

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA ESTIMULAR LA COMPETENCIA
DISCURSIVA ORAL EN ESTUDIANTES DE TRANSICIÓN MEDIANTE UNA
INTERFAZ GRÁFICA ARTÍSTICA EN EL AÑO 2020-2021**

FORONDA MARTÍNEZ LAURA MANUELA



**UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL CV UDES
ITAGÜÍ
2021**



**ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA ESTIMULAR LA COMPETENCIA
DISCURSIVA ORAL EN ESTUDIANTES DE TRANSICIÓN MEDIANTE UNA
INTERFAZ GRÁFICA ARTÍSTICA EN EL AÑO 2020-2021**

FORONDA MARTINEZ LAURA MANUELA

**Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de
Magister en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación**

**Director
RICARDO ANDRÉS PRIETO
Magister en Administración de las tecnologías de la Información**

**UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES
CAMPUS VIRTUAL CV-UDES
ITAGUI
2021**

 <p>Universidad de Santander</p>	<p>UNIVERSIDAD DE SANTANDER - UDES CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL - CVUDES MAESTRÍA TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS A LA EDUCACIÓN ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE GRADO</p>	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

ACTA DE SUSTENTACIÓN No. TGMTDAE-1-2020-0882-ASF1

FECHA	5-Marzo-2.021
ESTUDIANTE (Autor) DE TRABAJO DE GRADO	Foronda Martinez Laura Manuela
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO	Prieto Bolaños Ricardo Andres
EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO	Aldana Palencia Claudia Yaneth

TITULO DEL TRABAJO DE GRADO:
ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA ESTIMULAR LA COMPETENCIA DISCURSIVA ORAL EN ESTUDIANTES DE TRANSICIÓN MEDIANTE UNA INTERFAZ GRÁFICA ARTÍSTICA EN EL AÑO 2020-2021

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN

CRITERIO	OBSERVACIONES DE LA EVALUACIÓN
<p>Análisis de los resultados y conclusiones</p> <p>Se presenta un análisis de resultados claro y bien estructurado con conclusiones apropiadas y justificadas a partir del análisis de los resultados obtenidos.</p>	<p>Los resultados del proyecto son claros y precisos producto de un proceso formal de investigación y parte de una propuesta formal de teoría y práctica.</p>
<p>Aporte y originalidad del trabajo</p> <p>Se explica en que consiste lo original o novedoso de la alternativa de solución planteada al problema o necesidad seleccionados.</p>	<p>Se presenta la importancia de la solución planteada para la comunidad específica, mostrando adecuados resultados.</p>
<p>Organización de la presentación y recursos audiovisuales</p> <p>Se enuncian claramente los objetivos de la presentación. La presentación se desarrolla en una secuencia lógica y con un ritmo adecuado considerado el tiempo disponible. Las diapositivas son útiles para soportar la presentación y resaltar las ideas principales. Se da el crédito apropiado a las contribuciones o material de otros.</p>	<p>Las diapositivas fueron útiles para soportar la presentación y resaltar las ideas principales de este proyecto, en la sustentación se enunciaron asertivamente los objetivos de la presentación.</p>
<p>Habilidades de comunicación</p> <p>Se explican las ideas importantes de forma simple y clara. Se incluyen ejemplos para realizar aclaraciones. Se responde adecuadamente a preguntas, inquietudes y comentarios. Se muestra dominio del tema, confianza y entusiasmo.</p>	<p>Logró una exposición coherente, expuso de manera clara los argumentos necesarios para la defensa de su trabajo.</p>

Calificación Director : 4.3 (Número) CUATRO PUNTO TRES (Letra)

Calificación Evaluador: 4.4 (Número) CUATRO PUNTO CUATRO (Letra)

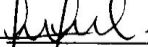
Calificación Definitiva: 4.4 (Número) CUATRO PUNTO CUATRO (Letra)

OBSERVACIONES GENERALES

El proyecto titulado "ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA ESTIMULAR LA COMPETENCIA DISCURSIVA ORAL EN ESTUDIANTES DE TRANSICIÓN MEDIANTE UNA INTERFAZ GRÁFICA ARTÍSTICA EN EL AÑO 2020-2021", cumple con los objetivos establecidos para y está alineado con las estrategias del programa de maestría.

ESTUDIANTE:

(Autor de Trabajo de Grado):



(Firma)

Laura Manuela Foronda Martínez.

(Nombre)

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:

Ricardo A. Prieto

(Firma)

EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO:



(Firma)

Dedicatoria

Dedico este trabajo a Dios primeramente por darme la vida y la capacidad de enfrentar este nuevo reto en mi vida.

A mi esposo por ser un hombre amoroso y motivarme a seguir cada día luchando por alcanzar este sueño.

A mis compañeros y maestros por compartir sus conocimientos.

Laura Manuela Foronda Martínez

Agradecimientos

Agradezco a Dios por la oportunidad de hacer este sueño realidad, por darme la oportunidad de realizar este proyecto y conocer en el camino muchas personas amables, sencillas y maravillosas que aportaron su granito de arena para poder llevarlo a cabo.

Gracias a mi mamá que me enseña el valor de la perseverancia, la responsabilidad y el esfuerzo para poder sacar a flote cada meta que me propongo en la vida. A mi hermana Valentina agradezco su gran apoyo para sacar adelante este proyecto.

Gracias a mi esposo por su amor incondicional, por su paciencia y por acompañarme a recorrer este lindo camino de la vida.

Gracias a los docentes de la Universidad de Santander, especialmente al profesor Ricardo Andrés Prieto quien fue una persona muy importante en la realización y desarrollo de la investigación, quien me aportó grandes bases de formación y conocimientos para mi desempeño profesional.

Gracias infinitas a los niños de transición y sus familias que se vincularon a esta investigación, dedicando tiempo, esfuerzo y compromiso para participar y desarrollar las actividades programadas.

CONTENIDO

Pág.

INTRODUCCIÓN.....	16
1. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO	19
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	19
1.1.1 Identificación del problema	27
1.2 ALCANCE.....	30
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	32
1.4 OBJETIVOS.....	35
1.4.1 Objetivo general	35
1.4.2 Objetivos específicos	35
2 BASES TEÓRICAS	36
2.1 ESTADO DEL ARTE.....	36
2.1.1 Antecedentes históricos	36
2.1.2 Antecedentes legales	41
2.1.3 Antecedentes investigativos	47
2.2 MARCO REFERENCIAL.....	59
2.2.1 Marco Teórico	59
2.2.2 Marco Conceptual	64
2.2.3 Marco Tecnológico	71
3 DISEÑO METODOLÓGICO	75
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	75
3.2 HIPÓTESIS.....	77
3.3 VARIABLES O CATEGORÍAS	77
3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	78
3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA	79
3.6 PROCEDIMIENTO.....	83
3.7 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	85
3.7.1 Cuestionario	85
3.7.2 La observación participante.....	85
3.7.3 Entrevista	86
3.7.4 Check list	87
3.8 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS.....	88
4 CONSIDERACIONES ÉTICAS.....	90
5 DIAGNÓSTICO INICIAL.....	91
6 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	102
6.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	102

6.1.1	Introducción de la propuesta pedagógica	103
6.1.2	Justificación de la Propuesta pedagógica.....	103
6.1.3	Objetivos de la Propuesta pedagógica	104
6.1.4	Cronograma de la propuesta pedagógica.....	105
6.1.5	Descripción de la Herramienta Tecnológica	106
6.1.6	Plan de Clases o Actividades de Aprendizaje.....	107
6.2	COMPONENTE TECNOLÓGICO	115
6.2.1	Creación del Recurso Educativo Digital.....	115
6.3	IMPLEMENTACIÓN.....	123
6.4	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA	124
7	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	149
8	CONCLUSIONES.....	168
9	LIMITACIONES	171
10	IMPACTO / RECOMENDACIONES / TRABAJOS FUTUROS	172
	BIBLIOGRAFÍA.....	173
	ANEXOS	192

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
figura 1 Puntaje promedio en pruebas PISA	22
figura 2 Resultados de Colombia pruebas PISA	23
figura 3 La Diferencia con los promedios de todos los colegios del país.....	25
figura 4 Matricula por niveles educativos	26
Figura 5 Árbol del problema.....	29
Figura 6 Línea de tiempo Oralidad.....	39
Figura 7 Ruta de investigación Cualitativa	76
Figura 8 Actividades de Reconocimiento	92
Figura 9 Página wix de Inicio	116
Figura 10 Ventana wix Escuchemos.....	117
Figura 11 Ventana wix Juguemos.....	118
Figura 12 Ventana wix Hablemos	119
Figura 13 Ventana wix Coloreemos	120
Figura 14 Ventana wix Compartamos las Actividades realizadas	121
Figura 15 Formulario de actividades plataforma wix	122
Figura 16 aplicación de la check list a estudiantes	151
Figura 17 Matriz de reconocimiento de Recursos Tecnológicos Existentes en la Institución Educativa Oreste Sindici	198
Figura 18 Documento de autorización para uso de imágenes	205

LISTA DE ILUSTRACIONES

<i>Ilustración 1. Actividad de Aprendizaje – “Reconocimiento de los participantes”</i>	126
<i>Ilustración 2. Actividad de Aprendizaje – “Identificación de la plataforma Wix”</i>	129
<i>Ilustración 3. Actividad de Aprendizaje – “Juguemos (actividad asincrónica)”</i>	131
<i>Ilustración 4. Actividad de Aprendizaje – “Hablemos”</i>	134
<i>Ilustración 5. Actividad de Aprendizaje – “Hablemos”</i>	135
<i>Ilustración 6. Actividad de Aprendizaje – “Coloreemos y dialoguemos del personaje elegido” Exploración</i>	138
<i>Ilustración 7. Actividad de Aprendizaje – “Coloreemos y dialoguemos del personaje elegido”. Conversatorio</i>	139
<i>Ilustración 8. Actividad de Aprendizaje-Invención de Palabras Nuevas (Actividad Asincrónica)” Isaac Cardona</i>	141
<i>Ilustración 9. Actividad de Aprendizaje – “Invención de Palabras Nuevas (Actividad asincrónica)” Mariángel Higuita</i>	142
<i>Ilustración 10. Actividad de Aprendizaje – “Escuchemos y dialoguemos” Escucha del cuento</i>	144
<i>Ilustración 11. Actividad de Aprendizaje – “Escuchemos y dialoguemos”. Conversatorio</i>	145
<i>Ilustración 12. Actividad de Aprendizaje – “Escuchémonos”</i>	148
<i>Ilustración 13 cuestionario Diagnostico a padres de familia</i>	192
<i>Ilustración 14 Actividad Mi mascota favorita</i>	195
<i>Ilustración 15 Actividad El personaje de la semana</i>	195
<i>Ilustración 16 Actividad Leamos</i>	196
<i>Ilustración 17 Actividad Juego de títeres</i>	196
<i>Ilustración 18 Cuestionario de Satisfacción de Intervención Pedagógica</i>	208

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Operacionalización de Variables	79
Tabla 2 Cantidad de Estudiantes Transición	81
Tabla 3 Procedimiento	84
Tabla 4 Triangulación	89
Tabla 5 Cronograma de la propuesta pedagógica	106
Tabla 6 Reconocimiento de los participantes	107
Tabla 7 Identificación de la plataforma Wix.....	108
Tabla 8 Juguemos (actividad asincrónica).	109
Tabla 9 Hablemos.....	110
Tabla 10 Coloreemos y dialoguemos del personaje elegido	111
Tabla 11 Invención de Palabras Nuevas (Actividad asincrónica).	112
Tabla 12 Escuchemos y dialoguemos.....	113
Tabla 13 Escuchémonos	114
Tabla 14 Implementación Actividad N° 1 “Reconocimiento de los participantes”	126
Tabla 15 Implementación Actividad N° 2 “Identificación de la plataforma Wix” ...	128
Tabla 16 Implementación Actividad N° 3 “Juguemos (actividad asincrónica).”	130
Tabla 17 Implementación Actividad N° 4 “Hablemos”	133
Tabla 18 Implementación Actividad N° 5 “Coloreemos y dialoguemos del personaje elegido”	137
Tabla 19 Implementación Actividad N° 6 “Invención de Palabras Nuevas (Actividad asincrónica).”	141
Tabla 20 Implementación Actividad N° 7 “Escuchemos y dialoguemos”	144
Tabla 21 Implementación Actividad N° 8 “Escuchémonos”	147
Tabla 22 Triangulación de datos con las conclusiones	163
Tabla 23 Análisis comparativo de la prueba Pretest y Postest	165
Tabla 24 Formato de check list	201
Tabla 25 Guía entrevista a estudiantes.....	202
Tabla 26 Guía entrevista docente	203
Tabla 27 Formato de Diario de Campo	209

LISTA DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico 1 Conectividad	80
Gráfico 2 Dispositivos	81
Gráfico 3 Pregunta 1 Cuestionario diagnostico a padre de familia	93
Gráfico 4 Pregunta 2 Cuestionario Diagnóstico a Padres de Familia	94
Gráfico 5 Pregunta 3 Cuestionario Diagnóstico a Padres de Familia	95
Gráfico 6 Pregunta 4 Cuestionario Diagnóstico a Padres de Familia	95
Gráfico 7 Pregunta 5 Cuestionario Diagnóstico a Padres de Familia	96
Gráfico 8 Pregunta 6 Cuestionario Diagnóstico a Padres de Familia	97
Gráfico 9 Pregunta 7 Cuestionario Diagnóstico a Padres de Familia	97
Gráfico 10 Pregunta 8 Cuestionario Diagnóstico a Padres de Familia	98
Gráfico 11 Pregunta 9 Cuestionario Diagnóstico a Padres de Familia	99
Gráfico 12 Pregunta 10 Cuestionario Diagnóstico a Padres de Familia	100
Gráfico 13 Pregunta 1 cuestionario evaluación de la intervención pedagógica ...	153
Gráfico 14 Pregunta 2 cuestionario evaluación de la intervención pedagógica ...	153
Gráfico 15 Pregunta 3 cuestionario evaluación de la intervención pedagógica ...	154
Gráfico 16 Pregunta 4 cuestionario evaluación de la intervención pedagógica ...	155
Gráfico 17 pregunta 5 cuestionario evaluación de la intervención pedagógica ...	155
Gráfico 18 pregunta 6 cuestionario evaluación de la intervención pedagógica ...	156
Gráfico 19 pregunta 7 cuestionario evaluación de la intervención pedagógica ...	157
Gráfico 20 Pregunta 8 cuestionario evaluación de la intervención pedagógica ...	158
Gráfico 21 Análisis comparativo de la prueba Pretest y Postest	166

LISTA DE ANEXOS

Pág.

Anexo A Cuestionario Diagnostico a padres de familia	192
Anexo B Actividades de Reconocimiento.....	195
Anexo C Vinculo de fichas RAE.....	197
Anexo D Matriz de Reconocimiento De Recursos Tecnológicos Existentes en la Institución Educativa Oreste Sindici	198
Anexo E Carta Aval Institucional.....	199
Anexo F Consentimiento Informado de participación de estudiantes	200
Anexo G Check List	201
Anexo H Guía Entrevista a estudiante	202
Anexo I Guía para Entrevista a Maestros	203
Anexo J Documento de Autorización de uso de Imágenes	204
Anexo K Cuestionario de Evaluación de intervención Pedagógica por parte de los padres de familia	206
Anexo L Formato de Diario de Campo.....	209

Resumen

TÍTULO: ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA ESTIMULAR LA COMPETENCIA DISCURSIVA ORAL EN ESTUDIANTES DE TRANSICIÓN MEDIANTE UNA INTERFAZ GRÁFICA ARTÍSTICA EN EL AÑO 2020-2021

Autor: Foronda Martínez Laura Manuela

Palabras claves: aprendizaje, artística, interfaz gráfica, oralidad, tecnología.

