

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO**



**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
“CONRADO BENÍTEZ GARCÍA”
CIENFUEGOS**

SEDE UNIVERSITARIA PEDAGÓGICA MUNICIPAL DE CRUCES

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**TERCERA EDICIÓN
Mención. Educación Primaria**

**Título: Multimedia para trabajar el Área Lenguaje (Pronunciación, Lenguaje
Relacional y Análisis Fónico) en niñas y niños del grado Preescolar**

Autor(a): Lic. Mairely Macías Díaz

**CIENFUEGOS 2013
“Año 55 de la Revolución”**

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO



UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
“CONRADO BENÍTEZ GARCÍA”
CIENFUEGOS

SEDE UNIVERSITARIA PEDAGÓGICA MUNICIPAL DE CRUCES

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
TERCERA EDICIÓN
Mención. Educación Primaria

Título: Multimedia para trabajar el Área Lenguaje (Pronunciación, Lenguaje Relacional y Análisis Fónico) en niñas y niños delgrado Preescolar

Autor(a): Lic. Mairely Macías Díaz

Tutor(a): MSc. María de Jesús Reyes Moreno

Cienfuegos 2013
“Año 55 de la Revolución”

Dedicatoria

A los niños para los que trabajamos, que son nuestra razón de ser.

A la Revolución por darnos la oportunidad de elevar nuestra cultura general integral.

A mi familia, a mis profesores, a mis compañeros, por su paciencia, su compañía y sobre todo por su confianza.

Agradecimientos

A: mi hermano, por darme el apoyo y la comprensión necesaria para hacer realidad mi sueño.

A: todas aquellas personas que de una forma u otra contribuyeron a la realización de la investigación.

A todos, Muchas Gracias.

Pensamiento

“El mundo camina hacia la era electrónica... Todo indica que esta ciencia se constituirá en algo así como una medida del desarrollo; quien la domine será un país de vanguardia. Vamos a volcar nuestros esfuerzos en este sentido con audacia revolucionaria”.

Ernesto Che Guevara.

RESUMEN.

La investigación se fundamenta en el diseño de una Multimedia con contenidos y ejercicios referidos al Área Lenguaje en niñas y niños del grado preescolar. A partir del diagnóstico efectuado tanto a los recursos como al conocimiento de los niños (a) referido al contenido señalado y el estudio teórico de la literatura relacionada con el uso de la computadora, los software educativos y el diseño de aplicaciones informáticas, fueron utilizados diferentes métodos científicos, del nivel teórico y del nivel empírico: análisis – síntesis, inducción – deducción, entrevistas, análisis de documentos, observación, pruebas pedagógicas y cálculo porcentual. Los resultados alcanzados en el proceso de investigación demostraron que el uso de las TIC enriquece el desarrollo del lenguaje en niños y niñas del grado preescolar.

Índice

	Pág.
Introducción	1
Desarrollo :	7
ESTUDIO DE LOS REFERENTES TEÓRICOS SOBRE EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN LA EDAD PREESCOLAR Y LA UTILIZACIÓN DE LOS RECURSOS INFORMÁTICOS	
El Lenguaje en la edad preescolar	7
Los recursos informáticos como material de apoyo al Proceso Educativo	14
Las potencialidades de la multimedia para el desarrollo del lenguaje	22
PRESENTACIÓN DE LA MULTIMEDIA” VAMOS A JUGAR CON LOS SONIDOS”	28
Multimedia. Consideraciones generales	28
Multimedia "Vamos a jugar con los sonidos	43
Validación de la multimedia “Vamos a jugar con los sonidos”	54
Conclusiones	60
Recomendaciones	61
Bibliografía	
Anexos	

INTRODUCCIÓN

En Cuba se está viviendo la mayor Revolución Educacional que ha tenido lugar, lo que posibilita la atención de los diferentes grupos poblacionales desde la más temprana edad y para ello se ponen en práctica diversos programas que aseguran la atención a la diversidad y propician su integración social.

Este reclamo social está dedicado especialmente a las niñas y los niños de la edad preescolar y se crean programas para elevar su calidad de vida, lo que se aprecia en eventos mundiales y regionales tales como la Declaración de los Derechos Humanos de la ONU (1948), La Convención de los Derechos del Niño (1989), La Cumbre de la Infancia (1990), La Cumbre Iberoamericana de Panamá (2000), así como en otros eventos en los que se reconoce la necesidad de acometer medidas que garanticen la atención a la infancia.

La educación de los niños y las niñas en estas edades debe considerarse como una necesidad para su desarrollo, por lo que las acciones que se diseñen deben dirigirse a la estimulación de habilidades y competencias, tanto en la esfera cognitiva como en la afectiva (Calzadilla, O. 2001).

Es en este período donde se forman los sistemas funcionales, a partir de la interacción del individuo con su medio y de su accionar con el entorno. Precisamente la estimulación temprana del lenguaje posibilita que se adquiera desde pequeño el contenido fonemático, lexicológico y sintáctico de la lengua de forma práctica. El propósito de estimular los progresos lingüísticos desde la más temprana edad y la conveniencia de prever el desarrollo de las capacidades y habilidades del lenguaje, constituye objeto de investigación para estudiosos, que desde diferentes puntos de vista se interesan en el tema.

Además, en el estudio realizado por Salazar, M. (2002) se constató el insuficiente empleo de métodos, procedimientos didácticos y medios de enseñanza para la atención a la diversidad, a partir de las potencialidades, posibilidades e intereses infantiles y de los recursos que el Estado ha puesto al alcance de los educadores, como la computadora, televisión, vídeo, etc.

Todo lo anteriormente expuesto permite afirmar que las actividades para el desarrollo del lenguaje se caracterizan por un enfoque tradicionalista, con insuficiencias didáctico-metodológicas que limitan la función comunicativa y educativa de la lengua materna. Desde esta posición el proceso educativo adquiere una dimensión desarrolladora y educativa y se corresponde con una concepción del desarrollo como producto de la apropiación de la experiencia histórico-social en un momento determinado y en las condiciones concretas y particulares en las que se produce (Vigostky, S.L .y seguidores).

Tomando como fundamento la teoría de Vigotsky y la introducción de la computación en la Educación Preescolar en el curso 2001-2002, urge la realización de una serie de acciones encaminadas a su eficiente implementación en el proceso educativo, por ello se declara ésta como una de las prioridades en el trabajo metodológico, la que se mantiene en el presente curso, pero ya dirigida hacia su perfeccionamiento.

En el Área Lenguaje se detectan como principales dificultades las siguientes: no diferencian acústicamente algunos sonidos, les resulta difícil reconocer el sonido que se enfatiza, establecer correspondencia entre el sonido que se pronuncia y su materialización con fichas en el esquema de la palabra, según la metodología que sugiere el Programa Educativo.

En Cuba también se han realizado estudios encaminados a resolver tal situación, dentro de ellos los realizados por Figueredo Ernesto (1984), López Mayda (1989),González Danilo (1989), García Leonardo (1990), los cuales han estado dirigidos a la intervención logopédica, con predominio individual, lo que no siempre

resulta efectivo para lograr un aprendizaje significativo del lenguaje. Además Martínez Franklin (2004) realizó una caracterización del desarrollo evolutivo del lenguaje en la edad preescolar de 0 a 6 años.

En la Provincia Cienfuegos han abordado esta temática Montano Rivero (1999), González Rumbaut (2000), Massani Enríquez (2001), Pérez Sara (2002), Ferrer Pérez (2002) y Díaz Vera (2002), esta última destaca además la importancia de la preparación de las promotoras para lograr la adecuada estimulación a las niñas y los niños, así como la orientación familiar y comunitaria.

En el Municipio Cruces han abordado esta temática Pérez Dueña (2005), Rodríguez Alonso (2006). García García (2006) Propuesta de actividades para contribuir a la corrección de los trastornos del lenguaje de las niñas y niños de cuarto, quinto y sexto año de vida del Círculo Infantil “Florecitas del 2000”.

Todas estas investigaciones han realizados valiosos aportes y han contribuido a resolver problemas relacionados con el lenguaje de los niños y niñas del grado preescolar en diferentes contextos cienfuegueros sin embargo de manera general se puede afirmar que no se ha logrado resolver las dificultades del lenguaje mediante la atención a la diversidad de las niñas y los niños del grado preescolar, de ahí que se dedique esta investigación a la búsqueda de soluciones a las dificultades del lenguaje que presentan los niños y las niñas de este nivel tomando **como vía el empleo recursos informáticos** utilizada por la profesora de computación y maestra de preescolar durante el desarrollo del Proceso Educativo.

Después de realizarse un análisis exhaustivo de las investigaciones antes mencionadas, las cuales han aportado cambios y transformaciones en el desarrollo del Lenguaje como, propuestas de actividades, los resultados aún no son los esperados en los educandos fundamentalmente en el Área Lenguaje, por lo que aún son insuficientes los medios para vincular la tecnología con el Proceso Educativo en la edad preescolar para desarrollar habilidades en el Lenguaje. Estas investigaciones de una forma u otra aportan elementos para el trabajo con el Área Lenguaje,

permitiendo la vinculación de los programas informáticos con esta área en el grado preescolar. Han aportado elementos valiosos para diseñar una multimedia para el tratamiento de los contenidos del Área Lenguaje.

Los resultados del estudio empírico a partir de la aplicación de diversos métodos y técnicas (ver anexos 3,4) se constataron las siguientes **regularidades**:

- Son bajos los resultados del diagnóstico de los niños y niñas del grado.
- Existiendo insuficiencias en el uso de los medios de enseñanza, con énfasis en la tecnología por existir carencias de software, existe el software “A jugar”, para la enseñanza preescolar, específicamente para el sexto año de vida o grado preescolar de las escuelas primarias y del Programa Educa a tu Hijo. En el mismo se incluye un ejercicio que es elaborado a partir de uno de los contenidos del lenguaje que orienta el Programa Educativo, y aunque aparece en la tarea de Recreación, éste no resulta suficiente si se pretende su utilización **para desarrollar habilidades en el lenguaje**.
- No se vinculan las actividades de preescolar con el uso de la tecnología de forma sistemática, porque no existen software educativo dirigido a esta Área que favorezca la vinculación de los programas informáticos.

Lo anterior nos permitió arribar al siguiente: **PROBLEMA CIENTÍFICO**:

¿Cómo contribuir al desarrollo del lenguaje en niñas y niños del grado preescolar en la Escuela Primaria Osvaldo Arniella del Consejo Popular de Potrerillo?

OBJETO DE INVESTIGACIÓN: el desarrollo del lenguaje en niñas y niños del grado preescolar.

CAMPO DE ACCIÓN: la utilización de recursos informáticos para el desarrollo del lenguaje en niñas y niños del grado preescolar.

OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN: Elaborar una aplicación informática que contenga los contenidos y ejercicios referidos al Área Lenguaje para ser utilizada por los niños y niñas del grado preescolar en el Proceso Educativo.

IDEA A DEFENDER: Una aplicación informática sobre los contenidos relacionados con el Área Lenguaje, para ser utilizada por los niños y niñas del grado preescolar, partiendo de la caracterización, teniendo presente los contenidos que aparecen en el programa, contribuirá a desarrollar habilidades en el lenguaje.

Para dar respuesta a estas interrogantes se plantean las siguientes **TAREAS INVESTIGATIVAS:**

- Determinación de los fundamentos teóricos metodológicos que sustentan el proceso de aprendizaje del Área Lenguaje en niños y niñas del grado preescolar, así como de la Informática Educativa como medio de enseñanza, mediante la bibliografía nacional y extranjera.
- Diagnóstico y caracterización de los niños y niñas del grado preescolar de las principales dificultades que tienen en el Área Lenguaje.
- Elaboración de una multimedia dirigida a los niños y niñas del grado preescolar para contribuir a desarrollar habilidades en el lenguaje.
- Validación de la multimedia "Vamos a jugar con los sonidos."

Para el cumplimiento de estas tareas se utilizarán los siguientes **MÉTODOS INVESTIGATIVOS**

Métodos teóricos:

Histórico- lógico: posibilitó en la etapa de determinación del problema el estudio de la evolución y desarrollo del mismo para definir su esencia y proyectar el trabajo según los que proporciona el análisis histórico.

Analítico - sintético: con el objetivo de procesar la información relacionada con el tema, durante la revisión bibliográfica y como premisa de los fundamentos teóricos.

Inductivo - deductivo: con el objetivo de efectuar las inferencias necesarias y lógicas durante la revisión bibliográfica y el procesamiento de la información obtenida como resultado de la aplicación.

Métodos empíricos

Observación: por ser el método universal por excelencia, siendo la base de los restantes métodos. Lo utilizamos durante toda la etapa de investigación para observar las condiciones en que se efectúa la investigación.

La entrevista: a las maestras del grado preescolar al principio y al final de la investigación para conocer que habilidades específicas dominan los maestros del grado preescolar para desarrollar a través de la utilización de la computadora el lenguaje (Análisis Fónico, Pronunciación, Lenguaje Relacional).

Análisis de documentos: permitió realizar el estudio y análisis relacionado con la Educación Preescolar, así como lo relacionado con los medios informáticos para obtener toda la información posible relacionada con el tema.

Métodos matemáticos:

El análisis porcentual: permitió comparar el (%) de los resultados al principio y al final así como constatar la efectividad de los métodos aplicados.

POBLACIÓN Y MUESTRA

De una población de 24 niños del grado preescolar de la Escuela Primaria Osvaldo Arniella Cabeza del Consejo Popular de Potrerillo del Municipio de Cruces se tomó como muestra 12 niños que representa el 50%. De forma intencional pues son los que presentan serias dificultades en el Área Lenguaje.

APORTE PRÁCTICO: lo constituye el producto tecnológico que contiene los contenidos referidos al Área Lenguaje, para ser utilizado en el Proceso docente Educativo de este tema por los niños y niñas del grado preescolar de la Escuela Primaria Osvaldo Arniella del Consejo Popular de Potrerillo del municipio de Cruces.

DESARROLLO

ESTUDIO DE LOS REFERENTES TEÓRICOS SOBRE EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN LA EDAD PREESCOLAR Y LA UTILIZACIÓN DE LOS RECURSOS INFORMÁTICOS

El lenguaje en la edad preescolar

El lenguaje es sin dudas la vía más efectiva para que el ser humano se relacione, cada persona utiliza la lengua natal para expresar sus ideas y comprender las expresadas por los demás. El niño y la niña cuando nacen encuentran la lengua ya formada, y asimilan las palabras y las formas gramaticales del idioma. En cada momento del desarrollo entienden el contenido de la palabra de manera diferente, lo que está estrechamente relacionado con las etapas para la asimilación de las funciones de los objetos y así su lenguaje se enriquece y perfecciona.

Cuando se hace referencia al lenguaje como hecho lingüístico, este es visto como medio de expresión y comunicación, mediante un sistema de articulaciones sonoras que son portadoras de significado y que emplean los hombres en la convivencia familiar y social. García P. D. (1995) (2).

