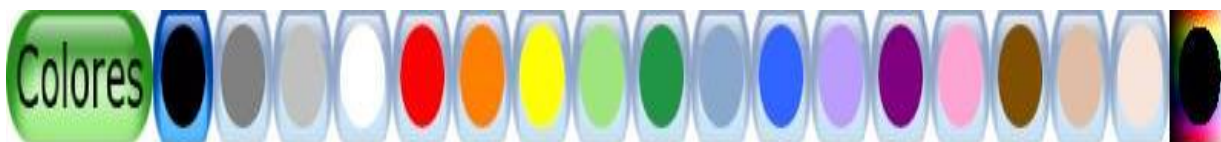
DURACIÓN : 45 min.

I. INICIO

- Recordamos las normas de convivencia
- Entonamos la canción “El Semáforo”; utilizando la melodía grabada en un CD.
- Conversamos acerca de los saberes previos y preguntamos ¿Les gustó la canción? ¿de qué trata la canción?
- Conversamos sobre el tema

II. DESARROLLO

- Observamos detalladamente la paleta de colores en la pantalla del Programa Tux Paint
- Relacionamos los colores con los objetos reales de nuestro entorno.
- Utilizamos adecuadamente la **paleta de colores**



- Pintamos una imagen diseñada en la pantalla del Pc.

III. CIERRE

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Qué dificultades tuvieron para aprender?

ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN

- Pinta la gallina con los colores que corresponde a este animal.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

TÍTULO DEL TEMA

SECUENCIA DE IMÁGENES: SERIACIÓN

OBJETIVO

Ejercitar la coordinación visomotora a través de ejercicios de seriación

MEDIOS Y MATERIALES: Pc, USB, copias, plumones, pizarra

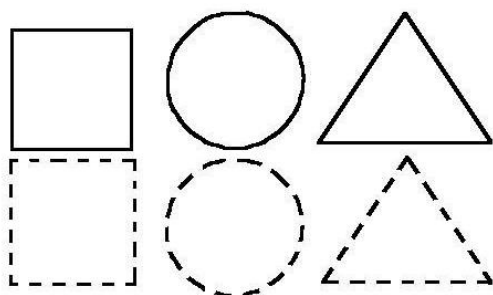
DURACIÓN : 45 min

I. INICIO

- Recordamos las actividades permanentes (Saludo, rezo, asistencia)
- Realizamos una dinámica "QUIEN SIGUE" ¿les gustó la dinámica?, ¿de qué trata la dinámica?
- Conversamos sobre el tema a tratar

II. DESARROLLO

- Mostramos la seriación ya diseñada en la tela de dibujo del programa Tux Paint
- Indicamos que deben seleccionar la herramienta pincel con le color de preferencia
- Con las figuras que ven al inicio realizar a la seguida los mismos pero en ese mismo orden y procurando que sean iguales las líneas alrededor de la figura, lo realizan utilizando el mouse.



III. CIERRE

- Realizamos más ejemplos de seriación pero con imágenes pre establecidas en el programa.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

TÍTULO DEL TEMA

DISCRIMINACIÓN DE FIGURAS: DIBUJOS DIFERENTES

OBJETIVO

Identificar la figura que no es igual a los demás

MEDIOS Y MATERIALES: Pc, USB, papelotes, copias

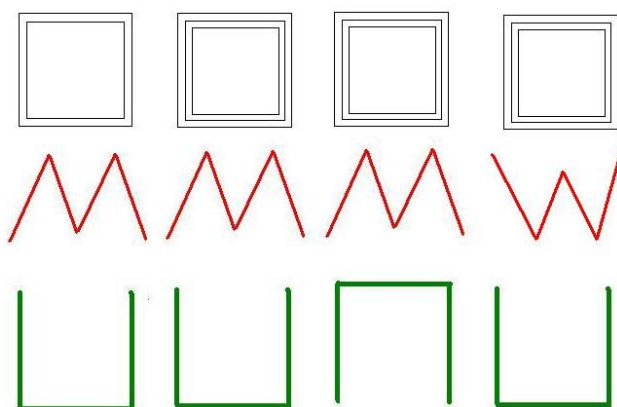
DURACIÓN : 45 min

I. INICIO

- Agradecemos a Dios
- Recordamos las normas de convivencia
- Entonamos una canción “VENTANITA”
- Mostramos en el papelote las figuras que vamos a trabajar, pidiéndoles que lo vean por unos minutos.