La presente investigación se enmarca en un enfoque descriptivo desde un planteamiento cualitativo; teniendo como finalidad el diseño de una estrategia didáctica basada en una interfaz gráfica artística, incorporando los OVA (Objetos Virtuales de Aprendizaje), para fortalecer la competencia discursiva oral de los niños en el ciclo escolar de transición.

En este sentido, se hizo necesario diseñar e implementar instrumentos para la recolección de la información, tales como observación participante, cuestionarios, entrevistas y una lista de chequeo formal que permitió recolectar la información a través de la muestra que fue seleccionada para este estudio, la cual está compuesta por 13 estudiantes del grado transición de la Institución Educativa Oreste Sindici del municipio de Itagüí- Antioquia.

En este orden de ideas, se observaron y analizaron hallazgos significativos como la importancia de desarrollar la competencia discursiva oral, desde los primeros años de escolaridad; así como el uso de las TIC desde una perspectiva mediadora para la adquisición de competencias y aprendizajes significativos evidenciándose en la expresión oral mayor fluidez para dar a conocer ideas, pensamientos y sentimientos, así mismos se incrementó la autoestima y la confianza en sí mismos, notándose en el deseo por participar más activamente de las actividades propuestas; gracias a la implementación de una interfaz gráfica artística de uso sencillo, accesible y amigable con el usuario, desde una concepción que nos acerca a la revolución digital.

Abstract

TITLE: DIDACTIC STRATEGY TO STIMULATE THE ORAL DISCURSIVE SKILL IN PRESCHOOL STUDENTS THROUGH AN ARTISTIC GRAPHIC INTERFACE IN 2020 - 2021

Author: Foronda Martinez Laura Manuela

Keywords: learning, artistic, graphic interface, orality, technology.

This research is framework in a descriptive approach from a qualitative perspective, expecting as a final product a didactic strategy design, based on a graphic artistic interface, including the VLO (Virtual Learning Object), to strengthen the oral discursive skill of children in transitional scholar grade.

Instruments for the data collection were designed and implemented, namely: as participant observation, questionnaires, interviews and a formal checklist that allowed the collection of information from the sample selected for this study, made up of 13 transitional grade students from the Oreste Sindici Educational Institution. from the municipality of Itagui, Antioquia.

They were observed and analyzed significant findings as the importance of developing oral discourse ability, since the early years of schooling, and the use of ICT from a mediating perspective for the acquisition of skills and significant learning, showing on speaking more fluently to say ideas, thoughts and feelings. Likewise, self-esteem and self-confidence increased, shown the desire to participate more actively in the proposed activities; thanks to the implementation of an artistic graphical interface that is easy to use, accessible and user-friendly, from a conception that brings closer to the digital revolution.

INTRODUCCIÓN

“El lenguaje constituye un elemento esencial para el pensamiento humano y le da unas posibilidades insospechadas” (Delval, 2002)

Los aprendizajes obtenidos en la interacción social especialmente en la familia en los primeros años de vida de los niños son de suma importancia, puesto que, es allí donde se reconocen los primeros códigos lingüísticos, que son replicados y fortalecidos en la escuela al llegar al grado transición, es allí donde el maestro implementa estrategias didácticas que motiven a los estudiantes para socialización y mejoramiento de competencias comunicativas, entre ellas la discursiva oral, para llevar a los niños a dialogar con otros, contar historias y experiencias, expresar ideas, sentimientos y opiniones, de manera fluida y precisa; así mismo comprender el mundo que los rodea dándole significado, se refuerza el aprendizaje de normas de convivencia y hábitos de vida; todo esto mediado por el lenguaje oral, el cual es la forma de comunicación más utilizado por los niños hasta desarrollar poco a poco su procesos lecto escritural.

A través de esta investigación se realizará un recorrido histórico, conceptual y teórico que dan aportes necesarios para comprender la importancia de estimular en los estudiantes la competencia discursiva oral, mediante la implementación de las nuevas tecnologías como estrategias de aprendizaje; esta investigación se llevará a cabo a través del método cualitativo enmarcado en un enfoque descriptivo.

En este proyecto se identifica a través de una encuesta dirigida a los padres de familia del grado transición de la institución educativa Oreste Sindici del municipio de Itagüí, para conocer algunos factores que estaban afectando a los niños en el desarrollo de la competencia discursiva oral, el cual arroja que hacia falta de un buen acompañamiento que llevaran a los niños a expresarse verbalmente, como lecturas de cuentos, espacios de dialogo o interacción con otros; además del uso de las herramientas tecnológicas con fines educativos.

Esta falta de acompañamiento y estimulación de la competencia discursiva oral no permite que los niños desarrollen hábilmente actividades escolares en el aula de clase, como exposiciones, juegos de rol, imitaciones de lecturas de cuento, entre otras. Para dar solución a esta problemática se creó una propuesta de intervención pedagógica basada en una metodología constructivista, que consistió en la creación de una interfaz gráfica artística, para la cual se elaboraron diversas actividades académicas con una adecuada

selección de objetos virtuales de aprendizajes pensados para estimular en los niños la expresión verbal.

En esta investigación inicialmente se consultó con dos docentes licenciados en lengua castellana quienes concordaron en la importancia de estimular y desarrollar adecuadamente la competencia discursiva oral en los niños y niñas, puesto que, es una habilidad necesaria para obtener buenos resultados escolares, entablar relaciones sociales, familiares y en un futuro laborales; así mismo establecieron que el uso de herramientas tecnológicas ayudarían a mejorar en los niños diferentes capacidades, porque al utilizar metodología innovadoras se despertaría el interés de los niños, el cual es fundamental para crear aprendizajes significativos.

En la intervención pedagógica se logró articular el arte y la tecnología en la creación de la interfaz gráfica artística como metodología mediadora en la obtención de aprendizajes significativos para la expresión oral con mayor fluidez, el incremento de la autoestima y la confianza en sí mismos, notándose en el deseo por participar más activamente de las actividades propuestas; se tuvo muy presente que el arte posibilita que los contenidos digitales pueden ser llamativos, creativos y muy divertidos y la tecnología por su parte da la posibilidad de innovar y ampliar la interacción con el mundo que nos rodea.

Este trabajo investigativo está desarrollado en 10 capítulos los cuales se detallan de la siguiente manera:

Capítulo 1: comprende el planteamiento del problema, la formulación, los objetivos, la justificación e importancia de esta investigación.

Capítulo 2: contiene las bases teóricas, las cuales muestran los antecedentes, el marco conceptual, teórico y tecnológico, mostrándose aspectos fundamentales de la investigación.

Capítulo 3: abarca el diseño metodológico, análisis de los resultados obtenidos mediante los diferentes instrumentos de recolección de la información.

Capítulo 4: comprende las consideraciones éticas establecidas para garantizar el respeto por los derechos fundamentales de los participantes.

Capítulo 5: se compone de el diagnóstico inicial, el cual fue el resultado de la aplicación de las actividades de reconocimiento y un cuestionario diagnóstico dirigido a padres de familia.

Capítulo 6: contiene la estructura de la propuesta de la intervención pedagógica, el componente tecnológico y la implementación con los estudiantes.

Capítulo 7: abarca los análisis e interpretaciones de los datos recolectados durante la investigación.

Capítulo 8: en este se plasma las conclusiones obtenidas mediante la investigación y los resultados obtenidos de esta.

Capítulo 9: en este se mencionan las limitaciones encontradas en el transcurso de la investigación y las afectaciones que provocaron al desarrollo efectivo de ella.

Capítulo 10: se proponen el impacto ocasionado en los estudiantes gracias a la implementación de la investigación y como esta podrá impactar el desarrollo de futuras investigaciones.

1. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Este capítulo puede encontrar información básica como la problemática, el alcance del trabajo, los objetivos que se plantearon y la justificación de su desarrollo

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es necesario que las primeras experiencias del lenguaje se produzcan de manera espontánea a través de la interacción con los miembros de la familia, pues son ellos los primeros educadores y es allí donde los niños poco a poco construyen conocimientos e incorporan códigos lingüísticos de su lengua materna, los cuales son esenciales para la comunicación con otros. El poder escuchar narraciones de cuentos, conversaciones y vivencias en el hogar ayuda a incrementar la oralidad y a su vez se posibilita la expresión del pensamiento, la construcción de nuevos aprendizajes, el crecimiento social, ayuda al autodescubrimiento y se aprende sin necesidad de enseñanza convencional; no obstante, es necesario enmarcar la importancia de la relación familia y escuela puesto que, en ambos lugares es que los estudiantes, adquieren y desarrollan habilidades, capacidades cognitivas, comunicativas y sociales, lo cual es fundamental para el desarrollo integral de los niños. Como los primeros educadores, los padres son los encargados de propiciar un entorno familiar donde a través de juegos, canciones, diálogos y conversaciones se incentive y se desarrolle la expresión verbal y la competencia discursiva oral.

En 1964 Gumperz & Hymes plantearon la necesidad de reconocer “cuándo hablar, cuándo no, y de qué hablar, con quién, cuándo, dónde, en qué forma” (Pilleux, 2001), en contraste con el posterior énfasis puesto al conocimiento de la lengua como factor suficiente para garantizar la comunicación, que planteó Chomsky en 1965.

Como reacción al gran interés de Chomsky (1965) por el concepto de competencia, en el sentido de conocimiento de la lengua y su funcionamiento, por encima de la actuación, (Centro Virtual Cervantes, 1997-2000) Lyons, Campbell & Wales (1970), que se ocuparon de resaltar el carácter social del lenguaje y la importancia de que los enunciados sean adecuados para el contexto en que ocurren.

Chomsky plantea que dentro de la competencia lingüística existen dos habilidades importantes que son la habilidad de producir oraciones

gramaticalmente correctas y la habilidad de utilizar la lengua con corrección en una variedad de situaciones determinadas socialmente. En el mismo sentido, los siguientes autores han propuesto que la gramaticalidad de las oraciones no es suficiente para garantizar la comunicación, es necesario emitir y comprender enunciados que sean apropiados para el contexto en el que tienen lugar los sujetos.

Así mismo, algunos factores físicos que van de la mano con trastornos del lenguaje hacen que los niños no puedan seguir instrucciones, se les dificulte formar palabras o frases largas, no saben encontrar palabras correctas para comunicarse, se demoran para agrupar palabras, entre otras, lo cual hace que el proceso escolar se vea afectado de manera negativa obteniendo resultados y desempeños bajos en el rendimiento escolar; estas alteraciones son “Disglosias, disartrias, dislalias, el farfuleo taquilálico, el tartamudeo o espasmodofemia”, (Aguilera Albasa S., 2012) llamadas alteraciones o trastornos del lenguaje, los cuales pueden ser corregidos con ayuda de especialistas como fonoaudiólogos y odontopediatras, quienes conjuntamente determinan que clase de terapia se podrá implementar para evidenciar mejoras en la oralidad y el habla de los niños; la cual podrá ser fortalecida en el aula de clase mediante los diversos espacios generados para el diálogo y la expresión.

Es preciso entender que este tipo de alteraciones pueden causar en los niños un déficit en el desarrollo y provocar un trastorno de aprendizaje; la enciclopedia sobre el desarrollo de la primera infancia (Tremblay RE, 2017), los define como “problemas que afectan la capacidad del niño de recibir, procesar, analizar o almacenar información. Éstos pueden causarle dificultades para leer, escribir, deletrear o resolver problemas matemáticos”.

Esto significa que, los niños pueden presentar dificultades para adquirir los aprendizajes básicos de un área académica específica, demostrando que se encuentra por debajo de lo que se espera para la edad, nivel educativo y nivel de inteligencia del niño.

Por otra parte, la falta de una correcta estimulación de la competencia discursiva oral y la escasa adquisición de los códigos lingüísticos para la comunicación puede desencadenar un aislamiento social que desde el Instituto Nacional de Salud Mental de Estados Unidos se define como “fobia social como un miedo fuerte a ser juzgado por otros y a sentir vergüenza. Este miedo puede ser tan potente que impide ir al trabajo o a la escuela o llevar a cabo las actividades de cada día”. (National Institute of Mental Health, 2017) lo cual causa que se afecte todos los aspectos en el ser humano a nivel

personal, social, familiar y escolar llevando a tener baja autoestima, desconfianza y depresión.

Por el contrario el incremento del lenguaje y las competencias comunicativas permitirán que los estudiantes tengan un mayor avance cognitivo y desarrollen habilidades tales como la atención, la memoria, el razonamiento, la observación, el análisis y la síntesis, componentes claves para la obtención de mejores resultados, que impacten su desarrollo escolar; tales habilidades son evaluadas mediante pruebas estandarizadas a nivel institucional, municipal, nacional o internacional para poder mejorar la calidad educativa y fomentar una sociedad más calificada y competitiva. Estas pruebas se enfocan especialmente en áreas fundamentales como lengua castellana, matemáticas, ciencia y tecnología. Entre las pruebas internacionales que se aplican se encuentran las pruebas PISA, que son:

“Un estudio internacional comparativo de evaluación educativa liderado por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico, realizado en ciclos trienales desde el año 2000 y en los que se evalúan estudiantes de 15 años matriculados en los grados 7° a 11. ° a través de tres pruebas principales: lectura, matemáticas y ciencias” (Mineducación., 2018, pág. 6)

Esta prueba es objetiva y pretende constatar la calidad educativa de los 76 países participantes, hacer seguimiento de progreso educativo y mitigar las brechas económicas que se presentan en ellos; con los resultados se permite medir los indicadores acerca de la eficacia y la equidad de los sistemas de educación aplicados en los diversos países que participan.

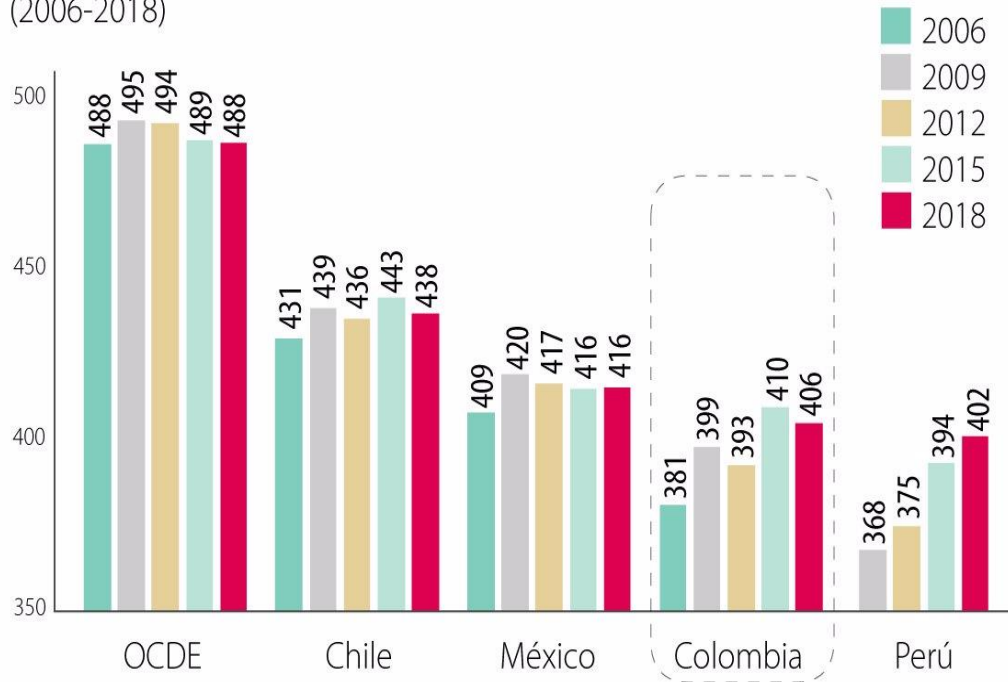
Con la información obtenida, se busca generar políticas de educación mejorando las características de dichos sistemas, así mismo, motivar a los docentes a proponer estrategias que incentiven y reten a sus estudiantes a superarse, desarrollando habilidades y aprendizajes que les permita participar activamente en la sociedad.