El lenguaje se manifiesta, pues, en forma de lenguas. A su vez, cada hablante lo actualiza en forma de habla, combinándolos y matizándolos a su modo, según su cultura, su manera de ser y su propio gusto. Esto determina la forma peculiar que tiene cada uno de hablar. La lengua es, por lo tanto, un hecho social y abstracto, el habla, un hecho individual y concreto.

El habla es un hecho principalmente fisiológico, pues se produce a través de la acción muscular de los labios, la lengua y el velo del paladar con la ayuda de la respiración y

del órgano laríngeo. Constituye una capacidad individual de la que cada persona puede hacer uso, como vehículo del lenguaje es el instrumento, la herramienta de que se vale éste para expresar las ideas. Concebida también como la realización concreta de la lengua en un momento determinado, por cada uno de los miembros de una comunidad lingüística.

El lenguaje está implicado no solo en el pensamiento del hombre sino en toda su persona, en su comportamiento, en la construcción de su autonomía individual y en su permanencia como hombre, razones que argumentan la necesidad de estimularlo desde que se nace(González. R, F.1999).

La importancia de desarrollar el lenguaje desde la más temprana edad fue enunciada por los primeros estudiosos de la Educación Preescolar, entre ellos se puede citar a Comenius, L. A (1592-1670), Rousseau,J.J (1712-1778), Pestalozzi,J E. (1742-1827), entre otros.

La pedagogía preescolar desde su nacimiento afirma la importancia del hecho educativo de transmitir la lengua materna, para la que Comenius , L. A (1592-1670) escribió indicaciones precisas: "Atender la correcta pronunciación e ir de lo fácil a lo complejo, como lo ordena la naturaleza".

En un análisis de los diferentes aportes de estudiosos del lenguaje (Evans , E. 1979, Figueroa, M. 1982, Vigotsky, L.1982, Figueredo, E. 1982, Legaspi, A. 1999), se puede resumir que:

- El lenguaje es un medio excepcional de comunicación entre las personas y su entorno, valioso instrumento para desarrollar el pensamiento, organizar la experiencia y evocar la realidad. El posibilitador de nuevas experiencias de vida y de cultura.
- El lenguaje posibilita la interiorización, regula las acciones anticipándose a ellas y provee al individuo de recursos verbales para conocerse y descubrir sus conductas, sentimientos y pensamientos más íntimos.
- Favorece la unidad e identidad de la persona por la acción de la memoria verbal y es una función en la que participan de forma estructurada, desde habilidades motoras

automatizadas hasta procesos cognoscitivos de gran nivel de abstracción. Su adquisición va paralela a un proceso de maduración global del niño y la niña y está relacionado con el desarrollo de funciones perceptuales, psicomotoras, cognoscitivas, conductuales, emocionales y sociales.

Como se aprecia, a medida que se progresa en la utilización del lenguaje como código ya establecido y compartido con su medio, este llega a actuar como un regulador y un elemento de análisis y síntesis de la realidad, aspectos a tener en cuenta en la planificación y dirección del proceso educativo.

El lenguaje es el producto de un conjunto de habilidades, algunas de naturaleza física referida a los músculos de la articulación y fonación, otras de naturaleza psíquica, organizadas en torno a una función: la producción y comprensión de mensajes verbales. La formación de los símbolos verbales es una de las funciones más altas del psiquismo y el grado de precisión que demandan los movimientos musculares de la articulación es superior a lo que hace falta para tareas manuales más delicadas.

El lenguaje se caracteriza por sonidos producidos por la voz, percibidos por el oído e interpretados por el cerebro. Para que cada uno de estos procesos se desarrolle es necesaria la existencia de una serie de órganos que conforman la base estructural y funcional del lenguaje.

En la edad preescolar se amplía la comunicación entre los niños. Al hacerse independientes, los niños se salen del estrecho marco de las relaciones familiares. Comienzan a establecer intensa comunicación con un círculo más amplio de personas, en particular con sus coetáneos. Al ampliarse su esfera de contacto esta le exige un completo dominio de los medios de comunicación, el principal de los cuales es el lenguaje. La actividad cada vez más compleja del niño plantea grandes demandas del desarrollo del lenguaje.

El desarrollo del lenguaje se produce por el perfeccionamiento de su uso práctico con el trato con las demás personas, pero a la vez el lenguaje, que entraña en sí una experiencia social, constituye la base de la reestructuración de los procesos

psíquicos, es la herramienta del pensamiento. Venguer, Temas de psicología de preescolar (:1987, p: 200).

Al final de la edad preescolar, ante determinadas condiciones de educación, la niña y el niño, comienza no sólo a valerse del lenguaje, sino a darse cuenta de su estructura, lo cual tiene gran importancia para el dominio de la lecto–escritura. A la edad preescolar continúa aumentando la reserva del vocabulario empleado por la niña y el niño En comparación con la edad temprana, el vocabulario del niño preescolar aumenta regularmente en un 30 %. Además el aumento del vocabulario está en dependencia directa de las condiciones de vida y de educación; las variaciones individuales son aquí más notables que en cualquier otra esfera del desarrollo psíquico.

El vocabulario del niño preescolar aumenta rápidamente a causa de que aumenta no sólo el número de sustantivos, sino también de verbos, pronombres, adjetivos numerales y elementos copulativos. En esta edad se va asimilando la estructura morfológica de la lengua, el niño aprende a grandes rasgos, las conjugaciones de los verbos y los elementos sintácticos primarios. Además aprenden a utilizar la mayor parte de los sufijos de más amplio uso, morfemas de género y de carácter diminutivo.

La asimilación del lenguaje está determinada por la extraordinaria actividad del propio niño con respecto a este. Esta actividad se manifiesta en la formación de palabras y la transformación que el niño realiza sobre la base de los patrones de que dispone. La edad preescolar es el período en que se manifiesta la sensibilidad hacia los fenómenos lingüísticos. A la vez que el niño y niña se orienta por el sentido de las palabras, por la actividad que ellos encierran, este también manifiesta un gran interés por la estructura fonemática de las palabras- independientemente de su significado. Venguer, Temas de psicología preescolar (:1987, p: 201).

El niño y niña con frecuencia transforma las palabras e “inventa” otras nuevas sin preocuparse por su sentido. La orientación fonemática dentro de las palabras, se

manifiesta no sólo a través de rimas infantiles y versos sencillos. Además de captar los fonemas de número y género, el niño y niña puede apreciar el distinto significado que puede tener una misma palabra al cambiar su acento.

Ya en esta etapa el niño y niña alcanza un alto nivel de dominio de la lengua natal. Ha logrado dominar en buena medida el complejo sistema de la gramática incluyendo los más ingeniosos giros idiomáticos tanto de carácter sintáctico como morfológico. Tanto la orientación por el sentido del lenguaje como por su aspecto fonemático, se realizan en el proceso de utilización práctica de las palabras.

El aspecto significativo y el fonemático se mantienen integrados en el niño y niña y hasta llegado un determinado momento, no lograría tomar plena conciencia del lenguaje, que presupone la comprensión de la relación existente entre el sonido y el significado de la palabra. Es por ello que el oído fonemático se forma en el niño sobre la base de la comunicación oral directa. Ya al finalizar la edad temprana, los niños y niñas distinguen bien las palabras que se diferencian unas de otras, ya sea por una sola consonante o por un cambio de acento no muy poco marcado. De este modo el oído fonemático está suficientemente desarrollado desde muy temprano.

A partir de los 5 años de edad , las niñas y los niños pueden realizar un completo análisis fónico de la palabra si logran para entonces dominar determinado procedimiento – extender enfáticamente los sonidos. Este procedimiento permite orientarse libremente dentro de la composición fonemática de la palabra. De este modo el niño y niña preescolar puede aprender a pronunciar palabras a fin de analizar la estructura fonemática de cada una de ellas, desentendiéndose de las formas habituales de pronunciación usadas por las niñas y los niños como medio de comunicación. La habilidad de realizar el análisis fónico de las palabras contribuye al aprendizaje exitoso de la lecto–escritura.

Con el desarrollo del lenguaje se desarrolla también el pensamiento del niño y niña y viceversa. Ya no solo aparece la comunicación como la primera función del lenguaje,

sino que además se transforma en un medio para planificar y regular su conducta práctica; en esto consiste la segunda función del lenguaje. Comienza a realizar esta función al fundirse con el pensamiento del niño y niña y devenir medio de realización de la actividad intelectual.

Durante la edad preescolar este lenguaje esta sujeto a profundas variaciones. En el se manifiesta no sólo lo que hace el niño y niña, sino también aquello que prevé, y dirige su actividad práctica. Tales manifestaciones reflejan el pensamiento infantil por imágenes, que hace manifestar al niño y niña su propósito con antelación que antecede a la acción práctica a realizar. Durante la edad preescolar mayor, el lenguaje egocéntrico va cayendo en desuso. El niño y niña si deja de comunicarse con los demás, con frecuencia realiza su trabajo en silencio. Esto no quiere decir, sin embargo que su pensamiento deja de manifestarse oralmente.

El lenguaje egocéntrico está sujeto a ser interiorizado, a transformarse en lenguaje interno y de esta forma conserva su función planeadora.

El lenguaje egocéntrico es así, un eslabón intermedio entre el lenguaje interno y el externo en el niño y niña.

En el desarrollo del lenguaje de los niños, le corresponde un gran papel a la persona adulta, a la educadora en el círculo infantil y a los padres y familiares en la casa. Los éxitos del preescolar en la asimilación del lenguaje, dependen en alto grado de la cultura del lenguaje de los adultos, de cómo estos hablen con los niños, de la atención que le presten a la comunicación oral con ellos.

En la edad preescolar mayor culmina uno de los períodos de la vida del hombre (y uno de los más importantes), su primera “universidad”. Pero a diferencia del estudiante de una verdadera universidad, el niño aprende a estudiar, simultáneamente, en todas las “facultades”. Él comprende (naturalmente hasta donde tiene posibilidad) los misterios de la naturaleza viva y la naturaleza muerta, asimila los elementos y nociones de la matemática. También pasa un curso

elemental de arte oratoria, aprendiendo a exponer sus ideas de forma lógica y expresiva.

Se familiariza además con las ciencias filológicas, adquiere las habilidades para no solo percibir una obra de la literatura desde el punto de vista emocional e identificarse con sus personajes, sino también para sentir y comprender las formas más simples de los medios lingüísticos de la expresividad artística. Se convierte en un pequeño filólogo porque aprende no solo a pronunciar correctamente las palabras y estructurar las oraciones, sino a interiorizar los sonidos de que está compuesta las palabras, y las palabras que forman las oraciones. Todo esto es necesario para el éxito en los estudios durante la etapa escolar y para el desarrollo integral de la personalidad del niño.

Escala para evaluar el Área Lenguaje en niños y niñas de cinco y seis años.

Pronunciación

5-Pronuncia bien. Dice en forma clara y correcta los distintos sonidos y sus combinaciones.

4- Presenta algún problema leve con determinado sonido, pero de forma general pronuncia bien.

3-Presenta dificultades en la pronunciación de algunos sonidos, en especial, cuando se combinan en forma compleja y no como sonidos aislados y más aún, cuando estos se presentan en forma combinada.

2-Tiene diversos problemas en la articulación de algunos sonidos aislados y más aún, cuando estos se presentan en forma combinada.

Tiene serios problemas de pronunciación. Resulta difícil comprender la palabra.

Lenguaje Relacional

5-Elabora el relato con buena expresión, fluidez, coherencia e interpretación de ideas.

4-Relata con fluidez y coherencia, pero no se aprecia nivel de interpretación.

3- Elabora un relato poco coherente, sin interpretar las ideas esenciales. Se limita fundamentalmente a describir lo que observa en las láminas.

2-Es pobre el relato, sin fluidez, no hay interpretación de ideas, se limita a enumerar los objetos que aparecen en las láminas.

1- No logra hacer un relato. Solamente cuando se le estimula mucho nombra algo de lo que aparece en las láminas.

Análisis Fónico

5- Reconoce la palabra y la cantidad de sonidos, los pronuncia, e identifica la vocal y la consonante.

4- Reconoce la palabra y puede decir el número de sonidos. Se apoya en el procedimiento de pronunciación enfatizada para decir los sonidos.

3- Reconoce la palabra y puede decir o no el número de sonidos. Con ayuda en el primero y segundo sonidos puede llegar a realizar el análisis restante. Puede o no identificar vocal y consonante.

2- Puede hacer el análisis de los sonidos, sólo valiéndose de la pronunciación enfatizada de cada sonido y con ayuda de la maestra.

1-A pesar de toda la ayuda no puede realizar la tarea.

Los recursos informáticos como material de apoyo al Proceso Educativo

Las computadoras han evolucionado tanto en el tamaño como en el volumen de información que son capaces de procesar. Se considera la computadora como una herramienta, un medio que facilita el aprendizaje, sin contener los conocimientos en sí. La computadora y sus programas constituyen un "elemento integrador" para lograr el aprendizaje. En este tipo de aplicación se encuentran los juegos didácticos, los procesadores de textos, las hojas de cálculo, las bases de datos, los graficadores, las simulaciones, entre otros.

A partir de 1987 se crearon los Joven Club con el objetivo de desarrollar la enseñanza de la computación y la electrónica. El 7 de marzo de 1991, en la inauguración del Palacio Central de la Computación, el máximo líder de la Revolución Fidel Castro Ruz, orientó estudiar la conveniencia o no de introducir la Computación en la Educación Primaria.

En el curso 1996-1997, a partir de la experiencia ya acumulada, se amplió la cantidad de escuelas primarias con laboratorios de computación y se concentró en

este nivel, la tecnología de 8 bits existente, a pesar de las condiciones Socio-económicas difíciles por las que atravesaba el país, y que fueron creando las condiciones para transformaciones complejas en todas las esferas de la sociedad y particularmente en la educación.

Actualmente los centros educacionales cuentan con computadoras, un conjunto de software educativo instalado, profesores con una preparación informática adecuada en todas las escuelas de los diferentes niveles, para poder avanzar en la utilización del software educativo como medio de enseñanza, el cual tiene como propósito central, potenciar el aprendizaje de los alumnos en las diferentes áreas del conocimiento. Para ello se cuenta con colecciones de software educativo para las educaciones que se caracterizan por ser altamente interactivas, el empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones por profesores experimentados, ejercicios y juegos instructivos. Cuenta además, con componentes didácticos para maestros y profesores, entre los cuales se encuentran temas de actualización y recomendaciones metodológicas para su uso.

La educación cubana se encuentra inmersa en un proceso de transformaciones en la que los medios informáticos desempeñan un papel fundamental. En este momento se cuenta con más de 50 000 computadoras de arquitectura PC y Pentium, y próximamente se añadirá a esta cifra una cantidad superior a 20 000 nuevas computadoras de tecnología P4. Estas computadoras funcionan, además, en entornos de redes locales (LAN) y muchas de ellas próximamente estarán conectadas a la red nacional educativa RIMED. Para hacer realidad este programa se han formado más de 19 394 maestros de Computación Básica, de ellos, 12 330 para la Educación Primaria y el preescolar y se han instalado más de 24 000 computadoras en escuelas primarias.