II. DESARROLLO

- Mostramos las figuras ya diseñadas en la tela de dibujo del Programa Tux Paint
- Indicamos que deben seleccionar la herramienta **líneas**, con el color de su agrado para luego marcar en cada fila con un aspa (X) la figura o el dibujo que sea diferente.
- En las tres series que ven realizarán el mismo trabajo discriminando la figura que no es igual a los demás.



III. CIERRE

- Corregimos los errores que tienen enseñamos a marcar la figura diferente a los demás con la ayuda del grupo.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

TÍTULO DEL TEMA

PERCEPCIÓN VISUAL: REPRODUCCIÓN DE FIGURAS

OBJETIVO

Expresar la capacidad de percepción reproduciendo imágenes

MEDIOS Y MATERIALES: Pc, USB, pizarra, plumones

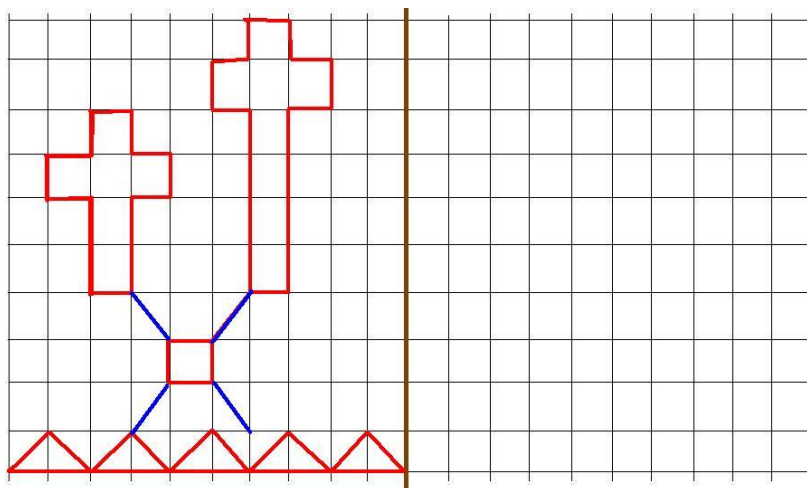
DURACIÓN : 45 min

I. INICIO

- Realizamos las actividades permanentes (saludo, rezo, asistencia)
- Recordamos las normas de convivencia
- Realizamos una dinámica “MI GEMELO” ¿les gustó la dinámica?, ¿de qué trata la dinámica?

II. DESARROLLO

- Mostramos tres figuras diferentes y diseñadas en la tela de dibujo del Programa Tux Paint.
- Indicamos que seleccionen la herramienta **líneas** con el color de su preferencia para luego reproducirlas teniendo en cuenta el modelo de las figuras que se encuentran a su lado izquierdo.
- Realizamos lo mismo con las demás figuras y en ese mismo orden y a esa misma distancia, dejando la misma cantidad de cuadraditos y realizando el mismo tamaño.



III. CIERRE

- ¿Qué aprendí en la sesión de hoy?
- ¿Qué dificultades has tenido para aprender?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