Colombia no ha tenido los mejores resultados en comparación a países como China, Singapur, Estonia, Canadá, Estados Unidos, entre otros, países que arrojan resultados superiores a 500 puntos; así mismo en comparación con países latinoamericanos Colombia sigue teniendo resultados poco favorables puesto que es superado por países como Chile, México, Uruguay, y Brasil; haciendo un análisis desde el año 2006 desde que Colombia inicio su

participación en pruebas PISA, se puede afirmar que ha tenido mejoría, pero sigue siendo superado por Chile y México, tal como se muestra en la figura 1

PUNTAJE PROMEDIO EN LAS PRUEBAS PISA

(2006-2018)



Nota: el puntaje total corresponde al promedio de los puntajes obtenidos en las tres áreas evaluadas en las pruebas PISA (lectura, matemáticas y ciencias).

Fuente: cálculos ANIF con base en OCDE-PISA 2018 / Gráfico: LR-AG

figura 1 Puntaje promedio en pruebas PISA

Fuente: (Santamaria, 2019)

En relación con los resultados de Colombia en 2018 en las pruebas PISA fueron más bajos de los esperados con respecto a 2015 (ver **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**) puesto que, bajo su nivel de desempeño en la lectura, el puntaje obtenido fue de 412, estando 74 puntos por debajo del promedio establecido en 487 y 143 puntos del primero que fue china quien obtuvo 555 en el puntaje.

RESULTADOS DE COLOMBIA

Cifras en puntos 2015 2018

Lectura	425
	412

Matemáticas	390
	391

Ciencia	416
	413

Fuente: Ocede

Gráfico: LR-GR

figura 2 Resultados de Colombia pruebas PISA

Fuente: (LA REPUBLICA. EDUCACIÓN, 2019)

Estos resultados hacen pensar que el ministerio de educación nacional debe generar estrategias para incrementar la calidad educativa, pues si bien es cierto que las nuevas tecnologías están impactando la educación y los procesos de enseñanzas, se siguen viendo muchos docentes que aun utilizan la metodología tradicionalista, lo que está dificultando que los estudiantes se sientan atraídos por mejorar y adquirir habilidades y capacidades cognitivas; generando bajos rendimientos escolares; tal como lo afirma la OECD (2019) que consideran que:

“La rápida digitalización de la comunicación está teniendo un impacto intenso sobre el tipo de competencias que los jóvenes necesitarán demostrar en sus profesiones y oficios futuros y en sus relaciones sociales. Según los datos del cuestionario de familiaridad con las TIC, la cantidad de tiempo que pasan los estudiantes en línea se ha incrementado entre 2012 y 2018 en una hora diaria. Ahora pasan 3 horas conectados (fuera de su centro escolar) en días lectivos y 3,5 horas durante los fines de semana (OECD, 2019, vol. I)” (Ministerio de educación y formación Profesional , 2019)

Así mismo, se observan en las aulas de clase que los estudiantes cada vez leen menos por gusto cualquier tipo de documento impreso y se enfocan mucho más en lectura recreativas sencillas para resolver necesidades inmediatas; lo cual disminuye la capacidad de desarrollar habilidades para la lectura crítica, la comunicación verbal, utilizando un lenguaje acorde y apropiado, y la disminución de un pensamiento crítico; capacidades esenciales para adquirir aprendizajes significativos; puesto que la lectura es una capacidad esencial en la vida del ser humano. Escribano Hervís (2016), “define que la calidad de la educación obedece, en gran medida, de la alineación docente y de cómo administra y sitúa el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Escribano Hervis, 2018), por tanto, el uso de medios electrónicos y didácticas innovadoras están siendo una necesidad inherente para la educación de calidad.

Entre las pruebas nacionales se encuentra las pruebas SABER, las cuales son aplicadas en los grados 3º, 5º y 9º, esta tiene como: “propósito principal contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación colombiana mediante la realización de evaluaciones aplicadas periódicamente para monitorear el desarrollo de las competencias básicas en los estudiantes de educación básica, como seguimiento de calidad del sistema educativo” (Minieducación, 2018)

Esta prueba es de carácter nacional, lo que quiere decir que todos los estudiantes que estén cursando los niveles exigidos para presentar la prueba la deben desarrollar, bajo los estándares exigidos. Esta es un modo de evaluar periódicamente el desempeño de los estudiantes de Colombia y comprobar la efectividad del sistema educativo, que se está aplicando en las diferentes instituciones educativas para poder analizarlo, evaluarlo y mejorarlo.

Ahora bien, teniendo en cuenta el informe para la institución educativa Oreste Sindici del cuatrienio de los resultados de las pruebas saber en la competencia comunicativa oral y escrita, se pueden postular varias conclusiones, comenzando a mencionar que en los años 2015, 2016 y 2017 el porcentaje de respuestas incorrectas descendió cada año; de igual manera se reporta un incremento significativo para el año 2017, tanto en la competencia comunicativa escrita como en la lectora, a pesar de esto, para el último año en consideración disminuyó la diferencia en promedio entre los puntajes de las pruebas de la institución y las demás instituciones del país, tal como se muestra en la **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**

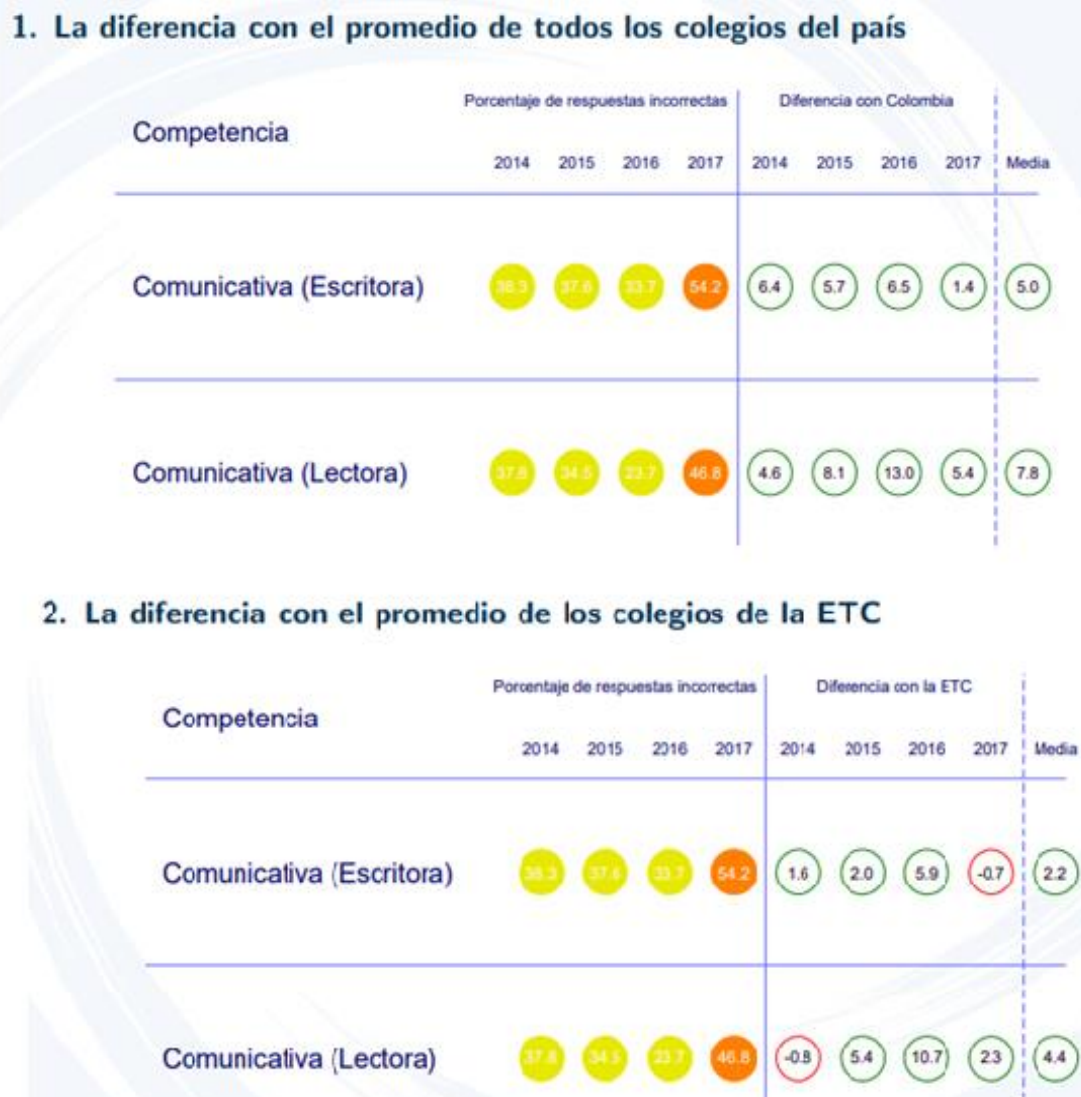
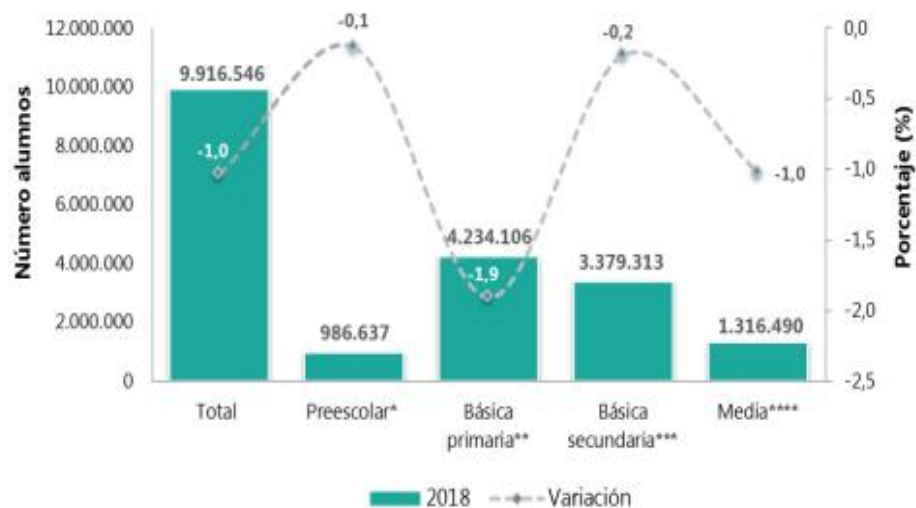


figura 3 La Diferencia con los promedios de todos los colegios del país

Fuente: (Mineducación, 2018)

Es necesario resaltar que, según la encuesta realizada por el DANE en 2018 el nivel de alfabetismo en Colombia es del 95 % dejando así al descubierto que únicamente el 5% de la población aún no tiene aprendido procesos de lectura y escritura; con respecto a esto, el ministerio de educación nacional ha propuesto algunas estrategias flexibles para que la población más vulnerable pueda acceder a los aprendizajes entre los que se encuentran los CLEI (Ciclos Lectivos Especiales Integrados) educación en ciclos curriculares pensada para la población de adultos y los modelos flexibles llamados brújula y aceleración del aprendizaje, estos últimos fueron considerados para atender a niños, niñas y adolescentes en extra edad que tengan o no adquiridos los códigos lingüísticos y matemáticos básicos y que por diversos motivos no habían podido continuar con su formación escolar. Los resultados de la encuesta realizada, también, muestra que la escolarización inicia desde temprana edad marcando los 5 años como edad promedio; con respecto al nivel de preescolar para el 2018 en Colombia se matricularon 986.637 niños y niñas, específicamente en Antioquia fueron matriculados 104.528 estudiantes dividido en prejardín 12.449 niños, jardín 12.985 y transición 79.094. tal como se muestra en la **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**

Gráfico 4. Número y variación porcentual de matriculados, por nivel educativo Total nacional 2018



Fuente: DANE, Educación Formal (EDUC).

figura 4 Matricula por niveles educativos
FUENTE (DANE información para todos, 2019)

Cabe anotar que el grado de transición tiene como finalidad contribuir al desarrollo afectivo, físico, emocional y social que lleven a los niños y niñas; en

cuanto al desarrollo del lenguaje oral se pretende desarrollar habilidades y competencias comunicativas, que les permitan expresen libremente, dando a conocer ideas, pensamientos, saberes previos y a su vez los lleven a relacionarse con otros; también se apunta a fortalecer habilidades para la lectura y la escritura, necesarias para su futuro desempeño escolar en la básica primaria y secundaria.

1.1.1 Identificación del problema

. El problema que se desea investigar nace de la observación realizada a los estudiantes del grado de transición de la institución educativa Oreste Sindici del municipio de Itagüí donde se ha evidenciado que, algunos estudiantes presentan dificultades para tener una comunicación fluida, coherente y clara con sus pares y maestra, lo cual puede afectar más adelante su proceso lecto escritural y social. Entre las causas pueden ser, la falta de un acompañamiento familiar adecuado, para la adquisición de los códigos lingüísticos que estimulen la comunicación; aspectos físicos que impidan que los niños y niñas tengan un desarrollo óptimo en cuanto a la adquisición del lenguaje, principalmente en la vocalización y verbalización, provocando trastornos en este y la falta de prácticas pedagógicas innovadoras que motiven a los niños a adquirir más y mejores aprendizajes.