Con la introducción de la Computación en la enseñanza, se iniciaron en 1986 experimentos dirigidos por el MINED en las escuelas formadoras de maestros primarios y desde 1989 a 150 escuelas primarias de todo el país con el objetivo de

determinar si resultaba beneficioso introducir la computadora en ese nivel. Como resultado de ese experimento desde el III Seminario Nacional para educadores se abordó que: la computación en la escuela primaria tiene como objetivo formar en los alumnos una cultura informática elemental, además de contribuir a elevar la calidad del aprendizaje y el desarrollo de los alumnos, por lo que constituye un medio de enseñanza o herramienta de trabajo de gran importancia.

Para apoyar la introducción de la informática en la escuela en la década del 80 se formaron grupos de especialistas en varios centros educacionales, especialmente en Institutos Superiores Pedagógicos, con el objetivo de diseñar, elaborar y producir materiales, 17 computarizados para la educación los cuales se vincularon a escuelas primarias para desarrollar experiencias.

La aplicación de la Informática en la enseñanza en Cuba desarrolladas por el MINED y la U.J.C., continúan a un ritmo creciente al igual que el movimiento de Joven Club de Computación que cuenta hoy en día con más de 300 en todo el país (Granma, 2003).

Producto de esta unión se puso a disposición de la enseñanza cubana las Colecciones “A jugar” para la Educación Preescolar, “Multisaber” para la enseñanza primaria y un conjunto de software educativos.

La computadora utilizada correctamente puede ser empleada como un medio auxiliar, permite dar solución a los problemas que se le plantean al estudiante, cuando se hace uso de sus posibilidades de cálculo, almacenamiento y tratamiento de datos. Desde este punto de vista, la computadora constituye un poderoso medio para la solución de problemas de diversas disciplinas.

Lo antes planteado reafirma la conveniencia de desarrollar habilidades en la utilización de diversos sistemas de aplicación mediante el uso de la computadora como herramienta de trabajo y por ello, la necesidad de dotar a los docentes de una metodología que facilite la más rápida y eficiente apropiación por parte del alumno, de estas habilidades.

Richard kent Jones(2004), un experto en recursos audiovisuales de la UNESCO, hace notar que los antiguos métodos de enseñanza, usados con tanto éxito en el pasado, tienden a volverse obsoletos debido, simplemente, al hecho de que existe una gran cantidad de conocimientos que enseñar y el maestro dispone de poco tiempo para hacerlo.

Con el objetivo de aumentar la producción de los software educativos y responder a la demanda de un software educativo de calidad para las escuelas cubanas, en el 2002 se amplió el grupo de expertos del MINED, se creó SIS-UH (Sistemas Informáticos y la Universidad de la Habana), se incorporaron grupos estudiantiles y cinco Joven Club a esta tarea.

Estas colecciones, están formadas por softwares educativos que cuentan con todos los recursos, que combinados hacen posible el desarrollo de habilidades intelectuales generales. Esto se manifiesta en el incremento de los procesos de análisis, síntesis, abstracción y generalización, 18 como base de un pensamiento dirigido a penetrar en la esencia de las relaciones entre hechos y fenómenos.

La inserción de los softwares educativos en el proceso de enseñanza – aprendizaje contribuye al logro de estos objetivos pues a través de ellos el estudiante interactúa con información proveniente de diferentes fuentes: textos, gráficos, audio, video, animaciones, fotografías, tablas, esquemas, mapas conceptuales y ejercicios.

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, han evolucionado en los últimos años. Esta fase de desarrollo va a tener gran impacto en la organización de la enseñanza y el proceso de aprendizaje. La acomodación del entorno educativo a este potencial y la adecuada utilización didáctica del mismo supone un reto sin precedentes. Se han de conocer los límites y los peligros que estas tecnologías plantean a la educación y reflexionar sobre el nuevo modelo de sociedad que surge de ella y sus consecuencias.

El impacto de las tecnologías y las exigencias de la nueva sociedad se están dejando sentir de manera creciente en el mundo de la educación. La educación está pasando de ser un servicio secundario a constituirse en la fuerza directiva del desarrollo económico y social.

El proceso educativo no puede quedar al margen de estos cambios. Debe tener en cuenta la formación de los nuevos ciudadanos y la incorporación de estas tecnologías ha de hacerse con la perspectiva de favorecer los aprendizajes y facilitar los medios que sustenten el desarrollo de los conocimientos y de las competencias necesarias para la inserción social y profesional.

El aprendizaje a lo largo de la vida no solo trata de ofrecer más oportunidades de formación sino también de generar una conciencia y motivación para aprender. Requiere de un estudiante que tome parte activa en el aprendizaje, que sepa aprender en multiplicidad de entornos, que sepa personalizar el aprendizaje y que construya sobre la base de sus necesidades específicas. Educar ya no es empaquetar los contenidos del aprendizaje y ponerlos al alcance de los estudiantes sino capacitarlos para la experiencia del aprendizaje.

Las tecnologías constituyen un medio que ofrece un acceso instantáneo a la información. A cada uno le toca enriquecer y construir su saber a partir de esa información, y a la educación, proporcionar las bases para que esto se produzca. Para que estas tecnologías estén verdaderamente al servicio de la enseñanza y del aprendizaje y contribuyan a la formación de los ciudadanos y los trabajadores que necesita esta sociedad, tal penetración tecnológica debe estar acompañada de una evolución pedagógica. Las tecnologías exigen un cambio de rol en el profesor y en el alumno.

Las tecnologías de la información y las comunicaciones han sido incorporadas al **proceso educativo** desde hace unos años. Aún no existen estudios concluyentes que permitan afirmar que la utilización de los medios informáticos en la educación ha

servido para mejorar los resultados académicos, sin embargo, a menudo se refieren a las transformaciones obtenidas en el modo de hacer.

Se ha observado que las tecnologías de la información suscitan la colaboración en los estudiantes, les ayuda a centrarse en los aprendizajes, mejoran la motivación y el interés, favorecen el espíritu de búsqueda, promueven la integración y estimulan el desarrollo de ciertas habilidades intelectuales tales como el razonamiento, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de aprender a aprender. Para los profesores las tecnologías informáticas han servido hasta ahora para facilitar la búsqueda de material didáctico, contribuir a la colaboración con otros docentes e incitar a la planificación de las actividades de aprendizaje de acuerdo con las características de la tecnología utilizada.

La incorporación de las TIC en la educación, como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, no debe verse como un hecho aislado, realmente se crea una nueva dinámica que propicia la necesidad de introducir cambios en el sistema educacional. Estos se refieren en lo esencial, a modificar la forma de transmitir los conocimientos y requieren un estudio y una valoración de los enfoques sobre los procesos cognitivos en el procesamiento de la información y de todo un conjunto de problemas que se derivan de la introducción de las nuevas tecnologías. Fuera falso analizarlos, sin partir de los problemas presentes en el proceso educativo tradicional.

Difícilmente podrán las nuevas tecnologías resolver estas dificultades sin profundos cambios en el diseño curricular y en la propia formación de los maestros. Es por consiguiente necesario velar por la capacidad del sistema escolar de adaptarse con vistas a poder utilizar, en los casos en que se considere oportuno, todo el potencial brindado por la computadora y no simplemente absorberla y mutilar sus posibilidades.

El proceso de enseñanza-aprendizaje ha sido históricamente caracterizado de formas diferentes, que van desde su identificación como proceso de enseñanza, con un marcado acento en el papel central del maestro como transmisor de conocimientos, hasta las concepciones más actuales en las que se concibe el

proceso de enseñanza-aprendizaje como un todo integrado, en el que se ponen de relieve el papel protagónico del estudiante. En este último enfoque se revela como característica determinante la integración de lo cognitivo y lo afectivo, de lo instructivo y lo educativo, como requisitos psicológicos y pedagógicos esenciales.

El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene lugar en el transcurso de las asignaturas estudiantes y tiene como propósito esencial contribuir a la formación integral de la personalidad del estudiante, constituyendo la vía mediatizadora fundamental para la adquisición de los conocimientos, procedimientos, normas de comportamiento, valores, legados por la humanidad. Así, en el desarrollo del proceso el estudiante aprenderá diferentes elementos del conocimiento, nociones, conceptos, teorías, leyes, que forman parte del contenido de las asignaturas y a la vez se apropiará de los procedimientos que el hombre ha adquirido para utilización del conocimiento.

En el proceso de asimilación de los conocimientos se produce la adquisición de procedimientos, de estrategias, que en su unidad conformarán las habilidades tanto específicas de la asignatura Computación como de tipo más general, como son las que tienen que ver con los procesos de pensamiento (análisis, síntesis, abstracción, generalización), por ejemplo la observación, la comparación, la clasificación, entre otras.

Con la introducción de la Computación se asumen cambios en la organización del proceso educativo y de enseñanza aprendizaje desde la concepción curricular, centrados en un modelo más humanista, heurístico, flexible y desarrollador que logre transformaciones en las maneras de pensar, sentir y actuar. Se han elaborado los programas para cada uno de los grados de la enseñanza, los que se caracterizan por su flexibilidad para la complementación de los objetivos generales y específicos y del sistema de conocimientos y/o habilidades del Programa Director de la Educación Primaria.

Entre las muchas posibilidades que brinda la computación al proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Primaria está el aumento de la concentración de la

atención en los estudiantes y es notable su influencia en el desarrollo emocional y motivacional. El estudiante adopta una posición activa en la construcción del conocimiento, se familiariza con las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación y sus formas esenciales de trabajo, lo que incide de manera favorable en su cultura general integral. Contribuye al desarrollo de formas de razonamiento lógico, la actividad grupal y a la formación de cualidades de la conducta y la personalidad. Fomenta la seguridad en la toma de decisiones.

El impacto motivacional que genera la adecuada utilización de las TIC redundando en una mejor disposición ante el aprendizaje, permite la formulación de nuevos tipos de tareas, en las que se pone al estudiante en condiciones de un mayor protagonismo reforzando la atención en los procesos formativos. Las Tecnologías de la Informática y la Comunicación, indiscutiblemente constituyen una gran potencialidad, pero como se ha planteado, son un gran reto para el trabajo del docente, que se enfrenta a un proceso de enseñanza aprendizaje que demanda nuevas formas de trabajo pedagógico.

La aplicación de la computación en calidad de medio de enseñanza abre perspectivas para el desarrollo del proceso docente educativo, especialmente para la formación autodidacta de los estudiantes. A pesar de poner en manos del maestro un instrumento activo, que facilita el aspecto didáctico para mejorar el desarrollo de sus clases y en manos de los estudiantes un medio para allanar el camino hacia el conocimiento continuo, todavía hoy se hace un uso mínimo e insuficiente de las posibilidades de la computación, debe ser tarea de todos, demostrar la utilidad de la misma como medio de enseñanza en las clases sin importar cual sea la asignatura, ni el grado ya que los maestros pueden apoyarse en este medio del que hoy pueden disfrutar, los especialistas que hoy atienden la computación como una asignatura más; deben ser los encargados de asesorarlos, motivarlos ante tan novedoso y poderoso recurso.

En la Enciclopedia Encarta 2008 se plantea que se entiende por educación audiovisual: método de enseñanza que utiliza soportes relacionados con la imagen y

el sonido, como películas, cintas de vídeo, DVD y CD-ROM, entre otros. Multimedia en la escuela: es un equipo multimedia, que combina sonidos, gráficos, filmaciones y videos, es todo un instrumento educativo. Permite estudiar cualquier materia de varias formas como: consultar una enciclopedia electrónica, ver imágenes, revisar una película o escuchar un debate.

Las potencialidades de la multimedia para el desarrollo del lenguaje

La multimedia está estructurada en los tres aspectos del Área Lenguaje (**Pronunciación, Lenguaje Relacional, Análisis Fónico**) como aparece en el Programa Educativo.

Pronunciación. En estas actividades el niño escucha y pronuncia la palabra, la arrastra hasta colocarla dentro del cuadrado.

Lenguaje Relacional. En estas actividades el niño selecciona con un clic la imagen que falta y luego hace el relato.

Análisis fónico. (Actividades para los tres momentos.)

El primer momento o etapa: orientación del niño y la niña hacia los sonidos del idioma“, en el que se consideran como contenidos: la orientación hacia la palabra como organización consecutiva de los sonidos, la determinación de la extensión de las palabras por la cantidad de sonidos que la forman, la pronunciación enfatizada de un sonido en las palabras y la determinación del lugar que ocupan los sonidos en las palabras.

En el segundo momento o etapa: determinación de los sonidos consecutivos que forman una palabra“, se incluyen los siguientes contenidos: Determinación de los sonidos consecutivos que forman una palabra (de tres o cuatro sonidos), diferenciación de los sonidos en vocales y consonantes, apreciación de las variaciones en el significado de las palabras por cambios en el orden y los sonidos, comparación de palabras por las distintas combinaciones en sus sonidos.

El tercer y último momento: establecimiento de la correspondencia entre sonido-grafía, vocales y consonantes (m, l, s). Se trabajan como contenidos: la correspondencia sonido-grafía, entre vocales y consonantes (m-l-s), el reconocimiento de vocales y consonantes para la formación de palabras y la formación y lectura de palabras simples.

Determinación de la extensión de las palabras por la cantidad de sonidos que la forman

- Pronunciación enfatizada y reconocimiento de un sonido en la palabra.
- Determinación del lugar que ocupa un sonido en la palabra.

Determinación de los sonidos consecutivos que forman una palabra de tres y cuatro sonidos

- Diferenciación de los sonidos en vocales y consonantes.

Reconocimiento de vocales y consonantes (m-l-s) para la formación de palabras de tres y cuatro sonidos

- Formación y lectura de palabras simples.

Se debe destacar que en todo el trabajo para el Análisis Fónico se parte de la menor unidad del lenguaje, que es la palabra, conservándose siempre como un todo, es decir mantener la palabra completa. A partir de la palabra y como procedimiento para introducir los sonidos del idioma que la componen, se utiliza la determinación de la extensión de las mismas, las que pueden ser cortas y largas según la cantidad de sonidos y sílabas que las componen (las palabras cortas están formadas por tres o cuatro sonidos y las largas por más de cuatro sonidos).

Las acciones externas de medir las palabras posibilitan resaltar su duración en el tiempo. El niño y la niña antes de ejecutar las acciones, en la computadora, de arrastrar la tirilla según la extensión de las palabras, por ejemplo, pueden: separar las palmas de las manos al mismo tiempo que pronuncian la palabra

Se considera oportuno añadir ejemplos de palabras cortas o largas.

*Cortas: oso, sol, ola, mesa, loma

*Largas: mariposa, escuela, escalera....