TÍTULO DEL TEMA

**ORIENTACIÓN ESPACIAL: JUNTO - SEPARADO
EN MEDIO**

OBJETIVO

Desarrollar en los alumnos, su capacidad de orientación espacial

MEDIOS Y MATERIALES: Pc, USB, pizarra, plumones

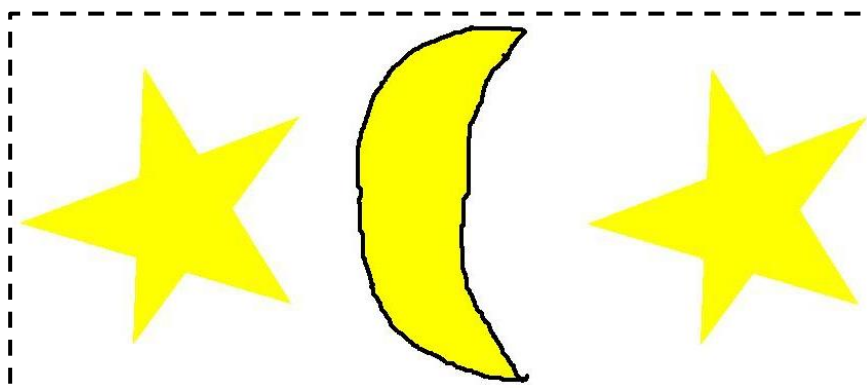
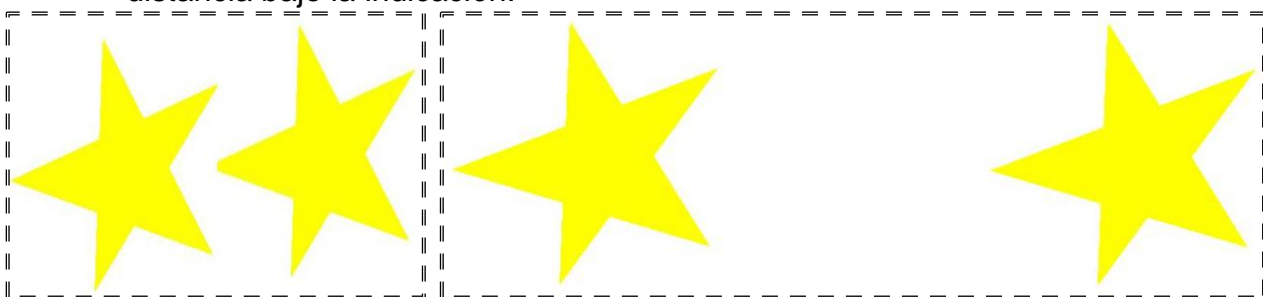
DURACIÓN : 45 min

I. INICIO

- Agradecemos a Dios
- Recordamos las normas de convivencia
- Entonamos una canción “Pulgarcito” ¿Les gusto la canción?

II. DESARROLLO

- Mostramos dos estrellas dibujadas y debidamente pintadas en la tela de dibujo del Programa Tux Paint.
- Al inicio las estrellas van a estar separados, luego dibujamos las estrellas juntas.
- Al final pedimos que dibujen las mismas estrellas separado a una cierta distancia bajo la indicación.



III. CIERRE

- Repetimos los ejercicios de orientación con los niños que no lograron realizarlo.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

TÍTULO DEL TEMA

**PROPIEDADES : LARGO – CORTO
ALTO – BAJO
GRUESO – DELGADO**

OBJETIVO

Conocer las propiedades de las cosas y objetos

MEDIOS Y MATERIALES: Pc, USB, objetos, pizarra, plumones

DURACIÓN : 45 min

I. INICIO

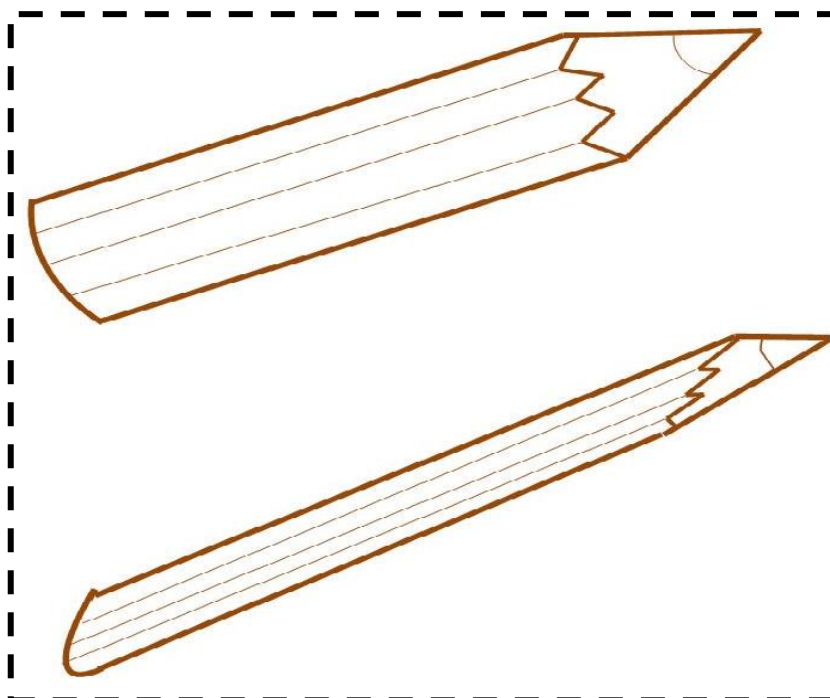
- Agradecemos a Dios
- Recordamos las normas de convivencia
- Entonamos la canción “ELEFANTE” ¿Les gustó la canción?, ¿Conocen al elefante?