Lo anterior llevo a que a través de un cuestionario digital haciendo uso de Google Forms, aplicado algunas de las familias del grado transición de la institución educativa Oreste Sindici (ver *Anexo A*) y de acuerdo al análisis de los resultados obtenidos en este, se puede inferir que, los niños son poco estimulados por su familia para comunicarse, puesto que pasan mucho tiempo en compañía de aparatos electrónicos sin supervisión, lo cual hace aún más difícil la interacción social y por ende la comunicación verbal; de igual manera, la falta de un adecuado acompañamiento familiar, pude influir de forma negativa en su desarrollo escolar; tal como se evidencia en el aula de transición, donde algunos estudiantes se muestran renuentes al momento de participar de diversas actividades que implican cantar, hablar de sí mismos, declamar poesías o entablar diálogos, de su entorno y su familia; se evidencia además, que la pronunciación de algunos es deficiente e incluso el tono de voz es demasiado bajo cuando tratan de hacer diferentes intervenciones; se evidencia también dificultad para expresarse de manera clara, coherente y precisa. (ver *Anexo B*)

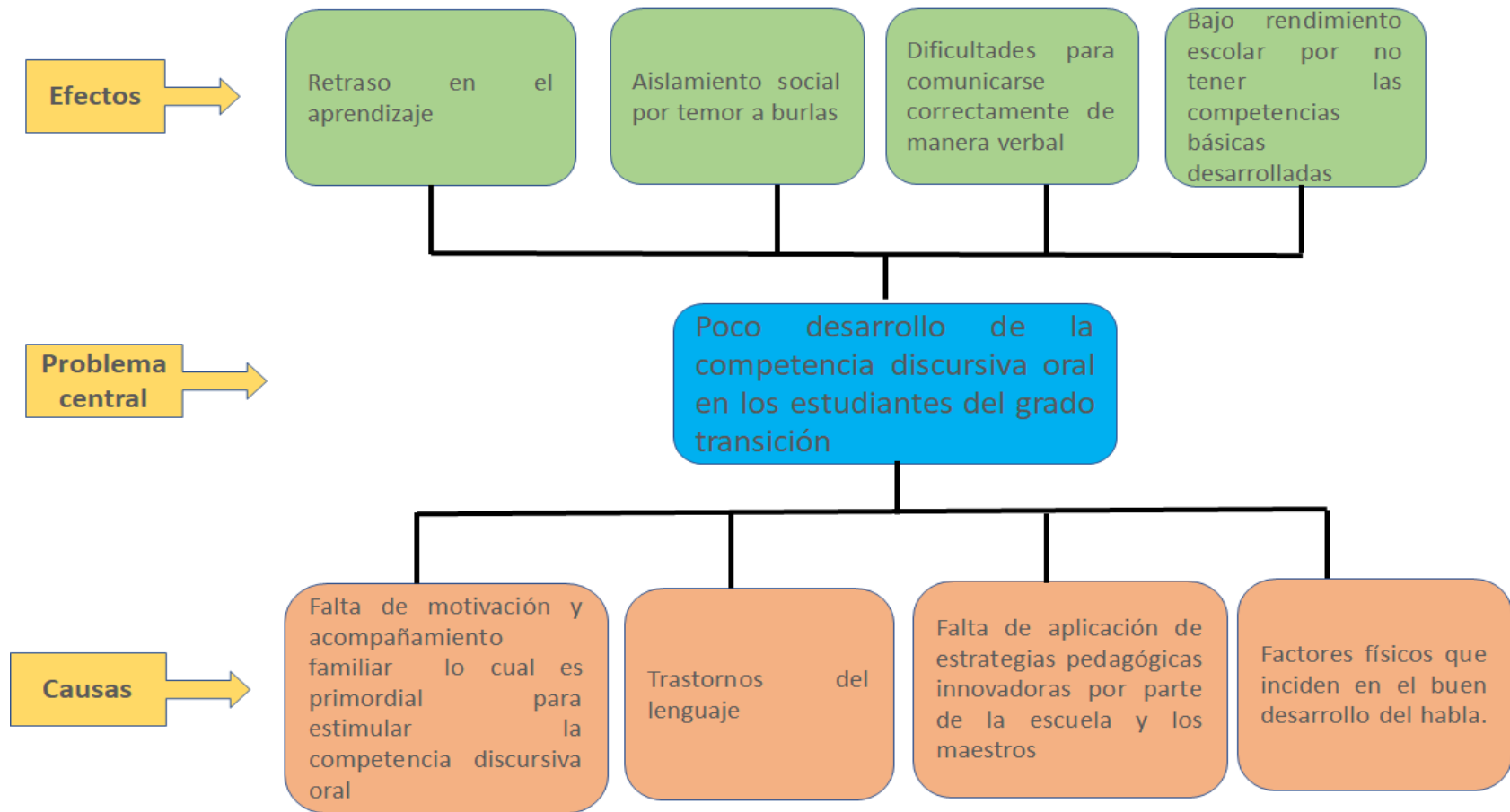
Un óptimo desarrollo de la competencia discursiva oral en los estudiantes de transición puede deberse al poco acompañamiento de los padres de familia, que impide el fortalecimiento de la oralidad desde el seno familiar, el cual debe

procurar a través de canciones, diálogos, cuentos, entre otros fomentar experiencias enriquecedoras para la adquisición de la expresión verbal y la competencia discursiva oral desde los primeros años de vida de los niños. Así mismo la familia debe estar atentos a dificultades físicas que puedan presentarse con los niños, puesto que, el no detectarlas a tiempo puede incurrir en un trastorno del lenguaje y por ende retrasos en el aprendizaje.

Cabe anotar que el grado de transición tiene como finalidad contribuir al desarrollo afectivo, físico, emocional, social que los lleven a relacionarse con los demás y adquirir normas de convivencia; en cuanto al desarrollo del lenguaje oral en el aula de transición los estudiantes deben alcanzar a desarrollar habilidades comunicativas y de expresión, por lo que es importante reconocer que fomentar la oralidad en los niños y niñas les permitirá adquirir elementos fundamentales para la escritura y la lectura, aspectos necesarios para las demás áreas del conocimiento, además se posibilita la expresión del pensamiento, ideas y necesidades, se favorece la construcción y puesta en común de aprendizajes, permite además la socialización, ayuda a la construcción de la identidad y el desarrollo de capacidades y habilidades. Todo esto debe darse con apoyo de la familia y la escuela donde a partir de la utilización de estrategias pedagógicas innovadoras tales como el uso de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje y la creación de ambientes de aprendizaje acordes a los niños, mediados por el uso y el diseño de interfaces gráficas artísticas, se propiciarán la mejora continua, se incrementará los conocimientos y habilidades comunicativas tales como la expresión oral y la competencia discursiva. Incrementando el buen desempeño escolar, la socialización y la motivación. El papel del maestro entonces es esencial, teniendo retos fundamentales, como lo es implementar prácticas pedagógicas más estimulantes y motivadoras, desarrollando en sus estudiantes habilidades, capacidades y competencias comunicativas, necesarias para la vida, que pueden llegar a intervenir de manera positiva en el desarrollo integral, físico, psicológico y social de cada uno de sus estudiantes.

Es necesario enfatizar que el ser humano es un ser social por naturaleza y requiere de la relación con los demás como proceso fundamental en la vida, por tanto la utilización de un bagaje oral apropiado para entablar diálogos y conversaciones coherentes y fluidas, conllevará a correctas interacciones sociales y podrá desempeñarse en cualquier labor que desee a lo largo de su vida, pues por el contrario quienes no puedan desarrollar estas capacidades comunicativas desencadenarán baja autoestima, provocando un aislamiento social que interferirá en sus relaciones escolares, personales o laborales. A continuación, el árbol del problema como resultado de lo expuesto anteriormente:

Figura 5 Árbol del problema



Fuente: Elaboración propia

Ante la situación descrita anteriormente se propone la siguiente pregunta problematizadora: **¿Cómo estimular la competencia discursiva oral a través de una estrategia didáctica en los estudiantes de transición de la Institución Educativa Oreste Sindici?**

1.2 ALCANCE

A través de esta investigación se desea estimular la competencia discursiva oral de los estudiantes de transición con el diseño de una interfaz gráfica artística acorde a ellos, logrando que su comunicación verbal sea más fluida y coherente, favoreciendo una mejor expresión verbal, mayor socialización y aumento en la argumentación al momento de entablar diálogos o conversaciones con las personas que se relaciona a diario; la implementación de la interfaz gráfica artística será apoyada en objetos virtuales de aprendizaje encontrados en páginas como Árbol ABC, YouTube, colorear on-line y Puzzle Factory, como herramientas didácticas de enseñanza, la cual se diseñará gracias a los beneficios ofrecidos de WIX una plataforma de elaboración de páginas web gratuitas.

Mediante su utilización de esta Wix, se logrará que los niños se motiven y se diviertan, adquiriendo un aprendizaje significativo, que los lleve a fortalecer habilidades comunicativas, necesarias para relacionarse con los demás, de manera clara, coherente y precisa, con lo que también se contribuirá a minimizar futuros trastornos en el aprendizaje, el lenguaje y la socialización.

El alcance de la investigación es descriptivo, puesto que, este permite relatar una situación, un proceso y unas características propias del grupo a intervenir, permite organizar la información recogida para dar apreciaciones o conclusiones de lo observado; con respecto a esto Van y Meyer en 2006 proponen que:

“El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas” (Van Dalen & Meyer, 2006), estos mismos autores reconocen que los investigadores son los encargados de analizar cuidadosamente la información para crear partiendo de los datos recogidos mayores conocimientos.

A corto tiempo, específicamente en un lapso de 1 mes haciendo un espacio semanal de 2 horas se evidenciará la mejora en la expresión verbal, la coherencia al entablar conversaciones, se incrementará la socialización, la atención y la motivación, gracias a la aplicación de la estrategia pedagógica basada en el diseño de la interfaz gráfica artística en una WIX, donde los estudiantes podrán utilizarla de manera ágil y sencilla, lo cual se podrá verificar con los registros sistematizados que se realizaran diariamente gracias al instrumento de observación participante.

Así mismo a mediano plazo las familias podrán observar que los estudiantes muestran mayor motivación y deseo por participar de las diferentes actividades, los niños se mostrarán más independientes, confiados y seguros para expresar ideas y sentimientos; también podrán maniobrar la interfaz gráfica artística con mayor agilidad.

Al finalizar el proyecto se espera generar un cambio en cuanto a la aplicación de una didáctica más activa y participativa, donde se aprovechen todos los recursos pedagógicos ofrecidos por las tecnologías de la información, encaminando la educación a la era digital, donde los espacios educativos se conviertan en espacios de juego, socialización, disfrute y aprendizaje continuo.

También se espera que las familias se involucren más con sus hijos notando la importancia de un acompañamiento efectivo para fortalecer las habilidades y capacidades comunicativas de los niños.

Por último, a largo plazo se podrá replicar la estrategia pedagógica con otros estudiantes, haciendo que se mejore y se fortalezca la competencia discursiva oral; demostrando a los padres y maestros la importancia de renovar las practicas pedagógicas con la utilización de medios electrónicos para beneficio de la mejora continua y la calidad educativa.

Entre las limitaciones del proyecto es necesario mencionar que debido a la situación actual generada por el covid-19, que obligo a decretar a nivel nacional que los estudiantes no regresarían a las aulas debido al alto riesgo de contagio, por tanto, se pretende salvaguardar la vida de cada uno de los niños y niñas, como derecho fundamental; por tanto, la intervención se realizara desde casa de los niños participantes , ayuda de los padres de familia y apoyados por la plataforma zoom que garantiza el desarrollo de la clase y la interacción con los estudiantes, así mismo propicia un ambiente ameno y ayuda a poder observar cómo los niños interactúan con la interfaz gráfica artística creada para la investigación; el confinamiento en casa provocó que la muestra se viera afectada, debido a que no todos los niños cuentan con los recursos necesarios de conectividad y dispositivos digitales para participar en la investigación.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La comunicación oral es un proceso fundamental en la vida del ser humano, es gracias a ella que se recibe, se interpreta, se da información y se genera un proceso fundamental en la enseñanza-aprendizaje; estimular la competencia discursiva oral en el grado de transición, da la oportunidad a los estudiantes de mejorar las interacciones con los demás, ampliar sus conocimientos y participar en diferentes escenarios escolares y sociales. La competencia discursiva oral, “hace referencia a la capacidad de una persona para desenvolverse de manera eficaz y adecuada en una lengua” (CVC. Diccionario de términos clave de ELE., 1997-2020)

Para Jean Piaget existen 4 etapas del desarrollo y plantea características generales en la que los niños y niñas podrían situarse de acuerdo a su edad cronológica, según él, los niños de preescolar se encuentran en una etapa preoperacional (entre los 2 y 7 años), esta teoría muestra como los niños desarrollan su pensamiento percibiendo el mundo que los rodea, aprendiendo de la interacción e imitación de otros, incluyendo su forma de lenguaje; en ésta etapa los niños comienzan con símbolos hasta construir un lenguaje convencional.

Es así que desde los primeros años de escolaridad le corresponde a los maestros promover espacios de socialización y expresión oral, que fortalezcan las competencias y habilidades comunicativas; haciéndolo de manera innovadora y pedagógica.

Con la aplicación y vinculación de recursos digitales y las TIC en el proceso de formación de los estudiantes de transición se busca aumentar en ellos mayor fluidez verbal, mejorar su pronunciación, incrementar el vocabulario, aumentar la socialización, desarrollar la autonomía y evitar algunos problemas de aprendizaje futuros. Para ello en la presente investigación se pretende implementar una estrategia formativa y didáctica mediante implementación y creación de una interfaz gráfica artística basada en los OVA que estimulen la competencia discursiva oral; la interfaz gráfica es un conjunto de elementos visuales que permite que el usuario que la utiliza logre hacerlo de manera fácil, “por lo general, se manifiesta en un entorno gráfico compuesto principalmente de imágenes y objetos para representar la información y las acciones disponibles para ejecutar” (Vargas, 2017); es necesario que el maestro se apropie de diversas estrategias fundamentadas en el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio que son las actividades rectoras de este grado y estas a su vez, pueden darse desde la inclusión de actividades con

herramientas tecnológicas que apunten a fortalecimiento de la competencia discursiva oral.

En este estudio se busca, implementar dentro de la línea de investigación “el Arte y el Implic-Arte” enfocada en el uso medios electrónicos y apoyada en la artística, mediante la utilización de elementos coloridos y llamativos para lograr en los niños mayor motivación e interés, puesto que, al apoyarse en el arte para la educación se enriquece el desarrollo cognitivo, se fortalece habilidades y se promueve la creatividad en los estudiantes; de igual manera la construcción de esta interfaz se hace pensando en el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo, haciendo énfasis en este caso en la competencia comunicativa, pero a la vez, integrando las demás dimensiones en las actividades que se plantearán, esto debió a que el ser humano debe verse como un ser completo y no como un ser fraccionado; es necesario enfatizar que para ello se creara un sitio web enfocado en una plataforma grafica artística utilizando la plataforma gratuita de Wix, donde se brinden contenidos digitales encontrados en Software de carácter educativos y de licencia libre para fines educativos; tales como:

- **Árbol ABC:** “Este es un portal de educación inicial y primaria para niños 3 a 10 años que aborda el aprendizaje a través de juegos educativos” (Artmann, 2020), este portal se base en la promoción y desarrollo de las inteligencias multiples y se enfoca en el aprendizaje para matemáticas, lenguaje e inglés.
- **Puzzle Factory:** plataforma donde se realizan rompecabezas en línea; tiene ademas la posibilidad de crear su propio rompecabezas, partiendo de una imagen personal, de lugares favoritos, mascotas entre otros.
- **YouTube:** es una plataforma que deja subir y visualizar videos, fue creado en febrero de 2005 por Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim. plataforma da la posibilidad a sus usuarios de tener canales propios donde comparten contenidos originales, también ofrece la oportunidad de observar y disfrutar videos de todo tipo, incluyendo educativos, que para el caso en articular se tomaron videos educativos dirigidos a niños en edad preescolar entre estos están NET oficial, donde se proponen videos para el desarrollo socioemocional y el aprender a través de imágenes llamativas y motivadoras así también esta valecuentos, AMElcuentosanimados, Sésamo en YouTube y Smile and Learn – Español.
- **Colorear on-linea:** plataforma para que los niños puedan colorear escogiendo con un clic el color que deseen la diversidad de imágenes.

Es necesario tener presente que las actividades con las temáticas o contenidos para desarrollar, deben ser enfocados en el fortalecimiento y la estimulación de la competencia discursiva oral de los niños y niñas, apoyándose en contenidos digitales flexibles y didácticos, para que el aprendizaje sea más motivante, divertido y llamativo, usando tecnologías de vanguardia y nuevos procesos aplicados al aprendizaje significativo.

Entre los objetos virtuales de aprendizaje que se implementan están:

- **Videos:** Ayudan a la atención, concentración, así mismo puede aportar mejoras en la verbalización y la fluidez en la comunicación oral
- **Juegos didácticos :** Se usarán para desarrollar habilidades motrices finas, así como ayuda a estimular en ellos la atención, la concentración y la comunicación
- **Coloreado de imágenes:** ayuda a fortalecer la motricidad fina, el reconocimiento de colores, además incentiva la imaginación y creatividad, puesto que a través de los personajes encontrados los niños pueden crear e inventar historias cortas.