Es necesario insistir en no dividir en sílabas la palabra cuando se pronuncia para medirla, y es importante que el niño y la niña comprendan que todas las palabras están formadas por una continuidad de sonidos. En consecuencia con lo anterior, los educandos posteriormente deben aprender a aislar cualquier sonido en la palabra, para ello se utiliza el procedimiento de pronunciación enfatizada, con este se cumple el principio de conservar la palabra como un todo y al mismo tiempo permite romper la sílaba como elemento articulatorio, para destacar el sonido como unidad fundamental de carácter estructural. En la multimedia existen varios ejercicios para lograr este contenido, entre ellos: que el niño y la niña reconozca cuál es el sonido que se enfatiza en varias palabras, o reconozca un sonido que se enfatiza en una palabra específica.

Además de aislar y destacar cualquier sonido que se pronuncie enfatizadamente en la palabra, aprenden a determinar el lugar que ocupa en la misma (al principio, medio y final), reconocer si en una palabra está o no ese sonido y buscar palabras en las que se encuentre cuando se pronuncia aisladamente.

El procedimiento de pronunciación de la palabra al enfatizar un sonido permite comprender que están formadas por sonidos y reconocer acústicamente cuál es el que se enfatiza.

Sugerencias metodológicas para los contenidos de la segunda etapa

Un momento esencial en la preparación del niño y la niña para el aprendizaje de la lectura lo constituye la acción de determinar los sonidos consecutivos que forman una palabra de tres y cuatro sonidos.

Para el logro de esta habilidad se utilizan tres procedimientos básicos: pronunciación enfatizada de cada uno de los sonidos, utilización del esquema de la palabra y materialización de los sonidos con fichas, es decir, la construcción de un modelo espacial de la consecutividad temporal de los sonidos, que en el caso de la computadora puede realizarse coloreando cuadrados o cualquier otra variante.

Por medio de la pronunciación enfatizada de cada sonido se logra que consecutivamente se destaque cada sonido de la palabra, nunca de forma aislada sino conservando siempre la palabra como un todo. Para realizar el análisis se procede de la siguiente forma:

Ejemplo: palabra sol

sssol: se busca el primer sonido.

sool: se busca el segundo sonido.

soll: se busca el tercer sonido.

El esquema de la palabra ayuda al niño y la niña a determinar la cantidad de sonidos que forman la palabra y sirve de apoyo para el análisis de los sonidos consecutivos que la forman.

Ejemplo: palabra sol



Cada sonido de la palabra que se analiza se materializa al colorear, con un color neutro u otro que no sea ni el azul ni el rojo, cada cuadrado, según la cantidad de sonidos que la forman o al arrastrar círculos y colocarlos debajo de la palabra, en el mismo orden en que están en ésta. Es importante que al mismo tiempo que ejecuten la acción de arrastrar. Pronuncien enfatizadamente cada uno de los sonidos que forman la palabra.

Para ejercitar se le pueden dar al niño y la niña diferentes tareas como las siguientes: Una vez que saben determinar los sonidos consecutivos que forman una palabra (de tres y cuatro sonidos), es necesario comenzar su diferenciación en vocales y consonantes, para ello se utilizan los colores rojo y azul, lo que da la posibilidad de crear un modelo según la combinación de los sonidos. Inicialmente se colorean los sonidos vocálicos en una palabra con el color rojo, luego de una sistemática

ejercitación y del dominio de este contenido, se colorean las consonantes con el color azul.

“El Análisis Fónico de una palabra no termina con la formación de las acciones para la creación de un modelo de la palabra con la utilización del esquema gráfico y fichas. De esta etapa material, en la que el niño y la niña trabajan con sustitutos (fichas) de los sonidos y con ellos actúa, es preciso pasar a etapas superiores, en las que opere un nivel verbal, para llegar finalmente a la posibilidad de realizar un análisis a nivel mental” (Galperin, P), citado por Hurtado. L. y Borgato, A. 1995.

Cuando los niños y las niñas son capaces, sin ningún apoyo material de determinar la consecutividad de los sonidos en la palabra, diferenciarlos, decir su cantidad y especificar el lugar que ocupan, es que se puede considerar instaurada la habilidad de análisis fónico de las palabras.

Sugerencias metodológicas para los contenidos de la tercera etapa

En la última etapa del curso se establecerá la correspondencia sonido-grafía en vocales y consonantes, fundamentalmente para la /m/, /l/, y /s/, las reconocerán y sabrán formar y leer palabras de tres y cuatro sonidos. El establecimiento de la correspondencia entre sonido - grafía se hará sobre la base del análisis consecutivo de los sonidos que forman la palabra, en la medida que se realiza la pronunciación enfatizada se materializará el sonido con la grafía correspondiente.

En el aula o salón del grado preescolar inicialmente se presentarán las grafías de las vocales, las que sustituirán a las fichas rojas, en el esquema. A partir de este momento se realizarán diversos ejercicios dirigidos a su reconocimiento, por ello es importante lograr que ejerciten las vocales a, e, o primeramente y luego la i y u. Cuando estén suficientemente consolidadas se presentarán, de forma separada y en este orden, las grafías de las consonantes m-l-s, que sustituirán a las fichas azules.

A continuación utilizarán para la formación, reconocimiento y para la lectura de palabras simples el combinador y el componedor.

De esta manera, el niño y la niña ya están en condiciones de realizar tareas computarizadas en las que realicen diferentes ejercicios para determinar y representar los sonidos consecutivos que forman una palabra al diferenciar los sonidos en vocales y consonante, y emplearán para ello las grafías de las vocales, consonantes m, l, s y el color azul para el resto de las consonantes que no conoce.

Los ejercicios propuestos en la multimedia para realizar en la computadora, comienzan por los contenidos y habilidades más sencillas, las que permiten diagnosticar el estado real que tiene cada infante y se hacen más complejas en la medida que se avanza en su solución, por lo que cuentan con un orden lógico y un nivel de complejidad que va en ascenso gradualmente, es por ello que, para un mismo contenido se elaboraron diferentes ejercicios, con una secuencia de complejidad creciente. A partir del diagnóstico del grupo se pueden individualizar las tareas, permitiendo que se detecten las dificultades y en correspondencia con las mismas introducir los niveles de ayuda y ajustar los ejercicios sin descuidar la complejidad progresiva.

La multimedia se utilizará para ejercitar los contenidos del Área Lenguaje. (Pronunciación, Lenguaje Relacional, Análisis Fónico). Tanto por la profesora de computación como por la del grado preescolar, aunque no se descarta la posibilidad de que se emplee en las etapas de familiarización y reproducción de un nuevo contenido. Lo anterior se podrá cumplir de la siguiente forma:

La maestra del grado puede utilizar uno de los ejercicios para motivar la actividad programada de Análisis Fónico o para concluirla, para ello deberá trasladar a los niños y las niñas hasta el laboratorio de computación y después de su solución continuará con los restantes momentos de la actividad.

Se seleccionará, para las sesiones con la multimedia, aquellos ejercicios que la autora conoce que son los que se corresponden con el mismo contenido que trata la maestra del grado, lo que facilitará su comprensión, asimilación y fijación.

Cuando sea preciso utilizar la multimedia en el horario de la actividad programada, entonces se convertiría en la sesión de trabajo semanal y no se volverá a emplear hasta la próxima semana. Igualmente sucede si se emplea en cualquier otra forma organizativa del proceso pedagógico, como puede ser en la actividad independiente, recordando que el tiempo de exposición en la máquina no exceda de 20 o 25 minutos.

Las orientaciones claras y precisas de cada uno de los ejercicios que el niño y la niña deben ejecutar permiten que para su solución, interactúen con el ordenador aunque no posean un amplio desarrollo de las habilidades informáticas, solo es necesario que sepan ponchar o hacer clic, en el lugar indicado, que sepan arrastrar una imagen u otro elemento, no obstante es imprescindible una buena orientación del adulto para que los menores resuelvan con éxito las tareas propuestas y reciban la ayuda oportuna.

PRESENTACIÓN DE LA MULTIMEDIA” VAMOS A JUGAR CON LOS SONIDOS”

Multimedia. Consideraciones generales

Los productos multimedia bien planteados pueden ampliar el campo de la presentación en formas similares a las cadenas de asociaciones de la mente humana. La conectividad que proporcionan los hipertextos hace que los programas multimedia no sean meras presentaciones estáticas con imágenes y sonido, sino una experiencia interactiva infinitamente variada e informativa.

Las aplicaciones multimedia son programas informáticos, que suelen estar almacenados en discos compactos (CD-ROM). También pueden residir en World Wide Web (páginas de Web). La vinculación de información mediante hipervínculos se consigue mediante programas o lenguajes informáticos especiales. El lenguaje informático empleado para crear páginas de Web se llama HTML.

Las aplicaciones multimedia suelen necesitar más memoria y capacidad de proceso que la misma información representada exclusivamente en forma de texto. Por ejemplo, una computadora que ejecute aplicaciones multimedia tiene que tener una CPU rápida (es el elemento electrónico del ordenador que proporciona capacidad de cálculo y control). Un ordenador multimedia también necesita memoria adicional para ayudar a la CPU a efectuar cálculos y permitir la representación de imágenes complejas en la pantalla. El ordenador también necesita un disco duro de alta capacidad para almacenar y recuperar información multimedia, así como una unidad de disco compacto para ejecutar aplicaciones almacenadas en CD-ROM. Por último, una computadora multimedia debe tener un teclado y un dispositivo apuntador como un mouse o una bola apuntadora para que el usuario pueda dirigir las asociaciones entre elementos multimedia.

Las raíces del término "multimedia" anteceden a la computadora, pues ha sido empleado para describir producciones que integraban múltiples proyectores de diapositivas, monitores de video, grabadoras de audio, proyectores de cine, entre otros medios combinando imágenes estáticas y en movimiento con sonidos. Burgos, J. (1994). El "multimedia" más sencillo consistió en dos proyectores sincronizados con una cinta de audio; el más complejo podía incluir cine e incluso llegar a otros sentidos como el olfato introduciendo corrientes de aire mediante ventiladores o fragancias.

La transmisión a través de diferentes medios de difusión, como radio, televisión, y prensa, de un programa de formación, generalmente abierto o a distancia, se le denominaba un "programa multimedia". Programas de este tipo se han empleado en la enseñanza de idiomas y en campañas de alfabetización por solo citar dos ejemplos. Otra acepción del término la encontramos en los "paquetes multimedia" para la enseñanza de idiomas o de otras materias: el "paquete" incluía materiales

impresos con textos e imágenes, cintas de audio y, últimamente videocasetes, empleando diferentes medios para presentar una información. Bartolomé A. (1994)

Con la aparición de la computadora personal los canales empleados en la comunicación se volvieron programables; era posible almacenar imágenes tanto estáticas como en movimiento, textos y sonidos, recuperarlos en el momento preciso y lo más importante adaptarlos a nuevas situaciones.

El mismo proceso de desarrollo permitió que la computadora controlara dispositivos de comunicación, la edición de texto, audio y video, incluso en tiempo real. De esa manera la evolución del hardware por una parte y del software por la otra en una unidad dialéctica, permitieron que en el ordenador se pudieran combinar las posibilidades de varios medios y así comienza a emplearse el término multimedia. En la bibliografía especializada en temas informáticos el multimedia aparece vinculado al hipertexto y la hipermedia. Weise, E. (1995).

Desde el punto de vista de la información los sistemas multimedia superan la concepción por cientos de años establecida de la información apoyada principalmente en el soporte texto, mientras respecto a las tecnologías de la comunicación, implican el salto de la clásica división de diferentes medios compitiendo por un espacio comunicativo, a un único modo de conexión.

Los sistemas multimedia están incrementando su presencia en numerosas esferas de la actividad social, incluyendo la educación donde se espera puedan tener en los próximos años un gran empleo. Su futuro está indisolublemente vinculado al perfeccionamiento constante de las computadoras, los programas que emplean, la integración de los medios así como el desarrollo de las redes de transmisión de datos, entre ellos Internet. Se debe reflexionar sobre el concepto de multimedia a la luz de diferentes criterios autorales:

Galbreath, J. (1992) explica como en el desarrollo de estos nuevos instrumentos informáticos se ha producido una enorme confusión en torno a los términos anteriormente mencionados, llegándose finalmente en la década de los 90 a

considerarse multimedia como; *"... la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario mediante ordenador, o, en otras palabras, video, texto, gráficos, audio y animación controlada con ordenador. Es una combinación de hardware, software y tecnologías de almacenamiento incorporadas para proveer un ambiente de información multisensorial"*.

Afirma Martínez, F (1993) que; *"... el multimedia une medios y con ellos sus cualidades expresivas superponiéndolas, siendo el resultado final (...) no la suma de las características de cada uno de los medios que se unen, si no algo completamente nuevo"*.

Jamsa K (1993) describe de manera sencilla a este medio al considerar que: *"... multimedia es la combinación de texto, sonido y video para presentar información de una manera en la que sólo lo hemos imaginado"*.

Por su parte Fraster, H (1994) es de la opinión de que multimedia es la *"... integración de textos, gráficos, sonidos, animación y video, para la transmisión de información. En ese contexto el término interacción adquiere una gran importancia"*.

Martínez, M (1995) ha escrito: *"Multimedia es como un arte, casi imposible de definir pero se reconoce cuando uno se encuentra con él"*.

Por otra parte Wild, M. (1997) explica que la multimedia es; *"... una colección de diferentes medios, interconectados para proveer acceso coherente a la información que incorporaría por lo menos dos formas de medios (palabras, sonidos y animación). En un nivel fundamental por lo menos, la multimedia provee unos medios simples de comunicación pero diferentes a la construcción de medios convencionales. De manera general la información transmitida por la multimedia deber ser más fácil de leer que la misma información transmitido por otros medios, simplemente porque la información puede ser codificada en múltiples maneras"*.

Labañino Rizzo y del Toro Rodríguez plantean que una multimedia en Informática *"es la forma de presentar información que emplea una combinación de textos, sonidos,*

imágenes, animación y videos. Entre las aplicaciones informáticas multimedia figuran juegos, programas de aprendizaje, y material de referencia. Incluyen asociaciones predefinidas como hipervínculos”. Aunque en el ámbito educativo multimedia no es un término nuevo, lo parece como resultado de la evolución impresionante que han tenido los medios de presentación de la información y las posibilidades que brindan para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Esta palabra ha sido utilizada en la educación desde mucho antes que fuera incorporado al léxico de los soportes comunicativos.

Por ejemplo, se hablaba de programas de enseñanza multimedia que utilizaban la radio, la televisión y la prensa para alfabetizar o enseñar idiomas. Durante décadas han sido utilizados los llamados paquetes multimedia de uso didáctico que incluían cintas de audio o video junto a materiales impresos con contenidos instructivos para desarrollar cursos de diferentes materias.

En una aplicación multimedia la información puede ser presentada en forma de texto, imágenes, sonidos, animaciones y videos.

Medios - Uso

Texto

Generalmente constituye la columna vertebral en la estructura del hipermedia, brinda información clave y ayuda al usuario en la navegación.

Imagen

Forma parte esencial en el diseño, además de apoyo visual para la explicación de conceptos difíciles o como parte de la información básica a brindar.