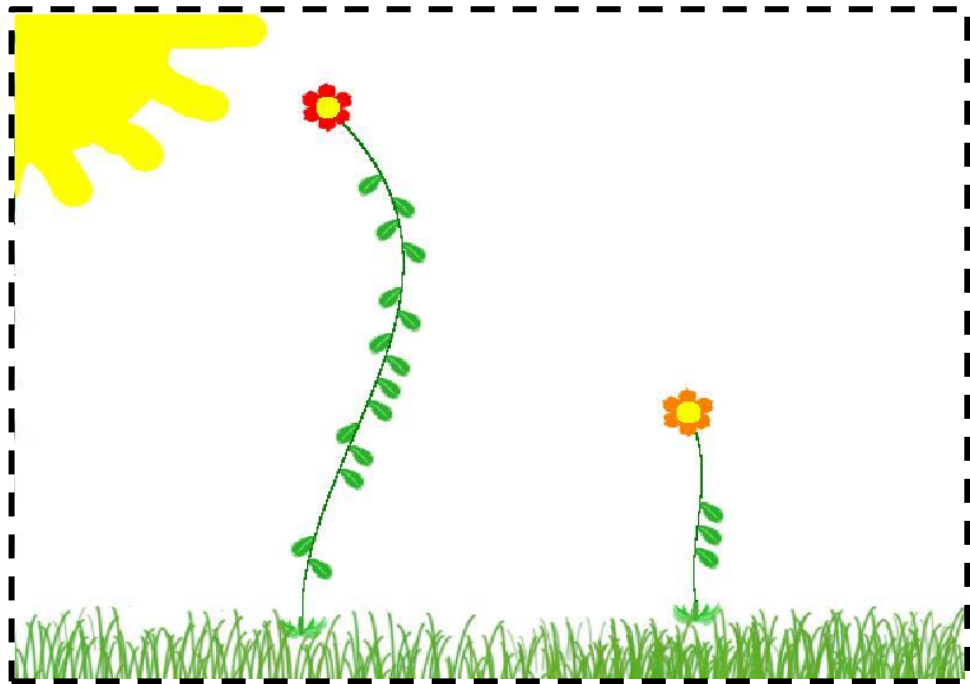
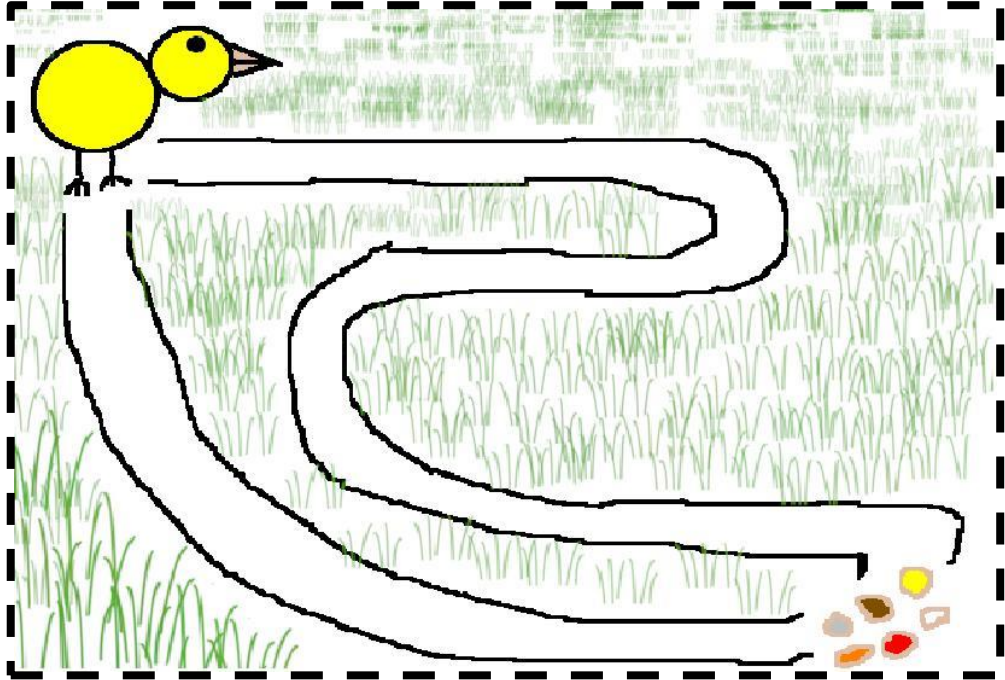
II. DESARROLLO