Es importante anotar que la intervención se hará desde la casa de cada uno de los niños participantes debido a la pandemia mundial que se está afrontando por causa del Covid-19; para lo cual el señor presidente Iván Duque Márquez estableció en el decreto 749 del 28 de mayo de 2020, un aislamiento preventivo obligatorio para toda la ciudadanía; lo cual impide que se realice cualquier actividad de manera presencial como se había planteado desde el inicio realizarlo en el aula de clase; Por ello se construyó una propuesta que apoye el buen desarrollo de la investigación desde la casa de los estudiantes y apoyados con los padres de familia; así mismo la muestra se vio impactada y no podrá abarcarse la cantidad de estudiantes que se tenía previsto, puesto que, no todos los niños y niñas cuentan con los recursos técnicos y tecnológicos para llevar a cabo la propuesta de investigación.

Para llevar a cabo las actividades del proyecto se hará mediante la plataforma ZOOM, debido a que esta plataforma es de fácil acceso y ha sido efectiva su uso en este tiempo de emergencia sanitaria, ayudando a alcanzar los objetivos propuestos en cada una de ellas; de igual manera esta plataforma aporta mayor visualización de los niños en la realización de las actividades, pudiendo efectuar una observación más efectiva y confiable.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

Diseñar una estrategia didáctica basada en una interfaz gráfica artística con OVA acerca de competencia discursiva oral en los estudiantes de transición.

1.4.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar la competencia discursiva oral en los estudiantes del grado transición a través de actividades de reconocimiento y un cuestionario dirigido a padres de familia.
- Establecer actividades a través de OVAS acordes a los niños de transición para desarrollar la competencia discursiva oral e integrarlas en la interfaz gráfica artística.
- Aplicar con los estudiantes de transición las actividades planteadas en la interfaz gráfica artística diseñada a través de Wix
- Evaluar el mejoramiento de la competencia discursiva oral en los niños de transición mediante la aplicación de instrumentos como la observación participante, la entrevista, la lista de chequeo y un video de presentación.

2 BASES TEÓRICAS

2.1 ESTADO DEL ARTE

Para conocer más sobre la investigación se realizó una revisión de antecedentes internacionales, los cuales dan mayor entendimiento acerca del tema a investigar; entre las investigaciones se tuvieron presente países como Chile, Ecuador, España, México, Perú y Venezuela, en su mayoría, las investigaciones correspondieron a tesis realizadas por estudiantes de Maestrías; así también antecedentes de índole nacional en los cuales se destaca la universidad Tecnológica y Pedagógica de Colombia, la universidad Minuto de Dios, la universidad Javeriana, la universidad Externado de Colombia, entre otras, donde gracias al deseo de los docentes en su rol de estudiantes, desearon investigar mucho más acerca del proceso de enseñanza-aprendizaje de sus niños y niñas, para mejorar en ellos procesos escolares, mediante diversas estrategias tecnológica y algunas artísticas, logrando obtener entre las conclusiones una mejoría notable en el desarrollo integral de sus educandos; así mismo antecedentes históricos que dan cuenta de cómo ha avanzado el proceso de la oralidad desde los años 1913 a 1994 y antecedentes legales que fundamentan el tema de la oralidad, desde la ley general de educación, la UNESCO y algunas directrices y lineamientos expedidos por el Ministerio de Educación Nacional.

2.1.1 Antecedentes históricos

- **La oralidad**

Es la forma más primitiva de comunicación y uso del lenguaje que ha desarrollado el hombre a través de su historia, el lenguaje por su parte es la capacidad que tiene el ser humano para comunicarse y apropiarse de los conceptos de todo aquello que lo rodea, convirtiéndolo en una realidad.

Ferdinand de Saussure denominado el padre de la lingüística (Oliveros, 2000) expuso la importancia del habla y la construcción de signos con significado como la característica que hace diferencia entre el hombre y las demás especies, en sus trabajos póstumos en 1913 se expone como el lenguaje se divide entre lengua y habla, el primero hace referencia al sistema cultural compuesto por signos y el segundo a la ejecución para expresarse y comunicarse con los demás.

Por su parte Jan Vansina en 1965 (Rock Núñez, 2016) plantea la metodología de la oralidad y destacó la importancia de esta en las comunidades y sus tradiciones, ya que es a través de los cantos, cuentos, poemas, y otras formas de expresión verbal que se pasa la sabiduría de generación a generación; de igual manera la UNESCO en 1989 reconoce la importancia de las expresiones y las tradiciones orales, tales como cantos, danzas y lenguas, de las diferentes comunidades entre las que se encuentran Cuba, Brasil, México, Colombia, Jamaica entre otras, reconociéndolas como patrimonio cultural de la humanidad, no solo por sus formas de expresión sino también por la invención y utilización de sus propios códigos lingüísticos, los cuales han sido establecidos en el tiempo ayudando a enriquecer la diversidad cultural. (UNESCO, 1989). Es necesario reconocer que la interacción social es sumamente importante para mantener las tradiciones vivas, ya que el ser humano adquiere la oralidad desde antes de ser escolarizado; esto se debe a que el niño al mantener contacto con los miembros de la familia y las personas más allegadas desde temprana edad puede aprender por imitación los códigos y signos necesarios para expresarse de manera verbal, adquiriendo a su vez normas, valores y conocimientos que hacen parte de su cultura y tradición; así mismo para Halliday 1978 citado por López Cerón propone que la lengua

“Es el canal principal por el que se le transmiten los modelos de vida, por el que aprende a hablar como miembro de una ‘sociedad’ [...] y a adoptar su ‘cultura’, sus modos de pensar y de actuar, sus creencias y valores” (López Cerón, 2018).

De igual manera Cassany y otros en 1994 exponen en su trabajo titulado ENSEÑAR LA LENGUA, el interés que tiene el ser humano de comunicarse con los demás, proponen que “en la sociedad actual, saber hablar es una necesidad”, con esto se refirieron a la importancia que tiene la comunicación y el poder expresarse correctamente, según amerite la situación, ya sea en una entrevista laboral, una exposición escolar o simplemente una conversación con amigos o familiares, puesto que una persona que no lo haga de forma clara y coherente, limita sus posibilidades personales y profesionales. Núñez propone que “la oralidad constituye una capacidad comunicativa que configura modos de percibir, de pensar y por supuesto, de expresar el mundo” (Núñez, 2011) todo esto refleja la necesidad del ser humano por relacionarse con otros como un ser social, donde a través de la interacción y la comunicación, va generando la obtención de conocimientos básicos para interpretar el mundo que lo rodea.

Por lo expuesto anteriormente, es importante que los docentes se encarguen de propiciar en sus estudiantes las herramientas necesarias para desarrollar habilidades comunicativas para mejorar e incrementar su fluidez verbal, la capacidad de dialogar de manera coherente y clara y así fomentar también habilidades sociales que promuevan la adquisición de aprendizajes significativos.

Figura 6 Línea de tiempo Oralidad



Fuente: Elaboración propia

- **La internet**

La internet se creó con el objetivo de mejorar las comunicaciones y han intentado cada vez hacerlas más rápidas y ágiles; a través de la internet el ser humano ha tenido la facultad de encontrar infinidad de contenidos e información, aplicados a todos los aspectos de su vida y ha logrado conocer y comunicarse con personas de todos los países del mundo.

Surgió en 1983 como una red de comunicación militar creada por los estados unidos con el objetivo de que en caso de un ataque ruso pudieran detectarlo desde cualquier lugar del país; en 1989 Tim Berners Lee propuso los lineamientos para el uso de los primeros nuevos recursos denominados HTML, HTTP y un programa llamado Web Browser (Salazar García, 2009); en 1991 nacieron las primeras página WWW y para el año 1997 habían más de 200.000.

“Internet se ha convertido en la actualidad en una herramienta muy importante en la Educación” (Tesouro Cid & Puiggalí Allepuz, 2004) a pesar de no haber sido creada para fines pedagógicos, ésta, se ha ido incorporando como estrategia didáctica que lleva al aprendizaje significativo, partiendo de los softwares educativos los cuales se componen de herramientas tecnológicas para ejecutar diferentes programas con contenidos especialmente diseñados para la enseñanza; dentro de la programación de estos softwares se encuentra la interfaz gráfica que es un ambiente virtual para interactuar con el sistema operativo, llevando a usuario a ejecutar tareas específicas utilizando un lenguaje claro para una fácil comunicación con el usuario.

- **La interfaz grafica**

El termino interfaz gráfica nace en 1973 cuando surge el primer computador donde se comienza a buscar la mejor manera de comunicación entre él y el usuario, dado paso a la creación de los iconos, los cuales han ido evolucionando a través de los tiempos. La creación de una interfaz gráfica debe ser creativa, altamente comprensible y fácil de usar. El arte no ha sido indiferente a la revolución la era digital, ya que desde 60's. algunos artísticas quisieron incorporar la tecnología existente en sus obras artísticas, para los años 80's. se inició la digitalización de fotografías mediante los escáneres y poco a poco se fue incorporando más medios digitales como herramientas de expresión arte, definiéndolas como el Arte digital que es “un tipo de expresión artística que se elabora por medio del uso de la tecnología digital o electrónico” (Vázquez Zapata, 2015). Gracias a que los maestros se han permitido innovar

su práctica educativa, se ha podido evidenciar que la concentración y motivación se incrementa en los estudiantes; así mismo permitirles participar de la construcción de su aprendizaje, los hace más consciente de la importancia en la adquisición de estos nuevos saberes para el desarrollo de habilidades y competencias que se requieren para alcanzar las metas educativas establecidas.

2.1.2 Antecedentes legales

- **Ley General de Educación expedida de 1994 (febrero 8)**

La educación ha sido definida por la Ley General 115 en el artículo 1° como “Un proceso de formación permanente, personal, cultural y social, que se fundamenta en una concepción integral de la persona, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes” (EVA Espacio virtual de asesoría de función pública, 1994) Por tanto, la escuela es la encargada de ofrecer a los niños desde temprana edad los parámetros necesarios para una óptima educación, ofreciendo un desarrollo integral de las dimensiones del humano, potenciando sus habilidades y capacidades tal y como se establece en el capítulo 1, artículo 15 de la misma ley, donde se señala que la educación preescolar debe velar por el desarrollo integral en aspectos socioemocionales, comunicativos, cognoscitivos, motrices y espirituales, de manera que cada niño tenga la posibilidad de expresarse y relacionarse con otros, mediado interacciones pedagógicas; por otra parte en el artículo 16 se establecen los objetivos específicos del grado preescolar que hablan acerca de la importancia del fortalecimiento de la creatividad, hábitos de higiene y cuidado personal, de la participación en actividades lúdicas, de igual manera en el numeral 5 de los objetivos específicos se explica que la importancia de generar en los niños la capacidad para adquirir diversas formas de expresión y comunicación, apropiándose de normas de solidaridad y sana convivencia; así también en el artículo 17 se habla de la obligatoriedad de cursar este grado entre los 5 y 6 años de edad, así también en el artículo 18 se habla de tres niveles que conformarían el grado preescolar, lo cual en el DECRETO 2247 DE 1997 (septiembre 11) se establece en su Artículo 2° que este grado ofrecerá a niños y niñas en edades de 3 a 5 años en los niveles de prejardín, jardín y transición, siendo este último el nivel obligatorio de manera constitucional para iniciar la vida escolar.

El ministerio de educación nacional propuso unos estándares básicos de competencia de lenguaje en donde se habla de la importancia de este para la vida del ser humano y como a través de él se establecen las relaciones

sociales y personales, influyendo de manera positiva o negativa en la sociedad y la cultura.

El lenguaje puede producirse en manera verbal abarcando todas las lenguas que existen en el mundo y de manera no verbal haciendo referencia a los sistemas simbólicos que las comunidades humanas crean para comunicarse, como por ejemplo a arte, con la música, a la pintura, la escritura, la gestualidad entre otras alternativas. Dentro de los estándares básicos se proponen tres campos fundamentales en la formación del lenguaje; un es la pedagogía de la lengua castellana que consiste en desarrollar el conocimiento no solo de las características de la lengua castellana si no también las particularidades el sistema simbólico que se requiere; otro campo es una pedagogía de la literatura la cual se enfoca en crear en los estudiantes hábitos de lectura y generar gusto por ella, para que sean capaces de sustentar textos e interpretarlos; el tercer campo es una pedagogía de otros sistemas simbólicos para que el estudiante aprenda a manifestar sus sentimientos e ideas mediante otras formas, ya sean no verbales o kinestésicas; el desarrollo y abordaje de estas tres pedagogías harán que el proceso de lenguaje de los estudiantes sea enriquecido y se haga un mayor desarrollo de las competencias en cuanto al lenguaje se refiere.

- **Lineamientos Curriculares RESOLUCIÓN 2343 1996 (junio 5)**

En el Capítulo 1, página 21, se establecen lineamientos curriculares por conjunto de grados, los cuales insta para el nivel de preescolar, para los estudiante de este grado se deben proponer estrategias pedagógicas que los ayuden a desarrollarse de manera integral en las diferentes dimensiones, (cognitiva, comunicativa, estética, corporal ética y valores), implementando en el aula actividades que desarrollen el ser, en donde el niño se reconozca como individuo con derechos y deberes; el saber, donde adquiere aprendizajes académicos; el hacer, donde lleve a la práctica los aprendizajes obtenidos y el aprender a vivir juntos, que se refiere a la capacidad de convivir con otros, cumpliendo normas y reglas establecidas para la sana convivencia; Así mismo en este decreto en cuanto al desarrollo de la dimensión comunicativa se propone la importancia de comprender textos sencillos, realizar descripciones, narraciones y cuentos cortos, hacer y responder preguntas según su necesidad, incorporar nuevas palabras y asociarlas a un significado real, desarrollar la lectoescritura y demostrar interés por esta, entre otras competencias, promoviéndose una pedagogía activa para trabajar con los estudiantes, puesto que, es mediante la interacción con los miembros de su grupo de clase que puede obtener su propio aprendizaje, interviniendo como protagonista de él. Para esto los niños deben usar herramientas esenciales

como, la formulación de preguntas, la observación, al análisis, la comprobación y la exploración, para luego convertir esto en aprendizajes significativos, enriquecidos a partir de experiencias e intercambio comunicativo con los demás miembros de su grupo, incluyendo a la maestra.

El ministerio de educación además definió dentro de los lineamientos curriculares de lenguaje en la concepción de estas 4 habilidades comunicativas que son leer, escribir, hablar, escuchar, las cuales forman a un ser humano competente para desempeñarse en diversas tareas diarias; estas habilidades, deben ser potenciadas y desarrolladas en la escuela, siendo incluidas en el proyecto pedagógico institucional y desarrolladas a través de estrategias pedagógicas prácticas y estimulantes para incrementar en los estudiantes capacidades que los lleven a desempeñarse en la vida social, familiar y personal.

De igual forma, la escuela debe promover en los estudiantes el aprendizaje para realizar diferentes textos orales y escritos, apoyados en la significación, es decir poner en práctica lo que ya ha logrado desarrollar y llevarlo a su propia realidad y contexto; esto quiere decir que, en Colombia, la significación es el reconocimiento de la lengua materna; en las personas no oyentes es el lenguaje de señas colombiana y en los pueblos indígenas su lengua nativa; de igual manera, el papel de la escuela es el desarrollo de competencias lingüísticas como, la competencia gramatical que se refiere a las reglas sintácticas de los enunciados lingüísticos; la competencia textual que hace referencia a la cohesión y coherencia de los enunciados; la competencia semántica que es la capacidad de reconocer y usar las palabras de acuerdo a los diferentes contextos donde puedan ser utilizadas; la competencia literaria utilizando de manera correcta procesos de lectura y escritura y la competencia poética, que es la capacidad del ser humano de ser creativo al momento de buscar su estilo personal e impregnarlo en sus escritos.