Sonido

Es frecuentemente utilizado para transmitir ideas o como señal de interactividad. Los mensajes orales humanizan más la interacción hombre –máquina. Contribuye a crear un ambiente agradable si se utilizan fondos musicales apropiados.

Animación

Se utilizan principalmente para simular fenómenos, funcionamiento de sistemas y para dar una sensación de aplicación viva en pantalla.

Video

Permiten mostrar en la computadora aspectos de la realidad con un nivel de autenticidad similar a la TV o al cine. Resulta además un poderoso instrumento para captar la atención del usuario.

En las definiciones anteriores no están incluidos todos los autores que se consultaron, pero sí aquellos cuyos conceptos son más representativos y útiles. Partiendo de esto se realizó una selección lo más diversa posible evitando incluir aquellas que se asemejaban considerablemente. En algunas de ellas al transcribir lo que se considera como definición se han perdido los aportes que cada autor realizó a lo largo de su obra y que permiten ampliar su concepto o definición. De igual manera el análisis de las mismas nos obliga a agrupar rasgos que nos parecen similares, y que pueden asumirse como indicadores de una definición.

La totalidad de las definiciones anteriores indican que la presencia de más de dos medios ya es clave para un multimedia. Estos medios digitales o no, pueden ser: textos, diapositivas, fotos, videos, películas, sonidos entre otros. Es evidente que multimedia implica la presencia de más de un medio, sin que la cantidad sea determinante, por lo que se concuerda en éste aspecto con las definiciones que así se expresan.

Autores como Jamsa (1993), considera que la multimedia es la interconexión, combinación o integración de los anteriores medios. En las otras definiciones citadas no se aprecia con claridad este criterio o simplemente no se toma en cuenta. En este caso se considera como decisivo que exista una combinación o integración de los medios y que no sea suma de los mismos como puede apreciarse en numerosos multimedia existentes en el mercado.

Ejemplo de estos son los paquetes, las presentaciones y la difusión de programas multimedia, estos últimos mediante variados medios de difusión que empleaban diferentes medios pero no como elementos separados, sino tratando de conseguir su objetivo a través de la integración de dichos medios. Así, en un paquete multimedia,

el sujeto debía escuchar la cinta de audio mientras contemplaba las imágenes de un libro, o en un programa de alfabetización el estudiante empleaba la cartilla guiado por la radio. Pero en todos los casos la integración de los medios quedaba supeditada a la voluntad e interés del individuo, no se lograba que un medio se hiciera centro de la integración.

El sistema multimedia debe caracterizarse por ampliar la búsqueda de nueva información, por la posibilidad de no seguir la linealidad acostumbrada en los restantes medios, por la integración de los componentes, por el ahorro de tiempo en el aprendizaje, por la interactividad con el usuario y por emplear al ordenador como eje de confluencia, como facilitador de su acción. Por ello los nexos entre los medios que lo componen prevalecen sobre el movimiento interno de cada uno de ellos (secuencia no lineal) y también sobre las influencias extrínsecas que actúan sobre el mismo. Dentro de estas últimas pueden estar las relaciones que se establecen con bases de datos o servidores remotos, con otros medios, con otros estudiantes y profesores.

Esto debe ser tomado en cuenta para analizar aquellos "multimedia" que incluyen el video con el objetivo de ser reconocidos como tal, con lo que fuerzan la estructura y no logran la actuación sistémica de los medios. Estas funciones determinan las posibilidades y limitaciones didácticas de los sistemas multimedia.

En el ámbito educativo la multimedia no es un término nuevo, aparece como resultado de la evolución impresionante que han tenido los medios de presentación de la información y las posibilidades que brinda para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje. En la educación esta palabra ha sido utilizada desde mucho antes que fuera incorporado al léxico de los soportes comunicativos. Por ejemplo, se hablaba de programas de enseñanza de la multimedia que utilizaba la radio, la televisión y la prensa para alfabetizar o enseñar idiomas.

Durante décadas han sido utilizados los llamados paquetes multimedia de uso didáctico que incluían cintas de audio, video, junto a materiales impresos con contenidos instructivos para desarrollar cursos de diferentes materias. Según criterios de la autora en una Multimedia se agrupan aquellos materiales que utilizan más de un medio de comunicación para la presentación de la información. En la

actualidad, en informática se suele identificar como multimedia a la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario en una computadora.

Una Multimedia: es un sistema informático interactivo, controlable por el usuario, que integra diferentes medios: como el texto, el vídeo, la imagen, el sonido, las animaciones, y es por ende un medio que influye en la esfera sensorial del individuo. La multimedia viene a materializar el primer eslabón del camino dialéctico del conocimiento: "De la contemplación viva... (Esta vez de manera virtual)...al pensamiento abstracto y de ahí a la práctica. " Los sistemas multimedia pueden presentar características en cuanto a su utilización en entornos de aprendizaje.

En los sistemas multimedia los medios que lo componen se transforman a su vez en nuevos medios; la foto o el video que en él se muestran perderán parte de su significado fuera del sistema. Todo sistema logra, por consiguiente, acciones propias que no están derivadas de las acciones de cada uno de los elementos que lo componen. La combinación de los medios y las posibilidades que brinda el hipertexto, garantizan que los estudiantes se apropien de nuevos conocimientos al aumentar la efectividad de las fuentes de información. La interconexión con redes locales o remotas diversifican la información. Claro está que tanto el hipertexto, como las comunicaciones telemáticas existen independientemente del sistema multimedia, pero con éste adquieren una nueva dimensión al unirlos, al integrarlos.

Por tal razón las acciones que el sistema genera están vinculadas a las formas de trabajar con los conocimientos y a la transmisión de estos. Debe entenderse, además que justamente el significado de sistema determina que el nexo o unidad entre cada uno de sus elementos no deba modificarse pues con ello se alteraría su característica integradora.

Los componentes del sistema están referidos a la combinación de las unidades estructurales cuya interacción provoca las características propias del sistema en su conjunto. Es decir, en cada elemento del sistema se refleja no solo cada objeto en sí, sino la interconexión de cada uno de ellos como efecto del sistema.

De tal modo en el sistema multimedia las unidades estructurales están compuestas por los medios que participan con el propósito de satisfacer los objetivos para el que

es confeccionado. Estos medios son variados y complejos dependiendo del sistema multimedia, las estructuras de navegación establecidas, las relaciones entre cada uno de ellos, las posibilidades reales de ejecución mediante los ordenadores empleados, la interacción con el estudiante, así como las características y necesidades de éste último.

Los medios que forman parte del mismo pueden ser visuales y audiovisuales, atendiendo al canal empleado. De esta manera dentro de los medios se pueden citar: voz, efectos, música, sea esta instrumental o interpretada, animaciones, fotos fijas, láminas, texto e imágenes en movimiento, entre los más importantes.

La estructura del sistema es la forma interna, constituida por el modo de interconexión e interrelación de los componentes que lo integran. La forma de la estructura depende de los tipos de componentes del sistema y desempeña un importante papel al interconectar los componentes, transformándolos, al mismo tiempo que provoca la aparición de nuevas propiedades no inherentes a ninguno de ellos.

Este es un aspecto clave en el sistema multimedia, pues se definen las estructuras de navegación, de búsqueda de información, a través del hipertexto u otras formas de conexión a las fuentes y de acceso no lineal a los contenidos. Lo que supera el sistema multimedia a otros medios es su capacidad de navegación, la interactividad con el estudiante y la integración de los medios, todo ello logrado por la estructura del sistema.

Los sistemas multimedia están centrados en el estudiante y son altamente interactivos con él. Autores como (Shavelson, R, 1985) y (Hawes, K. 1986) entre otros, plantean como elemento distintivo del sistema multimedia su interacción con el receptor, en este caso el estudiante, deben también diferenciar el sistema multimedia de otros medios, pero entendiendo que esta estará centrada en el estudiante.

Este medio no puede, el sistema multimedia, concebirse sin conocer el principal receptor de los mensajes, aún cuando sabemos que pueden ser empleados por otros posibles receptores. Es necesario conocer sus intereses, motivaciones, nivel de conocimiento, dominio de las técnicas informáticas, posibilidades de comunicación y tipos de equipos en los que se ejecutará el sistema multimedia.

El carácter activo de todo sistema, se pone de manifiesto en las funciones que realiza; es decir, en el resultado integrado del funcionamiento de los componentes. De tal modo que las funciones del sistema multimedia están en dependencia de los componentes (medios que lo forman) y de las relaciones que se establecen tanto al interior del sistema como con otros sistemas.

En todo sistema se cumplen funciones tanto de coordinación, como de subordinación entre sus componentes, por lo que cada medio tendrá como tarea principal la de coordinar sus posibilidades al resultado final del sistema. Por ello en la etapa de selección de los medios deberá tomarse en cuenta que sí su actuación dentro del sistema no contribuye al resultado final no debe ser seleccionado como tal. Con relación a ello suelen distinguirse dos tipos: la presentación multimedia y el multimedia interactivo.

Cuando sólo se usa la potencialidad multimedia para ofrecer una información en la que el usuario no participa de manera activa, es decir, a lo sumo lo pone en marcha, se está ante una presentación multimedia. Si por el contrario, el usuario va a interactuar con el sistema de forma tal que el pueda elegir la forma de presentación, si se le ofrecen alternativas por parte del sistema atendiendo a su actuación, se dice que el sistema dispone de interactividad.

Para que una aplicación multimedia cumpla eficientemente su papel pedagógico la información brindada por esta debe ser integrada atendiendo a varias premisas, entre las que pueden citar: visualización atractiva, coherencia entre la información textual y gráfica, evitar la monotonía y el tedio, accesibilidad, variedad, versatilidad e interactividad. Este último es un concepto de particular importancia para la integración multimedia y se entiende básicamente como el control real de un dispositivo o proceso.

Luego, la interacción es la capacidad del usuario de relacionarse con un sistema con vistas a modificar en todo momento sus parámetros de funcionamiento, actividad que incluye, además, la posibilidad de controlar la navegación, es decir, decidir en qué parte de la aplicación se desea estar y qué acciones se desean desarrollar. Requiere el empleo de dispositivos de entrada, como son el teclado y sobre todo, el ratón.

No se puede confundir y pensar que la posibilidad de hacer un conjunto de clic transforma una presentación multimedia en interactividad. No se trata sólo de propiciar respuestas motoras, sino también la realización por parte del alumno de actividades mentales que desarrollen la imaginación y la improvisación ante situaciones nuevas, que expresen sentimientos y opiniones, que desarrollen su inteligencia y su pensamiento lógico, etc.

Componentes de una aplicación multimedia

Texto: Generalmente constituye la columna vertebral en la estructura del hipermedia, brinda información clave y ayuda al usuario en la navegación. El texto es de vital importancia, es el hilo conductor de las aplicaciones, aporta la mayor cantidad de información y es utilizado para definir la estructura de la aplicación.

En la nueva tecnología son comunes a todos los procesadores de textos, además de las funciones para la edición más simple como insertar, borrar, mover, cortar y pegar texto dentro de un documento, buscar y reemplazar, insertar gráficos e imágenes, hacer hipervínculos, entre otras, algunas muy potentes como revisar la ortografía y la gramática, el trabajo con los diccionario.

Para abordar el tema de los textos debemos precisar dos términos:

Carácter: Un carácter puede ser una letra, un número, un signo de puntuación, un símbolo o un código de control, los últimos se utilizaban para almacenar información acerca del aspecto del texto, es decir, sobre su formato.

Fuente: Las fuentes son conjuntos de caracteres imprimibles que tienen el mismo diseño. Pueden ser creadas por mapas bits (patrones de puntos) o utilizando contornos (definidos por un conjunto de fórmulas matemáticas).

¿Cómo añadir información textual a una aplicación informática?

Existen varias formas para introducir textos en una aplicación informática que se esté desarrollando, por ejemplo, con las herramientas de autor toolbook instructor.

De no existir el texto escrito ni en papel ni en formato digital se puede:

- Escribirlo directamente en los objetivos de la herramienta que están habilitados con ese objetivo y allí el aspecto que se desee, es decir, tipo, estilo, tamaño, color, etc.
- Utilizar un procesador de texto para digitalizarlo y luego importarlo desde la herramienta de autor.
- Dictarlo a la computadora a través de un software de reconocimiento de voz que lo digitaliza y después importarlo desde la herramienta de autor.

Otra forma de añadir texto, a partir de un documento digitalizado es utilizar: seleccionar el texto, copiar y pegar o mediante la técnica de reconocimiento óptico de caracteres.

Imágenes: Forman parte esencial en el diseño, además de apoyo visual para la aplicación de conceptos difíciles o como parte de la informática básica a brindar.

Modo de obtención: Existen varias formas de obtener las imágenes que se deseen incluir en una aplicación informática:

- Diseñándola mediante las diferentes herramientas existentes por Adobe Photo Shop.
- Escaneándolas si existe en papel o en retrotransparencias.
- Haciéndolas con una cámara fotográfica digital.
- Capturándolas de otras aplicaciones desde la propia pantalla de la computadora o de una secuencia de video.

Recomendaciones al usar las imágenes:

- Utilizar los mapas bits para las ilustraciones complejas, cuando esté en busca de una imagen lo más parecida posible a la realidad y cuando se va a utilizar archivos de gran tamaño no sea una limitante. Reserve los gráficos vectoriales para las ilustraciones simples.
- Cuando utilice imágenes para escenarios, construya estos de forma tal que no desvíen la atención del usuario del objeto principal, los fondos no deben impedir la

lectura del texto, si selecciona un color de texto oscuro, seleccioné un color claro para el fondo y a la inversa. Evite los colores brillantes para los fondos.

- Crear imágenes interactivas para ofrecer explicaciones complementarias en gráficos y esquemas. El usuario se siente motivado cuando reconoce una imagen con el cursor y descubre informaciones sobre lo que está representado en ella.

El sonido: Es frecuentemente utilizado para transmitir ideas o como señal de interactividad. Los mensajes oral “humanizan” más la interacción hombre-máquina. Contribuye a crear un ambiente agradable si se utilizan fondos musicales apropiados.

Existen dos tipos de sonidos que pueden ser utilizados en la multimedia:

- Los sonidos digitalizados entre los que se distinguen el wave audio, el mp3 creado por MPEG, y el CD audio.
- Los sonidos MIDI Interfaz Digital para Instrumentos Digitales.

La animación: Se utiliza principalmente para simular fenómenos, funcionamiento de sistema y para dar una sensación de aplicación “viva” en pantalla.

Uso de las animaciones: a la hora de utilizar las animaciones en una aplicación de no utilizarlas convenientemente puede resultar un elemento molesto o disociador. Por lo que se recomienda algunas consideraciones para su uso:

- Llamar la atención sobre información importante dentro de la aplicación.
- Ilustrar procesos dinámicos.
- Mostrar diferentes vistas de un objeto.
- Ofrece entretenimiento o ayuda a los personajes animados que orientan al usuario ante situaciones de conflicto en la manipulación de la aplicación o guía a los niños en aplicaciones educativas suelen ser bien recibidos.