- Mostramos en la tela del dibujo del programa Tux Paint, imágenes diseñadas para poder conocer y distinguir las Propiedades: Largo-corto; alto-bajo; grueso-delgado.
- A cada uno de estas propiedades que van a estar representado por figuras, pedimos a los niños que pinten de colores determinados.

Por ejemplo:

Si trabajamos con la propiedad: grueso – delgado, mostrando un lápiz grueso y un lápiz delgado, pediremos que el lápiz grueso lo pinte de color rojo y el lápiz delgado de color amarillo así sucesivamente realizaremos las demás propiedades pero con imágenes diferentes.





III. CIERRE

- Reforzaremos estas propiedades con imágenes reales del entorno.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

TÍTULO DEL TEMA RELACIONAR FIGURAS

OBJETIVO

Desarrollar relaciones entre imagen palabra

MEDIOS Y MATERIALES: Pc, USB, copias, pizarra, plumones

DURACIÓN : 45 min

I. INICIO

- Recordamos las normas de convivencia
- Realizamos la dinámica el rey manda
- Planteamos preguntas ¿Les gustó la dinámica?, ¿de qué trata la dinámica?

II. DESARROLLO

- Observamos la imagen diseñada en la tela de dibujo del programa Tux Paint.
- Explicamos detalladamente el trazo de unir las líneas la imagen con la palabra correcta.
- Utilizara la herramienta **líneas**, con el color de su agrado para dichos objetos

PLANTA ●

OBJETO ●

ANIMAL ●



III. CIERRE

- Realizar nueva relación entre objetos y cosas de nuestro alrededor.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

TÍTULO DEL TEMA LECTURA DE IMÁGENES

OBJETIVO

Desarrollar la capacidad de imaginación a través de letras de imágenes

MEDIOS Y MATERIALES: Pc, USB, siluetas, papelote

DURACIÓN : 45 min

I. INICIO

- Recordamos las actividades permanentes
- Desarrollamos un cuento “Mi Sapito” ¿Les gusto el cuento? ¿Qué personajes encontramos en el cuento?

II. DESARROLLO

- Observamos el cuento “Mi Sapito” con sus respectivas siluetas ubicadas correctamente.
- Mostramos más dibujos como: flor, arcoíris, relámpago, sol. Para realizar más oraciones.
 - ✓ La **flor** es muy bonita
 - ✓ Cuando **llueve** y hace calor vemos al **arcoíris**

- Ahora realizamos en la tela de dibujo de nuestro Programa Tux Paint.



III. CIERRE

- ¿Qué aprendí en la sesión de hoy?
- ¿Qué dificultades has tenido para aprender?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

TÍTULO DEL TEMA

PERCEPCIÓN AUDITIVA: SONIDOS FUERTES Y SUAVES

OBJETIVO

Diferenciar el tipo de sonido según el tamaño y variedad de las imágenes

MEDIOS Y MATERIALES: Pc, USB,

DURACIÓN : 45 min

I. INICIO

- Realizamos las actividades permanentes (Saludo, rezo, control de asistencia)
- Realizamos la dinámica “La Lluvia”
- Conversamos como hemos podido percibir los sonidos en la dinámica “La Lluvia” con los dedos (1); (1,2); (1,2,3); (1,2,3,4); (1,2,3,4,5)
- El sonido va cambiando de lo mas suave a lo más fuerte

II. DESARROLLO

- Realizamos un click en el pincel, luego escogemos el grosor del pincel para realizar algunos movimientos en la tela de dibujo del programa, ahí podemos percibir el tipo de sonido.