- **En MEN en la Guía N° 30 de mayo de 2008**

Plantea entre las competencias que los niños deben reconocer y describir algunos artefactos y su importancia, así también reconocer productos tecnológicos que se encuentran en su entorno y como usarlos de manera segura; aunque estos componentes están divididos por grados y no se contempla al grado preescolar, sí se habla de la importancia de generar espacios de aprendizaje óptimos, interactivos y creativos que lleven a los estudiantes a ser críticos y a los maestros a utilizar dichos componentes de la tecnología de manera transversal en todas las áreas del conocimiento, puesto

que ya está inmersa en las actividades diarias de los seres humanos y es inherente a su entorno.

Por otra parte, en el año 2012 El MEN plantea dos políticas para combatir la desigualdad en las personas de bajos recursos, enfocándose en la niñez, y ayudarlos a tener oportunidades de mejora, a través de:

1. Leer es mi cuento, una estrategia con la cual pretende incentivar en los niños, niñas y adolescentes el amor por la lectura y la escritura, fomentando acciones para el desarrollo de competencias comunicativas; para ello ha entregado a las instituciones educativas publicas un paquete de libros denominado Colección semilla, en este los estudiantes tienen acceso a libros de literatura, arte, filosofía, ciencias, biografías, entre otros.
 2. De cero a siempre, donde se enfatizó nuevamente las estrategias que los docentes de preescolar deben implementar en su aula, como lo son el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio, llamadas las actividades rectoras del preescolar.
- **En el año 2016 el congreso de la republica establece en la LEY 1804 (agosto 2)** en los artículos 1° al 9° como la Política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre, estableciendo el desarrollo integral en los niños y niñas de 0 a 6 años y reconociéndolos como sujetos de derecho, así mismo propone una evaluación basada en conceptos heterogéneos, de manera descriptiva y significativa, donde se potencian la capacidades, habilidades individuales y la autonomía, brindando contextos idóneos con personal calificado y en condiciones óptimas para el desarrollo integro.

De acuerdo a esta política de estado en 2017 el MEN plantea los DBA de transición (Derechos Básicos de Aprendizaje), con lo cual propone los aspectos básicos que cada niño debería lograr en el trascurso del grado; en ellos se habla de tres grandes propósitos y las evidencias que demuestran que aprendizajes han adquirido, el primero hace referencia a la construcción de la identidad, a ser queridos y valorados por su familia y a pertenecer a un mundo y a una cultura; el segundo, plantea que los niños y niñas son comunicadores innatos y activos, pues son capaces de expresar ideas, sentimiento y emociones, partiendo de su realidad y el tercero se refiere a la importancia que tiene para los niños el disfrutar cuando aprenden, explorando y creando relaciones con otros para comprender el mundo que los rodea; así también se hace

énfasis en el respeto por los diferentes ritmos de aprendizaje que cada niño puede tener.

- **DECRETO 1075 DE 2015 (mayo 26) Decreto Único Reglamentario Sectorial.**

Por el cual se compila y se sintetiza todas las normas de carácter reglamentario que rigen en el sector educativo, así como otorgar un instrumento jurídico único, para el sector.

- **En 2014 el ministerio de salud plantea los Lineamientos Participación de niñas, niños y adolescentes** donde reconoce que el ser humano desde temprana edad cuenta con la capacidad de comprender y contribuir significativamente en aspectos que lo involucran como individuo y como parte de la sociedad; así mismo estipulo que se les debe garantizar una forma concreta de expresar y comunicar sus idea y opiniones, usando un lenguaje verbal o no verbal como por ejemplo la palabra, la música, la pintura o el teatro, por tanto es importante propiciar ambientes adecuados para ello y así poder favorecer la comunicación como actividad vital para el ser humano.
- **La UNESCO**

Por su parte en 2017 publico su planteamiento acerca de que las TIC pueden enriquecer la enseñanza, y fomentar el acceso a la educación universal , reduciendo las diferencias educativas, mejorando la calidad de los aprendizajes, incrementando la equidad, fortaleciendo el aprovechamiento de recursos educativos humanos y de contenidos, así mismo asegura que se facilita la mejora continua y la pertinencia de los aprendizajes, dando la oportunidad a los estudiantes de ser competitivos y a las instituciones de brindar oportunidades de expansión.

- **Política pública “tecnología para aprender” del 31 de marzo de 2020**

Por su parte el ministerio de las TIC explica que el mundo está en constante cambio y que el uso de las nuevas tecnologías puede ayudar a los estudiantes a cerrar brechas sociales, culturales y educativas, por tanto, propone apropiarse de estas tecnologías como herramientas motivantes e innovadoras para ser utilizadas como estrategia de enseñanza el aula, logrando que los estudiantes puedan alcanzar metas y propósitos y a su vez adquirir nuevos

aprendizajes. El principal objetivo de esta política es fortalecer, mejorar, promover y aumentar el uso de las nuevas tecnologías; de igual manera el ministerio de las TIC En marzo de 2020 se propuso un nuevo proyecto, con el que el gobierno nacional busca transformar las prácticas educativas y aprovechar los grandes beneficios que las tecnologías digitales brindan en el entorno educativo. Este proyecto tiene cuatro grandes retos, el primero consiste en aumentar el acceso a la tecnologías digitales en las instituciones educativa, el segundo es mejorar la conectividad a internet de dichas instituciones oficiales educativas, el tercero es promover el uso en la aulas y la apropiación de estas, por tanto requiere hacer capacitaciones y acompañamiento constante a los maestros para que logren fomentar en sus prácticas esta nuevas estrategias y el último es fortalecer el seguimiento de estas labores educativas y el impacto positivo que puede llegar a generar en los estudiantes.

- **Decretos para la prevención en la propagación del Covid -19 a nivel nacional**
 1. **Resolución 385 del 12 de marzo de 2020**, el ministro de Salud y Protección Social establece lineamientos preventivos de aislamiento obligatorio, con objetivo de prevenir y controlar la propagación del COVID-19. Incluyendo los establecimientos educativos los cuales deberán cerrar sus puertas y prestar el servicio de manera presencial.
 2. **Decreto 749 del 28 de mayo de 2020** donde se establecen medidas de protección y aislamiento de la ciudadanía colombiana; en este decreto se encuentra inmersas algunas directivas que corresponden a la prestación del servicio educativo, específicamente son:
 3. **Directiva No. 7 del 6 de abril de 2020 y la Directiva 10 del 07 de abril de 2020** del Ministerio de Educación Nacional se definieron las orientaciones para el manejo de la emergencia por COVID-19 en la prestación del servicio de educación inicial, preescolar, básica y media en colegios e instituciones privadas”, (presidencia de la republica , 2020) adoptando las mismas directrices presentadas en la Directiva 03 del 20 de marzo de 2020, en la cual se propone implementar la continuidad en la prestación del servicio educativo desde la casa con metodologías flexibles de aprendizaje. De igual manera el Ministerio de Educación Nacional, mediante Directiva **No. 09 del 07 de abril de 2020**, define las orientaciones para la jornada laboral desde casa en los establecimientos educativos oficiales entre el 20 de abril y el 31 de mayo de 2020

2.1.3 Antecedentes investigativos

- **A nivel internacional**

La revisión documental que se ha realizado se hace necesario revisar los aportes que se han construido, en los últimos años, sobre las categorías principales de esta investigación.

La revisión documental que se ha hecho considero el criterio de revisar los aportes que se han construido, en los últimos años, sobre las categorías principales de esta investigación. En este sentido, se ha rescatado de la consulta de fuentes a nivel internacional las siguientes investigaciones, de las cuales como rasgos generales puede decirse que: 1) la mayoría de ellas responden a resultados de estudios postgrado a nivel de maestría, especialmente del área de educación; 2) prima en los enfoques metodológicos elegidos la orientación cualitativa, seguido de estudios mixtos, ; 3) en referencia a los métodos, sobresale la elección del estudio de caso; 4) sobresalen como técnicas aplicadas las entrevistas semiestructuradas y en profundidad, la encuesta y la observación. Finalmente, los países que sobre salen en esta segunda exploración son: Chile, Ecuador, España, México, Perú y Venezuela, además, se resalta como en la mayoría de los registros identificados, sobresale las mujeres como las que principalmente se interesan en los temas de la educación inicial en los niños.

En 2004, la magister y especialista Josefa Yamira Cañizales llevó a cabo la investigación “Estrategias didácticas para activar el desarrollo de los procesos de pensamiento en el preescolar” (Cañizales, 2004) en donde se buscó determinar la efectividad del Modelo de Transferencia de Procesos de Pensamiento, en la aplicación de las estrategias didácticas empleadas por una profesora de preescolar de la institución educativa Santa Bárbara, ubicada en el estado de Monagas del vecino país de Venezuela.

En sus antecedentes, la investigadora resalta como en este país muchos de los programas formativos se centran en el desarrollo de habilidades cognoscitivas que se apoyan en múltiples enfoques como la psicología cognitiva, la lógica o la filosofía, sin embargo, estos carecen de aplicación en programas que se dirigen a niñas y niños en edad preescolar, lo que lleva a identificar un gran vacío en una de las etapas de crecimiento y formación que es crucial para nutrir la inteligencia de quienes están en este periodo de crecimiento (Cañizales, 2004) Esta sería una de las razones que llevó a la autora a indagar la efectividad de la implementación Modelo de Transferencia de Procesos de Pensamiento en un salón de clase de educación inicial.

Para lograr el objetivo, la investigación se desarrolló bajo los principios del enfoque cualitativo y el método de estudio de caso etnográfico, sirviéndose de

técnicas para recuperación de información como: la revisión documental, la observación no participante, y la entrevista a profundidad; y finalmente, se contó con el apoyo de grabación audiovisual en el salón de clase y el diligenciamiento del libro de protocolo.

Se resalta, además, los fundamentos teóricos que orientaron el estudio: la teoría cognoscitiva del aprendizaje, específicamente, desde el enfoque constructivista desde la perspectiva de Jean Piaget y el paradigma de procesos que se retoma desde los aportes de Margarita A. de Sánchez quien tiene una trayectoria en temas de desarrollo y enseñanza de habilidades de pensamiento. Para esta autora, los procesos de pensamiento: “(...) constituyen acciones o mecanismos mentales que el individuo utiliza en forma organizada y coordinada para adquirir y elaborar la información. Constituyen la operacionalización del acto mental y permiten describir los elementos que conforman la estructura de una operación cognoscitiva cualquiera.” (Cañizales, 2004).

Finalmente, se destaca de esta investigación algunos de sus hallazgos como la adopción del Modelo de Transferencia de procesos de pensamiento en un salón de preescolar fue acertado en términos de estimular el pensamiento de las niñas y los niños que hicieron parte de este proceso, en el que se resalta estrategias didácticas como: la técnica de la pregunta, las tácticas de interacción verbal y las técnicas socioafectivas. Al integrar los procesos de pensamiento a partir de la observación, la comparación, la clasificación y el análisis en el empleo de las estrategias didácticas se constató la efectividad de estas a través del grado de progreso experimentado por las y los niños cuando respondían de manera clara a las preguntas que se les hacía, además fueron capaces de describir el proceso utilizado y manifestaron interés por participar en cada una de las estrategias con entusiasmo. Además, también se pudo observar cómo en varias ocasiones los estudiantes pensaron antes de actuar, controlando sus actos, mostrando un mejor proceso de relacionamiento con sus pares y la transferencia con facilidad de los procesos y los conocimientos adquiridos.

En 2013 Elena Roca Melchor realiza en la Universidad de Valladolid (España) la investigación: “La estimulación del lenguaje en educación infantil: un programa de intervención en el segundo ciclo de educación infantil” (Roca Melchor, 2013) de ésta se debe destacar el interés que pone la autora en la importancia de los procesos de 1) adquisición y desarrollo del lenguaje y de 2) la comprensión, expresión y evolución lingüística en la infancia subrayando con ello la importancia que cumple la escuela en los niveles iniciales de educación con el fomento y estímulo de metodologías que estimulen el lenguaje oral en edades tempranas. En este sentido, la fundamentación teórica

que se adopta se afianza en las categorías de lenguaje, lenguaje y aprendizaje en la infancia temprana, desarrollo del lenguaje, adquisición del lenguaje y el lenguaje en el currículo.

Como el objeto principal de su propuesta propuso “desarrollar procesos y estrategias que lleven a estimular el lenguaje oral en el segundo ciclo de Educación Infantil” (Roca Melchor, 2013), la investigadora acompañada de otros profesionales que hacen parte de la institución educativa (psico orientador, tutores, profesores(as) de refuerzo y la profesora principal) presentó “un modelo metodológico que se basa en potenciar el desarrollo del lenguaje oral, pronunciar bien, vocalizar con corrección, lo que constituye una medida preventiva de posibles trastornos” (Roca Melchor, 2013, pág. 30). Se destaca de este ejercicio la metodología implementada en cada una de las sesiones adoptadas con el grupo de 16 estudiantes entre niñas y niños en la que primó la flexibilidad, la apertura y aceptación de imprevistos, la actividad grupal, activa-cooperativa donde los y las participantes son los protagonistas, abierta a cambios para mejorar el desarrollo de la propuesta, pero, sobre todo, el desarrollo de la población infantil escolar. Además, se destaca como se incluye en la ejecución de la propuesta el trabajo con la familia.

Los aportes que pueden retomarse de esta investigación están en el orden del diseño metodológico empleado en cada una de las sesiones en las que se operacionalizó la propuesta: los cuentos implementados, los ejercicios de praxias, los ejercicios de pronunciación de fonemas y el “registro sistemático (diario) las actividades, situaciones ocurridas, el trabajo realizado y las impresiones de este (quien se queda atrás, quien no realiza, ...)” (Roca Melchor, 2013, pág. 41)

En 2016, se priorizó la selección en tres investigaciones: la primera de la investigadora Esperanza de Jesús García Ayala que desde México investigó y escribió un artículo sobre “La tecnología de la información y Comunicación (tic) en la educación Preescolar”; la segunda autora citada es Grey Patricia Melo Villagomes quien desde Ecuador desarrolla la tesis “Estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los estudiantes de educación básica elemental de la unidad educativa Pasa” para optar al título de magister en ciencias de la educación; Y finalmente, el tercer estudio que se resalta es el de las chilenas Cynthia Adlerstein, Marcela Pardo, Carmen Díaz, Malva Villalón acerca de la “Formación para la enseñanza del lenguaje oral y escrito en carreras de educación parvularia: variedad de aproximaciones y similares dilemas”.

Del artículo académico que presenta Esperanza García sobre “La tecnología de la información y Comunicación (tic) en la educación Preescolar” se resalta

el interés que esta autora hace en los avances tecnológicos en términos de la informática, las telecomunicaciones, los dispositivos audiovisuales y la electrónica son elementos decisivos para el conocimiento, pero además un gran reto para su incorporación en el escenario de la educación preescolar. En este sentido, la autora considera que para “(...) incorporar las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el preescolar, es un proceso largo que requiere toda una reestructuración curricular, de los planes y programas de estudio, de trabajo en equipo que permita secuenciar los contenidos curriculares y adecuarlos a las necesidades del nuevo entorno en el que se trabajará, así mismo se requiere de la organización de equipos de docentes para su formación y alfabetización digital o en su caso para profundizar en el uso de determinadas aplicaciones, en este sentido los docentes han de considerar a las TIC como un medio más para servir a la tarea diaria de la clase. Un punto importante aquí es, que los involucrados en el proceso educativo (directivos, coordinadores, directores, docentes, padres de familia y [estudiantes]) deben ser los principales impulsores en esto, y para ello, se requiere de mucho compromiso y trabajo para poderlo poner en marcha. (García Ayala, 2014, pág. 43) En este sentido, ella propone que más allá de tener todas estas herramientas disponibles, la necesidad está en saber cómo éstas se ponen al servicio de los procesos de adquisición de aprendizajes y habilidades de los niños más pequeños que inician su proceso de formación. Además, resalta que las TIC deben ser el medio (herramientas y recursos) y no el fin en que los y las estudiantes se motiven hacia el aprendizaje a partir de la interacción, la creación, el juego y el disfrute como actores y protagonistas directos de su aprendizaje.