El vídeo: Permite mostrar a la computadora aspectos de la realidad con un nivel de autenticidad similar a la TV o al cine. Resulta además un poderoso instrumento para captar la atención del usuario

Es la más atractiva y de más reciente incorporación de estos componentes y contribuye una poderosa herramienta para acercar a los usuarios de la computadora al mundo real.

Existen dos maneras de utilizar este potente medio en las aplicaciones que desarrollaremos:

- Convertirlo del formato analógico al digital y almacenarlo en un archivo para que pueda ser utilizado con posterioridad por la computadora.
- Controlar desde la aplicación un dispositivo de video analógico externo (Video casetera, cámara o video disco), el cual mostraría directamente secuencias de video en una ventana que se solapa en la pantalla del monitor, sin temer que convertirlas primero a un archivo digital, ya que todo el control de la digitalización corre a cuenta de la tarjeta de video. Se conoce este proceso como video overlay.

Ventajas

Las ventajas de las aplicaciones multimedia en la enseñanza son múltiples, pero no son un fin en sí misma; sólo son un medio para la educación. Constituyen una nueva tecnología educativa al servicio del aprendizaje. Entre estas ventajas se pueden mencionar:

- Facilidad para moverse (navegar) sobre la información.
- Lectura (consulta) del documento adaptado al usuario.
- Permite enlazar textos con imágenes, sonidos, videos.
- Permite elevar la interacción hombre – máquina.
- Logra en determinados momentos efectos que no son posibles lograr en clase con otros medios de enseñanza, tales como representar el comportamiento de los diferentes cuerpos en el espacio, situación esta para lograrla es necesario apelar a la abstracción del estudiante.
- Otra ventaja que brinda utilizar los multimedia es la de obtener una mayor motivación para el estudio, así como lograr con el sonido y la imagen explicaciones de los diferentes temas.

Programas utilizados para crear la multimedia

Mediator 8.0 Pro

Mediator es una herramienta que simplifica la construcción de una página Web, una animación en formato Flash o un arranque de CD. Emplea un sistema de desarrollo

basado en iconos. Cada icono equivale a un elemento que puede integrarse en el proyecto, ya sea un texto, una imagen, un vídeo, etc.

Además de su facilidad de uso, Mediator se caracteriza por permitir la configuración de eventos para los diferentes objetos que forman un proyecto. Así es posible introducir un botón que hará una tarea u otra en función de lo que el usuario haga con él.

Los eventos son los habituales en aplicaciones de este tipo: 'clic y doble clic'; 'move into' y 'move out'; 'on show' y 'on hide', etcétera. Merece la pena destacar lo sencillo que resulta con Mediator construir una animación Flash, basta incluir los elementos que la conformarán y establecer los efectos animados correspondientes.

Coold 3D

El Coold 3D es un programa que le permite crear títulos, encabezados para documentos, presentaciones, videos, multimedia, títulos para multimedia y páginas Web en tres dimensiones.

Paint

El Paint es una herramienta de dibujo que puede utilizarse para crear dibujos sencillos o complicados. Estos dibujos pueden ser en blanco y negro o en color, y pueden guardarse como archivos mapa de bits. Puede imprimir su dibujo, usarlo como fondo del escritorio o pegarlo en otro documento. Incluso puede usar Paint para ver y modificar fotografías digitalizadas. También puede utilizar Paint para trabajar con imágenes, como archivos .jpg, .gif o .bmp. Puede pegar una imagen de Paint en otro documento que haya creado o utilizarla como fondo del escritorio.

Crazytalk4

El Crazytalk4 es una herramienta de desarrollo del software innovadora y fácil de usar para crear ánimo a los personajes hablantes y los anfitriones digitales para proyectos DVD, los sitios Webes y el envío de mensajes por correo electrónico de su foto o la colección digital de imagen. Anima a cualquier ciudadano, animal, o la ilustración con herramientas que editan profesional CrazyTalk fácil de usar.

Evolución nueva en la animación humana de simulación. CrazyTalk 4.0 ofrece una riqueza de características, todos los avances de respaldo nunca antes vistos en cualquier anterior liberación CrazyTalk. Ésta es verdaderamente una herramienta

completamente nueva capaz de entregar interfaces humanas, hablantes animadas diseñadas para los proyectos de vídeo digitales profesionales, producción de vídeo doméstica, y anfitriones de la Internet completamente digitales interactivos.

Adobe Photoshop: por ser un programa muy útil en la edición de imágenes, efectos, gráficos y además, crear las partes de la interfaz gráfica con óptima calidad.

Multimedia "Vamos a jugar con los sonidos"

Datos generales del producto

Nombre de la Multimedia: "Vamos a jugar con los sonidos"

Institución: Escuela Primaria Osvaldo Arniella

Tipo de producto: Multimedia

Nivel educativo: Primaria.

Grado: preescolar.

Área del conocimiento: Lenguaje.

Contenido formativo: Aspectos del Área Lenguaje.

Requerimientos técnicos mínimos: para trabajar con la Multimedia debes tener en cuenta algunos requerimientos que son necesarios para su uso:

- Multimedia (tarjeta de sonido, bocinas, disco de CD - ROM.)
- Mouse.
- Memoria 128 Mb RAM
- Reproductor de Macromedia Flash 6 (incluido en la instalación).
- Sistemas operativos: Win98, Me, NT, 2000, XP, Microsoft Windows XP
- Monitor VGA.
- 700 MB aproximados de espacio libre en disco.

Fundamentación: la presencia de computadoras en las aulas de instituciones escolares cubanas se ha convertido en un hecho real. Teniendo en cuenta la necesidad de que los estudiantes cubanos cuenten con los programas necesarios para contribuir a su formación general integral a través de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Es necesario que esta educación comience desde edades tempranas para que se convierta en una práctica habitual de los ciudadanos.

Esta investigación se desarrolla a partir de los resultados obtenidos en instrumentos aplicados por el autor(a) de la investigación, los cuales demostraron dificultades por parte de los niños y niñas del grado preescolar en el Área Lenguaje. En esta multimedia se realiza la combinación de textos, colores, imágenes, sonidos, animaciones. Ofrece una serie de ejercicios para interactuar, en los cuales los niños y niñas desarrollan habilidades en los tres aspectos del Área Lenguaje.

Ofrece tres módulos:

Módulo 1. Pronunciación.

Módulo 2 .Lenguaje Relacional

Módulo 3. Análisis Fónico.

La Multimedia puede ser utilizada como medio de enseñanza en las actividades independientes y programadas que facilite dar tratamiento a los contenidos del Área Lenguaje. Fue elaborada con el propósito de que los niños y niñas desarrollen el lenguaje. Se concibe además por medio de la esquina del maestro, que éste obtenga toda la información necesaria relacionada con el tema, ofrece orientaciones y recomendaciones metodológicas, así como orientaciones relacionadas con el modo de navegación.

Objetivos generales de la aplicación

- Contribuir al desarrollo del lenguaje en niños y niñas del grado preescolar
- Contribuir al desarrollo de las actividades independientes y programadas.
- Desarrollar habilidades en el manejo del mouse.

Definición del producto:

Este producto surge debido a las carencias que presentan los niños y niñas del grado preescolar respecto al desarrollo del Lenguaje mediante recursos informáticos.

Para el desarrollo de este producto se han tenido en cuenta las diferentes herramientas que proporcionan un mejor desarrollo del mismo entre las que se encuentran:

Software o herramienta de programación Mediator 8

Adobe Photoshop 8

Adobe Audition

Tarjeta de vídeo SVGA.

Resolución mínima 800x600.

BPM Studio

Adobe photoshop: Para el tratamiento de las imágenes que están diseñadas dentro de la aplicación.

Normas de diseño

Con el objetivo de garantizar una adecuada uniformidad en la aplicación, se han establecido diversos parámetros específicos para cada medio utilizado en la aplicación:

Textos

- Porcentaje máximo de ocupación de pantallas: 800 x 600
- Fuentes utilizadas para títulos: Arial - 14 y 20, Negrita.
- Fuentes utilizadas para texto normal: – 12
- Formato .doc y .txt

Imágenes

- Tamaño máximo: 600x400
- Profundidad del color: 24 bpp

Sonido, Vídeo / Animación

- Duración: 0 a 2 minutos.

Estudio de factibilidad

El análisis del estudio de factibilidad repercute en dos vertientes: la factibilidad económica y la factibilidad técnica. En la primera de estas, el punto se encamina al análisis de los factores implicados; en el caso de nuestro producto la relación costos – beneficios es satisfactoria, pues los costos tanto de los elementos técnicos que hacen falta para el desarrollo de la aplicación como del potencial profesional son prácticamente nulos en comparación con los beneficios que posteriormente va a tener esta aplicación.

Cumple su factibilidad técnica, pues se dispone de personal técnico y de la tecnología necesaria, tanto desde el punto de vista de hardware como de software.

Prerrequisitos: familiarización con el manejo del ratón.

Descripción general del producto

El producto posee 3 módulos.

Pantalla Principal: Vídeo o animación que presenta el producto. Acceder a los componentes del programa.

Módulo 1: Ofrece los ejercicios relacionados con la pronunciación.

Módulo 2: Ofrece los ejercicios relacionados con el Lenguaje Relacional.

Módulo 3: Ofrece los ejercicios relacionados con el Análisis Fónico.

Elaboración del diagrama de flujo (Anexo 5)

Posible estructura modular:

A manera de ejemplo veamos la descripción de algunas pantallas de la aplicación.

Descripción de Pantallas:

Pantalla: Principal

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Propuesta de diseño de la pantalla principal



Descripción general: En esta pantalla se dará acceso a los diferentes módulos del programa y se podrá abandonar el mismo. En la parte superior de la página aparece un botón para salir de la multimedia el mismo está diseñado en todas las páginas donde el usuario tiene la oportunidad de salir de la multimedia desde el mismo lugar donde se encuentra.

En la parte inferior está diseñado tres botones, uno para la música el cual se activa con un clic derecho y se desactiva con un clic izquierdo, otro botón que se utiliza para orientar al maestro o profesor y el tercero es de ayuda mediante este se orienta como se puede trabajar en la multimedia. . En la parte izquierda están los módulos que al pasar el cursor por encima de cada uno nos dice de que aspecto del Área Lenguaje trata cada uno.

Debido a que los niños de preescolar aún no han desarrollado la habilidad de leer, ha de facilitársele la navegación a través de la orientación de la profesora. El cual brindará al alumno la asistencia técnica requerida y cómo resolver los ejercicios además de comunicarle el resultado de las operaciones realizadas virtualmente con el uso de los términos correcto o incorrecto. En esta página el alumno tiene la oportunidad de escoger la actividad que va a realizar.

Propuesta de diseño de la pantalla Módulo 1:



Ejercicio 1 (5 actividades)

Tarea: escucha y pronuncia las siguientes palabras.

Habilidad informática: arrastrar con el botón izquierdo la imagen que le corresponde a la palabra que escuchaste y colócala dentro del cuadrado.

Metodología: el niño y la niña, además de escuchar la palabra que dice el niño al dar clic, la pronuncia y busca la imagen que le corresponde a la palabra y la coloca

dentro del cuadrado.que aparecen en la pantalla. Cuando la respuesta es correcta la imagen arrastrada se coloca dentro del cuadrado, cuando es incorrecta regresa a su lugar de origen.

Actividad 1(árbol)

Actividad 2(mono)

Actividad 3 (oso)

Actividad 4 (sol)

Actividad 5 (casa)

Ejercicio 2

Tarea: pronuncia las siguientes palabras.

Propuesta de diseño de la pantalla Módulo 2



Lenguaje Relacional

Ejercicio 1

Tarea: Escuchar el cuento. Caperucita Roja

Habilidad: Poncha con el botón izquierdo del ratón encima de la lámina que falta según lo ocurrido en el cuento.(clic)

Metodología: Después de escuchar el cuento en el software Educativo Había una vez el niño o la niña busca la lámina que falta según lo ocurrido en el cuento. Una vez terminado hace el relato del cuento.(la maestra o profesora hará preguntas sobre el cuento).

Ejercicio 2

Tarea: Escuchar el cuento. Los tres osos

Habilidad: Poncha con el botón izquierdo del ratón encima de la lámina que falta según lo ocurrido en el cuento. (Clic)

Metodología: Después de escuchar el cuento en el software Educativo Había una vez el niño o la niña busca la lámina que falta según lo ocurrido en el cuento. Una vez terminado hace el relato del cuento.(la maestra o profesora hará preguntas sobre el cuento).

Ejercicio 3

Tarea: escuchar el cuento. Los tres cerditos.

Habilidad: poncha con el botón izquierdo del ratón encima de la lámina que falta según lo ocurrido en el cuento. (Clic)

Metodología: después de escuchar el cuento en el software Educativo Había una vez el niño o la niña busca la lámina que falta según lo ocurrido en el cuento. Una vez terminado hace el relato del cuento.(la maestra o profesora hará preguntas sobre el cuento).

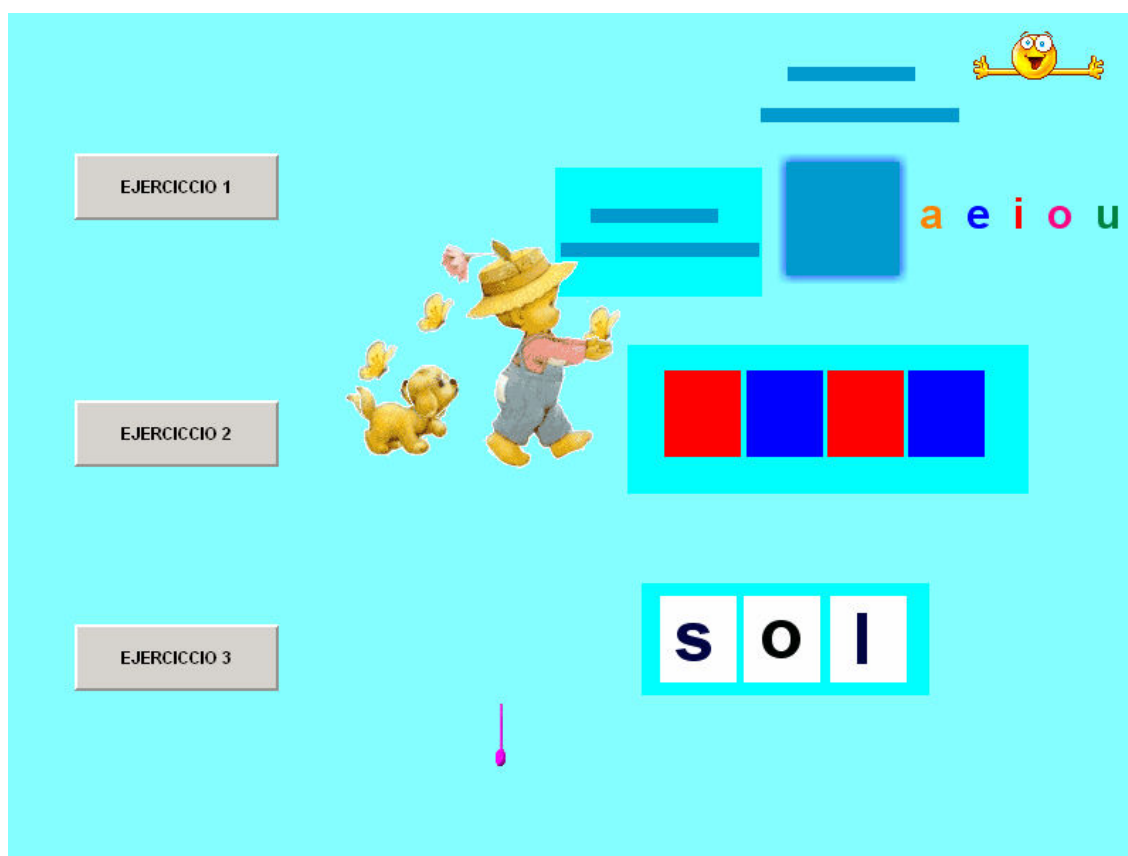
Ejercicio 4

Tarea: escuchar el cuento. Los siete chivitos.