Se escucha los sonidos suaves



Se escucha los sonidos fuertes



III. CIERRE

- Recordamos paso a paso todo lo realizado

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

TÍTULO DEL TEMA CANTIDADES IGUALES

OBJETIVO

Reconocer la noción de cantidades iguales

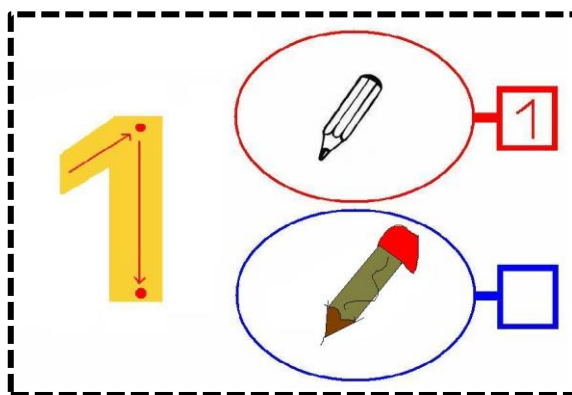
MEDIOS Y MATERIALES: Pc, USB,
DURACIÓN : 45 min

I. INICIO

- Realizamos las actividades permanentes: (Saludo, rezo, control de asistencia)
- Recordamos las normas
- Realizamos una adivinanza
De todos soy el más loquito
cuando me acompañan otros números
mi valor aumenta
y mi nombre empieza con la letra U
- Pedir a los alumnos que den una palmada, un giro, un salto, un abrazo
- Conversamos de sus saberes previos

II. DESARROLLO

- Mostramos al niño una lámina donde hay diferentes animales pero cada uno de cada especie y luego los separamos.
- Enseñamos la forma de escribir en N° 1 siguiendo la dirección de las flechas.
- En la tela de dibujo mostramos una imagen diseñada para que el niño escriba el N° 1 y ponga la misma cantidad del lápiz en el otro conjunto.



III. CIERRE

- Entregamos copias, para que repasan en N° 1 y pinten la cantidad que indica

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 15

TÍTULO DEL TEMA DIBUJO LIBRE

OBJETIVO

Demostrar a través del dibujo libre, el uso adecuado de las herramientas del programa Tux Paint.

MEDIOS Y MATERIALES: Pc, USB,
DURACIÓN : 45 min

I. INICIO

- Agradecemos a Dios
- Realizamos las actividades permanentes: (Saludo, control de asistencia)
- Entonamos una canción “gota de lluvia”

II. DESARROLLO

- Sugerimos a los niños, desarrollar dibujos libres, usando las herramientas y comandos, usado durante las sesiones anteriores
- Con ello realizarán un conjunto de figuras que tiene sentido.



III. CIERRE

- Evaluamos las imágenes realizadas a cada uno de ellos, y reconocer sus habilidades.

ANEXO IV

MUESTRAS FOTOGRAFÍCAS



*I.E. Inicial N° 32365 de Cashapampa, distrito de
Rondos Luna en donde se desarrolló la investigación.*



*Investigadora explicando el uso de las Laptops a los
alumnos de la I.E. N° 32365 - Cashapampa.*



Investigadora explicando el uso de las Laptops a los alumnos de la I.E.I. N° 30365 - Cochabamba



Investigadora enseñando a los niños de la I.E.I. N° 30365 de Cochabamba el uso del Programa Tiny Point



Investigadora evaluando una de las sesiones realizada con los niños de la I.E.I. N° 32365 de Cashapampa



Alumno de la I.E.I. N° 32365 - Cashapampa desarrollando una de las sesiones de aprendizaje con



*Alumnos de la I.E.I. N° 32365 Cashapampa
desarrollando de las indicaciones de la investigadora*



*Alumno de la I.E.I. N° 32365 - Cashapampa
desarrollando una de las sesiones de aprendizaje con*

ANEXO V

DOCUMENTOS ADMINISTRATIVOS