Dentro de las recomendaciones que hace la docente García se destacan 19 aspectos que deben ser tenidos en cuenta al momento de insertar en los currículos escolares, especialmente de la educación preescolar, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

De otro lado, Grey Patricia Melo Villagomes con su tesis de maestría “Estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los estudiantes de educación básica elemental de la unidad educativa Pasa” buscó contribuir a las dificultades que las y los estudiantes presentaban cuando debían enfrentarse a un escenario en el que debían desarrollar su capacidad oral, comprender discursos orales al inter con otras y otros; y producir de textos orales para “describir acontecimientos, hechos de su entorno natural y social; enunciar argumentos y expresiones sólidas, coherentes y con toda la seguridad personal” (Melo Villagomes, 2016, pág. 7).

Para contribuir en la solución de esta problemática la investigadora propone diseñar e implementar una estrategia didáctica para mejorar la expresión oral de los niños de la unidad educativa citada. Para ello desarrolla su exploración teórica centrada en cuatro elementos: Expresión oral, desarrollo de la competencia comunicativa en la expresión oral, formas y estrategias para el desarrollo de la expresión oral; así mismo, retoma como referente para su implementación las estrategias propuestas por Daniela Alejandra (2015): Discusiones y conversaciones en clase, clases centradas en la discusión, dramatizaciones creativas, pantomimas, juego de roles y teatro de lectores (Melo Villagomes, 2016, pág. 23)

Los intereses llevaron a plantear una investigación mixta, es decir, elementos conjugados del enfoque cualitativo y cuantitativo que se enfocó en la revisión de fuentes de información, trabajo de campo y una descripción y análisis de la problemática y sus resultados. En este sentido, se apoyó de herramientas como: una encuesta dirigida a autoridades y docentes de la unidad educativa y una ficha de observación aplicada a las y los estudiantes. Finalmente, el análisis llevó a concluir que:

1. La construcción de la propuesta pedagógica favoreció la implementación de estrategias para el desarrollo de la expresión oral en la comunidad educativa elegida.
2. Al implementar la propuesta pedagógica se fortaleció en las y los estudiantes las habilidades para el desarrollo de la expresión oral.
3. La propuesta contribuyó al mejoramiento de la expresión oral en los estudiantes, el desarrollo de la voz, la postura, la argumentación, la mirada, entre otros aspectos, al igual que la necesidad de corregir muletillas, repeticiones innecesarias, entre otros. Es pertinente el desarrollo de actividades pedagógicas que reúnan y atraigan la curiosidad del niño y la niña, para ello el o la docente debe hacer más acompañamientos y orientaciones en los procesos de enseñanza aprendizaje con el propósito de lograr mejores resultados mediante la aplicación de estrategias dinámicas que se focalicen en alcanzar un aprendizaje realmente significativo. (Melo Villagomes, 2016, pág. 94).

Otra de las referencias de 2016 la hacen las investigadoras y docentes Cynthia Adlerstein, Marcela Pardo, Carmen Díaz, y Malva Villalón quienes exponen en la revista Estudios Pedagógicos (XLII: 1) los resultados de la investigación “Formación para la enseñanza del lenguaje oral y escrito en carreras de educación parvularia: variedad de aproximaciones y similares dilemas” (Adlerstein, Pardo, Diaz, & Villalón, 2016, págs. 17-36) cuyo objetivo se centró

en el análisis de la formación que para la enseñanza del lenguaje oral y escrito (LOE) se lleva a cabo en las carreras de educación parvularia chilena.

Para lograr esta finalidad, las autoras emplearon un diseño mixto de investigación en el que analizaron fuentes primarias y secundarias frente a los discursos que, reunidos en los planes de estudio, los programas de cursos y planteamientos de las direcciones de carrera en términos del área de formación. Seguidamente, el marco teórico estuvo centrado en tres grandes intereses: 1) Debilidades en la formación de educadoras de párvulos para la enseñanza del lenguaje oral y escrito; 2) Lo que las educadoras de párvulos requieren saber para la enseñanza del lenguaje oral y escrito; y 3) El conocimiento práctico de las educadoras de párvulos.

Como esta investigación tuvo como universo las carreras de educación parvularia en Chile, se definió una muestra de 10 carreras que tuvieran reconocimiento y aceptación de grado de consolidación de calidad en el país. Inicialmente se hizo una revisión del currículo y de los planes de estudio, seguido de entrevistas semiestructuradas a académicos del orden nacional y jefas de carrera. Los hallazgos de este estudio pueden sintetizarse en tres grandes ideas: 1) Las carreras analizadas asignan gran relevancia a la formación para la enseñanza del LOE y reconocen que esta área resulta estructurante del resto de la formación; 2) No obstante la centralidad de la formación para la enseñanza del LOE, las carreras encuentran restricciones estructurales para profundizar en esta área, fundamentalmente vinculadas a la disponibilidad de recursos y del capital cultural de sus estudiantes; 3) No existe una aproximación homogénea para la formación del LOE, las carreras abordan esta tarea desde una variedad de perspectivas teórica metodológicas que presentan distintos patrones y desbalances en cuanto a la consideración de las dimensiones del conocimiento práctico. (Adlerstein, Pardo, Diaz, & Villalón, 2016, pág. 26)

Para el año 2017 se recuperó la tesis “Incidencia de un objeto virtual de aprendizaje en los procesos de aprendizaje sobre el territorio” de la magister Janneth Arias Hernández, en su tesis para obtener el grado de Maestría en Educación con Acentuación en Procesos de Enseñanza-Aprendizaje del Tecnológico de Monterrey (México). En esa investigación se planteó como problema la poca importancia que tiene el territorio habitado en el desarrollo de vida de los estudiantes, adicional las herramientas pedagógicas implementadas por las docentes fueron el dibujo y la pintura como formas de expresión y participación, evidenciándose la falta de conocimientos que tienen las maestras con respecto a las herramientas tecnológicas pese a contar con ellas en la institución. (Arias Hernández, 2017). De acuerdo con este

antecedente, la autora planteó la necesidad de establecer un proceso de apropiación hacia el territorio y de relaciones tejen hacia él a partir de la implementación de los Objetos Virtuales de Aprendizaje- OVA, ya que estos recursos digitales pueden resignificar de manera positiva los sentires, experiencias, y conocimientos que los niños y las niñas tienen frente al territorio que habitan, permeando también de alguna manera sus procesos constructivos de identidad individual y colectiva. (Arias Hernández, 2017), en esta investigación se usó un enfoque cuantitativo y los instrumentos para recoger la información fueron: Observación directa, un Pre-test y un Post- test, dirigidos a una población conformada por 14 niños y 16 niñas de estratos socioeconómicos 0 y 1, 2 profesoras una con conocimientos en informática básica y la otra con experiencia en comunidades vulnerables (Arias Hernández, 2017, pág. 31)

Como resultados que deben resaltarse la investigación se encontró que la implementación de OVA permitió reforzar los procesos de aprendizaje-enseñanza, haciendo que los niños experimentaran a través de la virtualidad nuevas maneras de relacionarse con su territorio y las demás personas; de igual manera “las OVA se convirtieron en un dispositivo pedagógico experiencial que incide tanto en la configuración de la identidad y la constitución de subjetividades de los niños y las participantes del estudio como en los sentidos de apropiación sobre el lugar que habitan, pues ahora el OVA forma parte de la vida social, territorial, y el contexto educativo de esta población”. (Arias Hernández, 2017)

Como resultado la investigación arroja que los OVA son herramientas económicas, fácil de manipular, apuntan a mejorar y fortalecer lazos en la comunidad; estrechando la brecha social.

Finalmente, se recuperó en este segundo momento de investigación que se adelanta, la tesis “Niveles de desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la Red N.º 1 de Ventanilla – Callao” de la magister. En ésta se plantea como la adquisición del lenguaje está en relación con la primera fase del desarrollo infantil y deriva de factores personales, familiares y escolares; sin embargo, se identificó como situación problemática como muchos hogares no proporcionan a los niños actividades que desarrollen su competencia lingüística.

Así mismo, se observó como en las escuelas iniciales de la región Callao (Lima, Perú) se reflejan deficiencias en el uso del lenguaje como eje del aprendizaje y se manifiestan en el bajo rendimiento escolar en comprensión del lenguaje oral y escrito, estas razones hicieron necesario plantearse como

objetivo el análisis de las características y circunstancias del desarrollo del lenguaje en las aulas del nivel inicial, con el fin de identificar sus niveles y así compensar este ambiente comprobando las condiciones desfavorables, de tal manera de elevar el nivel de desarrollo del lenguaje oral de los niños y las niñas estudiantes y lograr la relación fundamental entre un buen desarrollo psicolingüístico cuyo objetivo principal sea la adquisición de las habilidades que lo inicien adecuadamente en el lenguaje oral para una buena comunicación y una adecuada interacción social (Ortega Canales, 2018, pág. 14)

Los referentes teóricos que se identificaron como orientadores del proceso del proceso educativo en el desarrollo oral han sido los enfoques: conductista, innatista, cognitivo, constructivista sociocultural y el psicolingüístico. Así mismo, los referentes conceptuales estuvieron relacionados en términos de: 1) el desarrollo del lenguaje, 2) Nivel fonológico, 3) Nivel morfosintáctico, 4) Nivel semántico, 5) Nivel pragmático, 6) El lenguaje oral, 7) El lenguaje y el desarrollo mental, 8) Etapa lingüística verbal, 9) los Mecanismos de adquisición del lenguaje, 10) El lenguaje oral como recurso didáctico, 10) Desarrollo metalingüístico, y 11) Desarrollo de las dimensiones del lenguaje. Frente al proceso metodológico la investigación se plantea de carácter no experimental, de diseño descriptivo simple que definición como población objeto de investigación 400 estudiantes del nivel inicial de las instituciones pertenecientes a la red N.º 1 de Ventanilla – Callao, la característica contextual de los niños es que viven en zonas urbanas marginales cuya condición socio económica es baja.

Los resultados obtenidos mostraron como el retraso en el desarrollo del lenguaje oral es un factor explicativo de las dificultades de aprendizaje que muestran muchos niños y niñas en el proceso de adquisición de la lectura y escritura; asimismo estas dificultades caracterizan a aquellos niños y niñas que tienen deficiencias en el uso y contenido de la ruta fonológica y fonética. Bajo estos hallazgos, la investigadora recomienda:

1. “(...) tomar en consideración los resultados, y proponer una serie de estrategias para mejorar el lenguaje oral de los niños y las niñas en su dimensión contenido (...)
2. Proponer talleres y capacitaciones para los docentes en habilidades metalingüísticas (...)
3. Incidir en la mejora del lenguaje oral, no solo desde los colegios, sino hacer un efecto multiplicador a los padres de familia, que también son factores intervinientes en el proceso de desarrollo del lenguaje oral del niño o la niña” (Ortega Canales, 2018, pág. 60)

De igual manera en el año 2018 se recuperó la investigación llamada “Objetos Virtuales de Aprendizaje como estrategia didáctica de enseñanza aprendizaje en la educación superior tecnológica” (Carrillo Ríos, Tigre Ortega, Tubón Nuñez, & Sánchez Villegas, 2019, pág. 295) llevada a cabo por los investigadores anteriormente mencionados, para ella se utilizó la metodología exploratoria y de campo; A través de esta investigación se buscó evidenciar los efectos que se provocan en la enseñanza-aprendizaje al usar herramientas tecnológicas en los procesos de formación tanto de los docentes como de los estudiantes; la población que se intervino estuvo compuesta por estudiantes de tercero semestre de desarrollo de Software, así como docentes del instituto Tecnológico superior Pelileo. Entre los resultados se puede encontrar que los estudiantes aprueban las estrategias utilizadas; así mismo manifiestan desconocer las diferentes plataformas educativas, sus fines y sus ventajas en el proceso de formación académica; por otro lado, los docentes concordaron en aprobar los grandes beneficios que ofrecen las plataformas para mejorar el proceso escolar.

- **A nivel nacional**

Se desarrolló un rastreo para desarrollar la investigación que nos atañe, donde intervienen investigadores en formación como estudiantes de maestría y algunos pedagogos, que buscan realizar aportes significativos de las categorías principales de esta investigación.

La docente Karen Adriana González Garzón nos expone a través de su texto investigativo “Oralidad: una mirada a su didáctica en el aula de preescolar” publicado por la Universidad Pontificia Javeriana de Colombia, en el año 2011, “la importancia de dar una mirada crítica a la práctica docente al interior del aula, ya que, es el escenario ideal donde se dan las primeras demostraciones orales, actitudinales y mentales de los estudiantes” (González Garzón , 2011).

Para esta investigación la autora se apoyó en el método cualitativo- inductivo, recurriendo a instrumentos de grabación audiovisual, bitácoras y entrevistas. Dentro de sus hallazgos la importancia de los niños como usuarios del lenguaje y las herramientas que permitían o no la oralidad en ella “de igual forma otra de esas diferencias se relacionó con la didáctica que se presentaba según el área de conocimiento o dimensión y la intervención de la misma docente del grado transición” (González Garzón , 2011, pág. 82)

Se suma a dichas prácticas el uso de “recursos educativos digitales para la educación infantil (REDEI)” (Colectivo Educación Infantil y TIC, 2014) a través de la investigación dejaron y crearon un banco de recursos educativos digitales para primera infancia del país, para mitigar la falta de

aprovechamiento del uso de las TIC en la educación, resaltaron además la labor docente la cual debe permanecer a la vanguardia de los cambios del mundo actual para aprovechar y usar las herramientas tecnológicas a su favor. Como resultado se encuentra la creación de un espacio web de libre acceso, con recursos educativos digitales catalogados por competencias; algunos de ellos, con actividades de guía para docentes, para saber cómo utilizarlos; también se puede encontrar un documento escrito en el cual se halla consignada la experiencia.

Ya en el año 2015 el texto “Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa” publicado por Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia a través de la investigación cualitativa realizada por Yolima Fernanda Álvarez Rincón y Adela Liliana Parra Rivera, donde encontraron algunas dificultades presentadas por los estudiantes en cuanto la expresión oral particularmente en aspectos tales como uso desmedido de barbarismos, muletillas así como la falta de coherencia, dominio del escenario y discurso, estos últimos como aspectos que hacen parte de los componentes de la expresión oral (kinésico, paralingüístico, verbal y proxémico).

Las investigadoras consideraron pertinente implementar un mayor dominio y aumento de vocabulario científico, destacando el uso de instrumentos de observación y cuestionamiento, la formulación de hipótesis, los aciertos y logros alcanzados con esta investigación, favoreciendo el aprendizaje adquirido en cuanto al desarrollo del proyecto y el impacto que este puede darse a futuro.

En su investigación destacan la importancia de crear ambientes de aprendizaje mediados por las TIC y como el material educativo digital fomento el pensamiento científico, generando aprendizajes significativos partiendo de saberes previos de los estudiantes.