Habilidad: poncha con el botón izquierdo del ratón encima de la lámina que falta según lo ocurrido en el cuento.(clic)

Metodología: después de escuchar el cuento en el software Educativo Había una vez el niño o la niña busca la lámina que falta según lo ocurrido en el cuento. Una vez terminado hace el relato del cuento. (la maestra o profesora hará preguntas sobre el cuento).

Propuesta de diseño de la pantalla Módulo 3:



Determinación de la extensión de las palabras por la cantidad de sonidos que la forman.

Ejercicio 1.1 (5 actividades)

Tarea: escucha y pronuncia las siguientes palabras, médelas y coloca al lado de cada una de ellas la tirilla que le corresponde según su extensión.

Habilidad informática: arrastrar con el botón izquierdo del ratón la tirilla que le corresponde a cada palabra según su extensión.

Metodología: el niño y la niña, además de escuchar cada una de las palabras que aparecen en la pantalla, las pronuncian, una a una, las mide utilizando para ello sus

manos y determina su extensión por la cantidad de sonidos que la forman. A continuación escoge la tirilla correspondiente y la arrastra hasta colocarla al lado de la palabra. Las tirillas serán cortas y largas al igual que las palabras que medirán. Cuando la respuesta es correcta la tirilla arrastrada se coloca al lado de la palabra, cuando es incorrecta regresa a su lugar de origen.

Ejercicio 1. 2 (3 actividades)

Tarea: pronuncia cada palabra, médela y coloca en el cuadrado la palabra según su extensión.

Habilidad Informática: arrastrar con el botón izquierdo del ratón la palabra que le corresponde según su extensión.

Metodología: el niño y la niña, pronuncia cada una de las palabras que aparecen en la pantalla, las pronuncia, una a una, las mide utilizando para ello sus manos y determina su extensión por la cantidad de sonidos que la forman. Ponchará encima de la imagen que la representa y la arrastrará hasta colocarla en el cuadrado según indique la tirilla. (Corta o larga). Cuando la extensión de la palabra se corresponde con la tirilla se coloca dentro del cuadrado, cuando no es así, regresa a su lugar inicial.

Ejercicio 1.3 (5 actividades)

Tarea: selecciona las palabras que tengan la vocal a, e, i, o, u (según corresponda) y colócalas dentro del círculo.

Habilidad Informática: arrastrar con el botón izquierdo del ratón cada palabra hacia el círculo.

Metodología: primeramente los niños y las niñas deberán la pronunciar cada una de las palabras, la que se realiza enfatizando en un sonido específico, en este caso en una vocal, reconocen cuál vocal es, y arrastran esa palabra hasta el círculo. Si la palabra se corresponde con la vocal que tiene cada círculo se coloca en su interior, si no se corresponde regresa a su lugar inicial.

Ejercicio 2

Tarea: Pronuncia cada palabra y selecciona (clic) el esquema que le corresponde.

Habilidad Informática: Poncha con el botón izquierdo del ratón encima de cada rectángulo (según corresponda) y arrastra los rectángulos que representan a las vocales y consonantes.

Metodología: Después de pronunciar la palabra que aparece en pantalla, el niño y la niña la pronuncian enfatizando en todos los sonidos que la forman. A continuación deben ponchar encima del color si reconoce cómo es el sonido, si es vocal en el color rojo y si es consonante en el color azul, hacen un clic en cada rectángulo, que representan en el esquema a esos sonidos, para arrastrarlo. Después tienen que seleccionar el esquema (clic). El docente insistirá para lograr que al mismo tiempo que pronuncian cada sonido. No se alterará el orden que ocupan los sonidos en la palabra. Además se le advierte verbalmente al menor. (si selecciona el esquema correcto muestra una estrella con un sonido (correcto, muy bien, perfecto), si se equivoca muestra una imagen con un sonido (incorrecto, esta mal, te equivocaste).

Reconocimiento de vocales y consonantes (m-l-s) para la formación de palabras de tres y cuatro sonidos.

Ejercicio 3 (5 actividades)

Tarea: Pronuncia cada palabra y coloca las vocales y consonantes que la forman.

Habilidad Informática: Poncha con el botón izquierdo del ratón encima de las vocales y consonantes que correspondan y arrástralas hasta cada palabra.

Metodología: Después de pronunciar la palabra, el niño y la niña deben reconocer acústicamente los sonidos que la forman y el lugar que ocupan en el esquema, para lo cual se apoyarán en su pronunciación enfatizada, luego reconocerán la grafía de las vocales y consonantes, las seleccionarán según el orden en que están en la palabra y las arrastrarán hasta el rectángulo correspondiente. Es importante lograr que al mismo tiempo que pronuncian cada sonido coloquen su grafía. Después tienen que seleccionar el esquema (clic). (si selecciona el esquema correcto

muestra una estrella con un sonido(correcto, muy bien, perfecto),si se equivoca muestra una imagen con un sonido (incorrecto, esta mal, te equivocaste).

Validación de la multimedia “Vamos a jugar con los sonidos”

Características de las niñas y los niños del grado preescolar

En este año de vida se produce un intensivo desarrollo en los niños y niñas de sus capacidades intelectuales y en la formación de sus cualidades morales y volitivas. Es una etapa de gran sensibilidad para el desarrollo infantil, y la organización de un sistema de influencias pedagógicas es de suma importancia para el desarrollo máximo de sus potencialidades.

En esta etapa continúa una mayor ampliación de la interacción con el mundo social y natural que le rodea y de las interrelaciones. Un mayor equilibrio entre lo afectivo-motivacional y lo regulativo que empieza a manifestarse no solo en su actuación, sino también en inicios de regulación de sus propios procesos.

Continúa una intensiva maduración del organismo, particularmente del sistema nervioso y de la actividad nerviosa superior. Aunque aún se observe inestabilidad en los procesos de la actividad nerviosa superior, predomina la excitación sobre la inhibición.

Se produce una amplia irradiación de los procesos, lo que dificulta la concentración, la atención fija y prolongada en una misma tarea. Todo esto debe tenerse en cuenta, en la organización del proceso educativo, en la determinación de las actividades que se deben realizar y el tiempo de extensión.

El esqueleto continúa siendo cartilaginoso en gran proporción y los músculos no han adquirido una gran fortaleza, cuestión esta que debe ser considerada por la educadora en el desarrollo de las actividades con los niños y las niñas, para lograr que mantengan una correcta postura y no tenerlos un tiempo prolongado en una misma posición.

En síntesis, las características de la conducta del preescolar son:

1. Físicamente activo
2. Emocionalmente lábil, ambivalente
3. Obstinado, negativista
4. Acucioso en lo sexual
5. Con temores en aumento
6. El lenguaje y la función simbólica están en desarrollo
7. Se aprenden los hábitos de auto cuidado
8. Se consolida el sentido de autonomía
9. Se desarrolla la iniciativa

El cumplimiento de estas tareas permitirá que el niño pueda, posteriormente, adaptarse a la situación escolar.

En el curso escolar 2012 – 2013, a partir del mes de enero, la autora de esta investigación puso en práctica la propuesta elaborada, la cual consiste en una Multimedia que recibe el nombre “‘Vamos a jugar con los sonidos”. Ésta ofrece información para el estudio y profundización de este contenido. La experiencia se realizó en el grado preescolar, seleccionando como muestra 12 niños de ellos 5 niños y 7 niñas.

Principales momentos del proceso de validación

Primero: Diagnóstico inicial.

Segundo: Implementación de la propuesta.

Tercero: Diagnóstico final.

El diagnóstico inicial

Se aplicó un diagnóstico inicial con el objetivo de conocer las dificultades que presentaban las niñas y niños del grado preescolar en el área lenguaje. (Anexos 2 y 3). Donde se pudo observar que: 5 niñas o niños no pronuncian correctamente algunos sonidos del idioma lo que representa un 42 % de la muestra los cuales se encuentran en el nivel bajo, 4 niñas o niños de forma general pronuncian bien para

un 33 % están en el nivel medio y 3 pronuncian correctamente los sonidos del idioma lo que representa el 25 %, están en el nivel alto.

Relatan con fluidez y coherencia, 4 niños lo que representa el 33 % están en el nivel alto), 3 necesitan nivel de ayuda para relatar de forma coherente y precisa para un 25 % están en el nivel medio, 5 niños no son capaces de relatar, ni ordenar aunque se le ofrezcan niveles de ayuda para un 42 %, alcanzan el nivel bajo.

4 niñas o niños se encuentran en el nivel alto, reconocen la palabra y la cantidad de sonidos, los pronuncia , e identifica la vocal y la consonante, pronuncia bien, dice en forma clara y correcta los distintos sonidos y sus combinaciones para un 33 %, 3 niños se encuentran en el nivel medio, reconocen la palabra y puede decir la cantidad de sonidos, puede o no identificar vocales y consonantes, presentan algún problema leve con determinado sonido para un 25 % se encuentran en el nivel medio , 5 niñas o niños no son capaces de identificar palabras largas y cortas, sonido enfatizado e identificar las vocales y las consonantes para un 42 % se encuentran en el nivel bajo.

Se aplicó una entrevista a los docentes del grado preescolar donde se constató las principales dificultades que presenta el uso de la tecnología en el desarrollo del lenguaje. Donde el 100% de los docentes entrevistados refieren que es importante la utilización de un medio de enseñanza que posibilite el uso de la tecnología en el desarrollo de las actividades del Área Lenguaje. Las maestras planteaban que el único software que podían utilizar era el de Había una vez, para trabajar el aspecto Lenguaje Relacional. Opinan que el software carece de actividades para trabajar los diferentes componentes del Área Lenguaje por lo que no permite desarrollar los objetivos del grado en esa Área, no se hace un uso óptimo de la tecnología. (Anexo4).

Los argumentos expresados anteriormente sirven de base para poner en práctica la multimedia “Vamos a jugar con los sonidos”.

Segundo: Implementación de la propuesta

Luego se aplica la multimedia a los 12 niños y niñas del grado preescolar cuyo objetivo es desarrollar habilidades en el Área Lenguaje.

Se debe aclarar que esta multimedia fue utilizada como medio de enseñanza en niños y niñas del grado Preescolar de la E.N.U Osvaldo Arniella Cabeza del Consejo Popular de Potrerillo del municipio de Cruces. La multimedia fue aplicada en el horario de actividad independiente con el objetivo de desarrollar habilidades en el Área de Lenguaje.

Validación de los ejercicios de la multimedia

Módulo 1						
Ejercicios	Alto	%	Medio	%	Bajo	%
1	10	83	2	16		
2	11	92	1	8		
Módulo 2						
Ejercicios	Alto	%	Medio	%	Bajo	%
1	10	83	2	16		
2	11	92	1	8		
3	10	83	2	16		
4	11	92	1	8		
Módulo 3						
Ejercicios	Alto	%	Medio	%	Bajo	%
1	10	83	1	8	1	8
2	11	92			1	8
3	10	83	1	8	1	8

Tercero: Diagnóstico final

En la entrevista aplicada a docentes (Anexo6) el 100 % refieren que fue favorable la percepción de la implementación de la multimedia, porque los niños y niñas tuvieron

la oportunidad de profundizar en los contenidos de los diferentes aspectos del Área Lenguaje, desarrollar habilidades informáticas. Además las actividades que contiene resultaron de mucha utilidad, permitió mejorar el lenguaje de los niños y niñas, estas resultaron amenas, creativas, están acordes con el nivel de los niños y niñas.

Se aplicó un diagnóstico final con el objetivo de conocer las dificultades que presentaban las niñas y niños del grado preescolar en el Área Lenguaje, para evaluar las dificultades se siguió la misma escala que se empleó en el diagnóstico inicial para poder comparar los resultados obtenidos en los diagnósticos y valorar la efectividad de la multimedia. (Anexo 5). Donde se pudo observar que: 1 niño no pronuncia correctamente algunos sonidos del idioma lo que representa un 8 % de la muestra el cual se encuentra en el nivel bajo, 1 niña de forma general pronuncia bien para un 8 % (nivel medio) y 10 pronuncian correctamente los sonidos del idioma lo que representa el 83 % están en el nivel alto.

Relatan con fluidez y coherencia, 11 niños lo que representa el 92 % están en el nivel alto, 1 niño no es capaz de relatar, ni ordenar aunque se le ofrezcan niveles de ayuda para un 8 % está en el nivel bajo.

10 niñas (o) se encuentran en el nivel alto, reconocen la palabra y la cantidad de sonidos, los pronuncia, e identifica la vocal y la consonante, pronuncia bien, dice en forma clara y correcta los distintos sonidos y sus combinaciones para un 83 %, 1 niño se encuentra en el nivel medio, reconoce la palabra y puede decir la cantidad de sonidos, puede o no identificar vocales y consonantes, presentan algún problema leve con determinado sonido para un 8 % (nivel medio), 1 niña no es capaz de identificar palabras largas y cortas, sonido enfatizado e identificar las vocales y las consonantes para un 8 % está en el nivel bajo (Anexos 7 y 8).

Por lo que la multimedia "Vamos a jugar con los sonidos" contribuye a una mejor preparación de los niños y niñas del grado preescolar en el Área de Lenguaje.

La multimedia permitió:

- La interacción del niño y la computadora.
- El grado de complejidad está en correspondencia con las particularidades de la edad del estudiante, necesidades y potencialidades.
- Tiene significación práctica para ellos.

- Responde a los objetivos del grado preescolar para el Área Lenguaje y Computación.
- Posibilita el desarrollo del pensamiento lógico.
- Posibilita el desarrollo de la interdisciplinariedad.
- Posibilita el desarrollo de habilidades informáticas.
- Fortalece el estudio de los componentes del Área Lenguaje.
- Permite a los niños y niñas contar con un medio de enseñanza para vincular los contenidos del Área Lenguaje.
- La multimedia elaborada cumple con los requisitos técnicos para su funcionamiento.

Conclusiones

- Las concepciones teóricas y metodológicas que fundamentan el uso de recursos informáticos en el grado preescolar, para desarrollar el lenguaje en cada uno de los procesos que se trabaja esta área, lo cual se sustenta en la necesidad de elaborar productos tecnológicos como vía para desarrollar estas habilidades.
- Se determinaron necesidades mediante el diagnóstico que permitió conocer los problemas del lenguaje de las niñas y los niños del grado preescolar, las carencias que aún presenta en el empleo del software educativo "A jugar" dentro del programa de preescolar, en relación al contenido del Área Lenguaje.
- La utilización de la multimedia "Vamos a jugar con los sonidos", estructurada en correspondencia con los objetivos y contenidos para el Área Lenguaje puede contribuir al desarrollo de habilidades en el lenguaje en niñas y niños del grado preescolar.
- La aplicación de la multimedia "Vamos a jugar con los sonidos" posibilitó el desarrollo de habilidades del lenguaje, demostrándose su efectividad.

Recomendaciones

- A la dirección integrada de la Educación Primaria: valorar la aplicación de la Multimedia Vamos a jugar con los sonidos en soporte magnético en otras escuelas a partir de los componentes del Área Lenguaje.
- A la dirección de la escuela: aplicar la “Multimedia Vamos a jugar con los sonidos”, a los demás niños y niñas del grado preescolar a partir de las demandas y características de estos.
- Continuar perfeccionando la multimedia con otros ejercicios.

Bibliografía

- Algunos elementos de Metodología de la enseñanza de la informática / Carlos Expósito Ricardo... [et .al] .__ La Habana: [s.n.], 2001.__ 63 p.
- ARIAS, B.G. Desarrollo de la atención a escolares con defecto.__ La Habana: Universidad de la Habana, 1994.__ (Artículo mimeografiado).
- ARISMEDIS LEGASPI, ARCIRA. Preescolar.__ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1987.__ 153 p.
- AZOCOAGA, JUAN E. Criterios para diferenciar los trastornos del lenguaje en el niño.__ La Habana: Editorial Biblioteca, 1975.__ 90 p.
- BELL, R. R. Actualidad y perspectivas de la atención a los niños con Necesidades Educativas Especiales en Cuba.__ p. 25.__ En Educación (La Habana).__ Año 76, no 84, ene.- abr. 1995.
- BORGE, JORGE LUIS. Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado: Grijalbo. __ Barcelona: Editorial Grijalbo Mondadori, S.A, 1997.__ p. 1052-1060.
- BRAVO REYES, C. Un sistema de Multimedia para la preparación en medios de enseñanza a través de un curso.__ 95h.__ Tesis de Doctorado.__ ISP “Enrique José Varona”, La Habana, 2001.
- La Comunicación educativa en la atención a niños con necesidades educativas especiales/ Juana V. Betancourt Torres... [et. al].__ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2003.__ p. 6-19.

CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO. Fundamentos en la Investigación Educativa: Maestría en Ciencias de la Educación: módulo I: segunda parte.____ [La Habana]: Editorial Pueblo y Educación, [2005].____ 31 p.

_____. INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO. Fundamentos en la investigación educativa: Maestría en Ciencias de la Educación: módulo II: primera parte.____ [La Habana]: Editorial Pueblo y Educación, [2005].____ 31 p.

_____. INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO. Fundamentos en la investigación educativa: Maestría en Ciencias de la Educación: Mención en Educación Especial: módulo III: primera parte.____ [La Habana]: Editorial Pueblo y Educación, [2006].____ 79 p.

_____. Programa de Educación para niños de 6 años de vida.____ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1981.____ 120 p.

DÍAZ OLIVERA, ERNESTO. La familia y su papel en la estimulación temprana en niños con trastornos en el lenguaje.____ p.11-12.____ En Educación (La Habana).____ Segunda Época, no 113, may.- ago. 2001.

Estudio sobre las particularidades del desarrollo del niño preescolar cubano/ Ana María Silverio Gómez... [et .al.].____ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1995.____ 271 p.

FARIÑAS, L.G. La Psicología Educativa en el ámbito escolar: Presente y Futuro.____ En Pedagogía.____ La Habana: Editorial. Pueblo y Educación, 1995.____ p.35.

FERNÁNDEZ PÉREZ DE ALEJO, GUDÉLIA. Prevenir, potenciar y capacitar para la vida: IX Conferencia Latinoamericana para la Educación Especial.__(La Habana): CELAEE, 2001.__ p. 6-10.

_____. ¿Qué conocemos acerca de la Historia de la Logopedia en Cuba?: Octava conferencia latinoamericana de Educación Especial.__(La Habana: CELAEE, 2000.__ p. 4-8.

FIGUEREDO ESCOBAR, ERNESTO. Psicología del lenguaje.__(La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1982.__ p.41- 43.

_____. Temas Logopédicos: Selección de lecturas/ Ernesto Figueredo Escobar, R. L Machín.__(La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1987.__ p. 90-107.

FRANCO GARCÍA, OLGA. De la educación inicial y preescolar a la escolar.__(p. 2-7.__ En Educación (La Habana).__(Segunda época, no. 106, may- ago. 2000.

GONZÁLEZ BERNÚDEZ, JUANA MARÍA. Desarrollo evolutivo del lenguaje de los preescolares.__(p. 24-30.__ En Simientes (La Habana). __ No. 4, 1998.

GONZÁLEZ CUENCA, MARÍA ANTONIA. El desarrollo del lenguaje: Nivel fonológico.__(Madrid: Editorial Narcea, S., 1997.__ p. 120-125.

GRUPO NACIONAL DE COMPUTACIÓN EN LAS EDADES PREESCOLARES: La computación en las edades preescolares.__(<http://www.isocig.rimed.cu>.

HERNÁNDEZ LÓPEZ, MAYRA. Influencia del tratamiento logopédico en el desarrollo integral del niño / Mayra Hernández López, D. González Varela.__(La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1989.__ 290 p.

HERNÁNDEZ SAMPIER, ROBERTO. Metodología de la investigación.___ La Habana: Editorial Félix Varela, 2003.___ 475 p.

Introducción a la Informática Educativa / Raúl Rodríguez Lamas... [et.al].___ Pinar del Río: Editorial Universidad de Pinar del Río Hermanos Sainz, Instituto Superior Politécnico José A. Echeverría, 2000.___ 151p.

LABAÑINO RIZZO, CÉSAR A. Multimedia para la Educación.___ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2000. ___ 215 p.

LEONTIEV, A.A. La lengua en los niños.___ Moscú: Editorial Nauka, 1981.___ p. 54.

LÓPEZ HURTADO, JOSEFINA. El diagnóstico un instrumento de trabajo Pedagógico / Josefina López Hurtado, Ana María Silveiro Gómez.___ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1996.___ p. 45-50.

Los retrasos del lenguaje en el niño / Juan E. Azocoaga... [et. al].___ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2005.___ p.46-48.

Los trastornos del lenguaje. ___ En *Encarta*. Biblioteca de Consulta Microsoft Encarta 2005©.1993-2004 Microsoft Corporation.

MARTÍ PÉREZ, MIGUEL. Los métodos para el tratamiento logopédico / Miguel Martí Pérez, Rosa Prado Alfonso, Isis Méndez Monti.___ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1986.___ 176 p.

PÉREZ FERNÁNDEZ, VICENTA. La enseñanza de la Computación más allá de la computadora/ Vicenta Pérez Fernández, María del Pilar de la Cruz Fernández.___ p.18 - 25.___ En Educación (La Habana).___ Segunda época no. 83, sep.- dic. 1994.

SÁNCHEZ HERNÁNDEZ, JOAQUIN. La computación en la enseñanza técnica: Sus posibilidades de utilización.__ 40h.__ Trabajo Científico Independiente.__ ISP "Enrique José Varona ", La Habana, 1986

SOJIN, F. A. El desarrollo del lenguaje en los niños de edad preescolar.__ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1977.__ 153 p.

SUÁREZ BERNAL, CELIA. Un fenómeno poco estudiado: El lenguaje egocéntrico en la edad preescolar.__ En Lecturas para Educadores Preescolares III.__ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2006.__ p. 7-11.

VEGA BELMONTE, AIMEE. Computadoras al alcance de todos.__ La Habana: Editorial Científico Técnica, 1997.__ p. 8-9.

VIGOTSKY, L. S. Obras Completas: t 5.__ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1989.__ 70 p.

_____. Pensamiento y Lenguaje.__ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1992.
__ p. 120-130.

VILLANUEVA, PABLO PEDRO. La Informática y la Entidad.__ La Habana: Editorial Ciencias Sociales, 1988.__ p. 26.

YADESCO, V.I. Pedagogía Preescolar / V.I. Yadesko, F.A. Sojin.__ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1985.__ 315p.

Anexo 1

Guía de observación.

Objetivo: Constatar en diferentes actividades del Proceso Educativo el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas del grado preescolar.

Aspectos a tener en cuenta:

- Pronunciación
- Lenguaje Relacional
- Análisis Fónico

Anexo 2

Diagnóstico inicial

Objetivo: Conocer las dificultades que tienen las niñas y niños del grado preescolar en el área de Lenguaje. (Pronunciación, Lenguaje Relacional y Análisis Fónico).

1- ¿Qué palabra nos dice lo que vemos dibujado aquí? (Pronunciación).



2- ¿Cuál de los cuentos del libro Había una vez te gusta más?
Escuchar el relato.

3- Observa la imagen.



¿Qué nos representa esta ilustración?

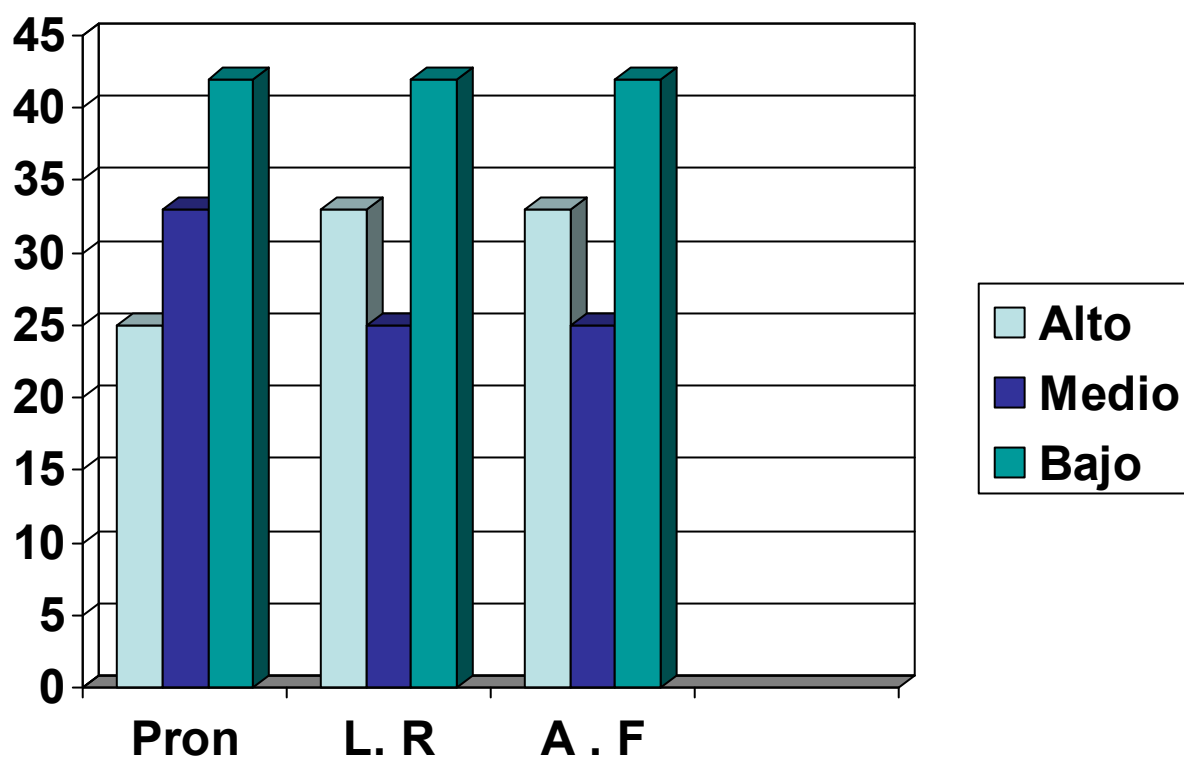
¿Cuántos sonidos tiene la palabra rosa?

¿En que comienza? ¿En que termina?

Representa con la ficha que le corresponda en cada lugar,

Anexo 3

Resultado del diagnóstico inicial.



Anexo 4

Entrevista a maestras de preescolar

Objetivo: Constatar las principales dificultades que presenta el uso de los recursos informáticos en el desarrollo del lenguaje.

Cuestionario:

- ¿Utilizas la tecnología durante el desarrollo de tus actividades?
- ¿Qué software empleas y para qué Área?
- ¿En el caso del Área Lenguaje le sirve el software Había una vez para desarrollar todos los aspectos en esta Área?
- ¿Piensas que sería provechoso diseñar software para el desarrollo de las del lenguaje de los niños y niñas del grado preescolar?

Profesor(a): _____

Especialidad: _____

Anexo # 5(Etapa de aplicación y comprobación de la propuesta)

Entrevista a maestras del grado preescolar

Objetivo: Corroborar la efectividad de la multimedia “Vamos a jugar con los sonidos” para el desarrollo del lenguaje en niñas y niños del grado preescolar.

¿Crees que la multimedia “Vamos a jugar con los sonidos contribuyó a desarrollar el lenguaje de las niñas y niños del grado preescolar?

¿Qué importancia le concedes a la misma?

¿Por qué?

¿Crees importante que se haga extensiva esta multimedia a los otros grupos del grado preescolar del municipio.

Anexo 6

Guía de observación.

Objetivo: Constatar en diferentes actividades del Proceso Educativo el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas del grado preescolar.

Aspectos a tener en cuenta:

- _Pronunciación
- _ Vocabulario.
- _ Expresión oral.

Anexo 7

Prueba pedagógica Final.

Objetivo: Observar el desarrollo alcanzado por los niños (as) en el área de Lenguaje, después de aplicada la multimedia.

1. Observa la imagen.



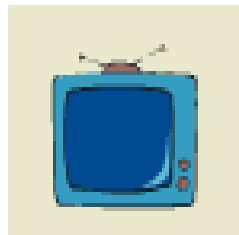
¿Qué palabra nos dice lo que vemos dibujado aquí?

¿Cuántos sonidos tiene la palabra rosa?

¿El primer sonido es vocal o consonante? ¿Y el segundo?

Repartir tarjetas rojas y azules para realizar el análisis fónico de la palabra rosa.

2- ¿Qué palabra nos dice lo que vemos dibujado aquí? (Pronunciación).



3- ¿Cuál de los cuentos del libro Había una vez te gusta más?

Escuchar el relato.

Anexo 8

Resultados del diagnóstico inicial y final.