Aun teniendo en cuenta lo anterior debemos tener presente que, a pesar de la cantidad de políticas y estrategias adoptadas por los gobiernos de los últimos años en Colombia, aún se observan en algunos lugares del País, la falta de uso de estas nuevas herramientas que facilitan la vida diaria. Que según Sandra Milena Muñoz Marín y Luz Adriana Benítez Duarte en su texto “Proceso de la Lecto- escritura a través de las TICs en los niños de jardín infantil los Laureles De Medellín” publicado en 2016 por la universidad minuto de Dios; donde evidencian en sus hallazgos que “mediante el diseño de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) se mejorará el proceso de enseñanza ofreciendo a los niños

elementos didácticos virtuales para su comprensión en los procesos de lectoescritura” (Muñoz Marín & Benitez Duarte, 2016)

Los aportes que pueden retomarse de esta investigación son el uso de las herramientas para la comunicación en la construcción de aprendizajes, especialmente mediante la construcción de OVA en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) así mismo destacan el compromiso, el entusiasmo, el optimismo, la iniciativa, la colaboración, la crítica, el debate, el respeto mostrado por la docente. Actitudes esenciales para motivación de los estudiantes en la adquisición de nuevos saberes, así mismo se rescata el dinamismo al momento de producir materiales curriculares que hoy se retroalimentan con las nuevas tecnologías que estimulan el conocimiento.

En el año 2017 La Universidad de La Sabana también hace un gran aporte por medio de la investigación realizada por las docentes: Luz Myriam Garzón, Aleida Patricia Rodríguez Manrique y Yazmín Vargas Arévalo en el texto de investigación cualitativa “Verdelandia: Observando, experimentando y explorando el mundo a través de las TIC”, interviniendo los estudiantes de preescolar de tres colegios públicos de Bogotá. El objetivo general fue “determinar el aporte de un ambiente de aprendizaje presencial mediado por las TIC y un material educativo digital para el desarrollo de habilidades del pensamiento científico: observación, experimentación y exploración del entorno en los niños y niñas de preescolar” (Garzón, Rodríguez Manrique, & Vargas Arévalo, 2017). En la investigación se reconocer la singularidad de los niños y niñas en edades de 4 a 5 años, entre los hallazgos se destaca la motivación de los participantes, al aumento en el vocabulario científico, la observación y la creación de hipótesis, todo potencializado por el uso de herramientas tecnológicas que fueron de gran importancia en el desarrollo de esta investigación

Ya en 2018 en la investigación llevada a cabo por la docente, estudiante de maestría, Carmen Leonor López Cerón en su trabajo titulado “Desarrollo de la oralidad y la escucha en los niños de preescolar del primer ciclo a partir de la literatura infantil” (López Cerón, 2018), buscó contribuir a las dificultades presentadas frente a la necesidad de fortalecer las habilidades comunicativas de oralidad y escucha en los niños de preescolar; para ello propone una hipótesis la cual consistió en la incorporación de la literatura infantil como una herramienta fundamental en el fortalecimiento y desarrollo de experiencias didácticas literarias desde la escuela; en su investigación conto con el apoyo y compromiso de los padres de familia y cuidadores de los niños en el grado preescolar; para alcanzar los objetivo propuesto , la investigadora se centró bajo los principios del enfoque de la Investigación cualitativa interviniendo la

población constituida por los estudiantes de preescolar; se evidencia la recolección de datos de información, se destaca que los niños tuvieron la oportunidad de vivenciar de manera directa y representativa, la implementación de una biblioteca que motivada, orientada y ejecutada por la docente y la bibliotecaria, marcó huella y reflejó el interés y gusto por ella por parte de todos los niños de preescolar; en ella los estudiantes tuvieron la posibilidad de estar en contacto directo con gran variedad de textos literarios y mediante la información suministrada por la encargada, aprendieron el manejo correcto de este material, haciendo que se motivaran a frecuentar el lugar junto a sus padres de familia.

En este mismo año (2018) se encontró en el texto, “La oralidad: una habilidad para promover en el aula de clase” (Gonzalez, 2018) publicado por la Universidad Externado de Colombia, por medio de una investigación cualitativa hecha a 34 estudiantes del grado quinto; algunas dificultades propias de dicha habilidad. A través de instrumentos como: Talleres, intercambios orales, conversatorios y juego de roles. Sandra Patricia Niño González reconoció la necesidad de una enseñanza intencional de la oralidad cuyo propósito fuera ampliar la capacidad discursiva de los estudiantes; empezó a pensar en cómo, desde su clase, se podía contribuir a que los estudiantes mejoraran su expresión oral y se apropiaran de las formas discursivas propias de la disciplina. Dice que es conveniente enseñar a escuchar, le permite al niño aprender modos de actuar y de dirigirse a los demás; el desarrollo de la escucha facilita la integración social en el aula, permite a los educandos conocer y respetar distintas opiniones e interacciones de acuerdo a ciertas normas de convivencia que son necesarias para la construcción de los aprendizajes, para fortalecer las prácticas de la enseñanza y que el docente analice y reflexione sobre las habilidades orales y se sitúe en el contexto, es indispensable poner especial cuidado a los aciertos y desaciertos; puesto que es a través de esta revisión permanente que el docente tiene una asociación directa con la innovación.

2.2 MARCO REFERENCIAL

2.2.1 Marco Teórico

La investigación está fundamentada en 4 enfoques teóricos:

2.2.1.1 Enfoque constructivista

Lev Vygotsky (1978) afirma que el desarrollo lingüístico se origina en un medio comunicativo y social, donde los niños tienen constante interacción con los adultos aprendiendo códigos de comunicación utilizados en la sociedad donde se desarrolla como individuo; para este autor, el pensamiento y el lenguaje son dos funciones que se originan de manera separada, pero con el paso del tiempo se unen en el proceso de formación de cada individuo; así mismo considero que el lenguaje se inicia de manera egocéntrica y que poco a poco se transforma en lenguaje exterior al entablar diálogos con las demás personas con que se relaciona.

Otros autores que apoyan este enfoque son Jean Piaget y David Ausubel quienes consideraban que, el ser humano nace listo para aprender de todo lo que lo rodea, proponen la participación activa de los individuos para que la adquisición de su aprendizaje sea incorporado para el resto de su vida puesto que se convierte en un aprendizaje significativo; “una persona que aprende algo nuevo lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias esquemas mentales, como resultado, el aprendizaje no es pasivo ni objetivo; es subjetivo” (Valdez Alejandro , 2012), esto propone que los conocimientos obtenidos se basan en las experiencias personales y se van haciendo nuevas conexiones mentales que llevan al ser humano adquirir otros conocimientos mejorándolos y haciendo un proceso de correlación entre estos y los que tenía previamente.

Es necesario mencionar que en esta teoría el rol del maestro es el de mediador, enseñando al estudiante a desarrollar su pensamiento y es quien lo guía en la obtención de nuevos aprendizajes todo partiendo del interés y la relación con el entorno social; desde el punto de vista de esta teoría los niños aprenden por el ejemplo y por su manera de interactuar con todo lo que lo rodea para enriquecer su conocimiento, por tanto es la aplicación de la investigación es de suma importancia tener estos parámetros presentes, para lograr en los niños aprendizajes significativos, despertando en ellos la motivación y el anhelo por adquirir nuevos conocimientos que puedan ser incorporados a su vida escolar y personal.

2.2.1.2 Teoría de las inteligencias múltiples

Howard Gardner propuso en esta teoría que, los seres humanos desarrollan mucho más una de las inteligencias que posee, esto gracias a las experiencias que obtiene al relacionarse con otros y con el medio que lo rodea, notándose en cada uno diferencias de acuerdo con el avance entre una u otra inteligencia; llevando al ser humano a distinguirse o sobresalir uno por encima del otro.

Este autor también considera que la mente del ser humano posee grandes capacidades y diversas maneras de obtener el conocimiento y define la inteligencia como “una capacidad lo cual hace que se entienda como una destreza que puedes ser desarrollada” (Gardner, 2016)

El autor menciona 8 inteligencias divididas así:

- **Inteligencia lingüística:** se relaciona con la capacidad de comunicarse con facilidad de manera oral, escrita y gestual
- **Inteligencia lógico-matemática:** es la capacidad para resolver problemas a través de la deducción y el desarrollo de pensamiento científico.
- **Inteligencia musical:** es la habilidad para crear piezas musicales, identifica el ritmo, los tonos y tocar instrumentos con facilidad.
- **Inteligencia Kinestésica o corporal:** es la capacidad tener movimientos corporales con armonía y coordinación
- **Inteligencia intrapersonal:** se base en el autoconocimiento, posee la capacidad de entenderse así mismo, reflexionado acerca de sus pensamientos y emociones.
- **Inteligencia interpersonal:** es la capacidad de ponerse en el lugar del otro siendo empático y es capaz de comunicarse fácilmente con otras personas
- **Inteligencia visual-espacial:** se considera la habilidad para relaborar imágenes mentales en tercera dimensión para resolver problemas; también se desarrolla la capacidad para realizar y comprender gráficas, ejecutar razonamientos lógicos y espaciales
- **Inteligencia naturalista:** hace referencia a la sensibilidad hacia el medio natural sabiendo comprende y usar elementos encontrados en la naturaleza

“El desarrollo de estas inteligencias múltiples favorece la creatividad y un pensamiento más flexible, y amplía el entorno cultural y humanitario de forma enriquecedora para la vida” (Semenov, 2005). Desarrollar esta inteligencias

permite a los niños ser más creativos, fortalecer un pensamiento crítico y a su vez tener una mente más abierta al cambio, donde asimilan con mayor facilidad todo lo relacionado con su entorno; por otra parte, es importante mencionar que uno de los aportes principales de esta teoría, es reconocer que todos los seres humanos son diferentes y diversos, al igual que la manera de obtener el conocimiento, por tanto el rol de los maestros es identificar las destrezas y habilidades de cada uno de los estudiantes para fomentarlas y aprovecharlas al máximo.

2.2.1.3 CONECTIVISMO

Entre las teorías más recientes se encuentra el **CONECTIVISMO** la cual es expuesto como una teoría de aprendizaje para la era digital; donde el aprendizaje se basa en los rastreos y conexiones que cada individuo hace a través de un aparato digital (Tablet, computador, celular) y no mediante las interacciones presenciales con las personas “El aprendizaje y el conocimiento se basan en la diversidad de opiniones y se necesita fomentar y mantener las conexiones para facilitar el aprendizaje continuo” (Siemens , 2004)

No hay duda de que la tecnología y el aprendizaje digital ha llegado para quedarse y el maestro es quien debe apoyar, ayudar y guiar a sus estudiantes a logran ser capaces de obtener, rastrear y clasificar la información requerida, haciendo un uso adecuado de todo lo que puede encontrar en la virtualidad y aplicarlo de manera correcta a su desarrollo personal, social y escolar; convertirse en un ser autónomo y disciplinado para poder adquirir los aprendizajes deseados.

En la actualidad la virtualidad está siendo vista como una excelente estrategia de aprendizaje y desarrollo de capacidades, es por tanto que la creación de una interfaz gráfica artística pensada para los niños de Transición tiene como objetivo promover en ellos avances en el desarrollo de la competencia discursiva oral y destrezas propias para el nivel de preescolar, teniendo presente que son seres muy creativos e imaginativos, que les agrada participar y generar experiencias a partir de la interacción con otros y su entorno.

Todo esto puede verse apoyado desde el arte el cual es considerado como la manera de expresar emociones, sentimientos o deseos, en diferentes ámbitos sociales y culturales, los cuales pueden influir de manera positiva o negativa en la vida del ser humano. Para la real academia el arte es una “manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros”. (Real Academia

Española, 2020); así mismo la UNESCO considera que “Las artes son la manifestación de la cultura y, al mismo tiempo, el medio a través del cual se comunican los conocimientos culturales” (UNESCO, 2006).

Es importante comprender que el arte es una herramienta multidisciplinar, que puede aplicarse a todos los niveles del desarrollo de los niños, jóvenes y adultos potenciando habilidades y capacidades, a nivel personal, social y académico que propicia y fortalece el aprendizaje de forma creativa, ayudando a potenciar la imaginación, la expresión, la motricidad fina y fomenta la personalidad.

Por tanto el uso del arte y la tecnología llevadas a la educación debe verse abocado a fortalecer el desarrollo integral de los niños y jóvenes, convirtiéndose en una herramienta pedagógica conducente en el fortalecimiento de las capacidades propias y respetando los ritmos de aprendizajes presentados por cada uno de los estudiantes.

Es así que al combinar estas dos estrategias de didácticas se pueden crear ambientes virtuales de aprendizajes adecuados y apoyados en una interfaz gráfica artística, que desde el punto de vista pedagógico incrementa conocimientos y crea un camino para el mejoramiento en la educación con calidad.

Ben Shneiderman y otros define la interfaz como “la membrana de comunicación entre los usuarios y el sistema por la que los diseñadores y desarrolladores de herramientas informáticas pueden hacer que la tecnología sea inteligible y sensible a las necesidades de los usuarios” (Shneiderman, Plaisant, Cohen, & y Jacobs, 2013); por tanto, la interfaz gráfica se cataloga como el medio para que el usuario y el sistema puedan comunicarse, utilizando un lenguaje claro y comprensible, de manera que la experiencia del usuario sea más enriquecedora.

Entre los aspectos que componen una interfaz gráfica se encuentran estímulos multisensoriales gráficos, verbales, auditivos o táctiles, que pueden ser utilizados para fomentar e incrementar la obtención de aprendizajes significativos; al diseñar una interfaz gráfica artística se hace necesario utilizar recursos mediados por el color, el cual “es el elemento más visible en un servicio o producto. Antes de iniciar la lectura de un texto o comprender una imagen, el color ya empieza a transmitirnos su mensaje” (Velasco Santos, Sánchez Guerrero, Laureano Cruces, & Mora Torres, 2009), esto se debe a que los colores pueden reflejar el estado de ánimo de las personas, la

percepción que tengan de todo aquello que lo rodea e influye de manera inconsciente en la comunicación y la obtención de conocimientos. El color debe estar enfocado a mejorar toda la interfaz, iniciando con las letras en los textos que se utilizan, para impactar y captar la atención de los usuarios haciéndolo el uso del interfaz más llamativo; así mismo es importante aplicar el uso del color a las imágenes que se seleccionan para acompañar la interfaz, mediante dibujos, fotografías, botones, líneas, gráficos entre otros, puesto que estos, son considerados otro aspecto fundamental en el diseño de una interfaz gráfica, ya que ayudan a “explican, llenan espacios complementando y agilizando la información”. (Velasco Santos, Sánchez Guerrero, Laureano Cruces, & Mora Torres, 2009).

Estos dos aspectos convergen en la obtención de los aprendizajes con mayor facilidad y de manera más significativa, si son utilizados de manera correcta para diseñar estos ambientes de aprendizaje, los cuales en la actualidad están siendo más utilizados para impactar en la vida escolar de los niños y jóvenes, volviéndose una herramienta pedagógica innovadora y creativa, para generar mayor atención y motivación en la obtención de conocimiento en las temáticas propuestas encada área o asignatura.

2.2.1.4 Uso de medios electrónicos

“En los últimos años han aparecido distintas directivas de las Administraciones públicas insistiendo en la necesidad de la cultura informática y la urgente adaptación de instituciones y expertos en el uso de la red y los medios electrónicos, tratando así de potenciar una mayor presencia de las TIC” (Barquín Ruiz, 2007), debido a que esta, es una herramienta utilizada para fomentar en niños y adultos capacidades y habilidades propias que estimulen el desarrollo de aprendizajes en cualquier área o asignatura, puesto que, el uso de los medios electrónicos abren un abanico de posibilidades, generadoras de conocimientos y aportan a cerrar las brechas sociales y culturales que se viven alrededor del mundo, ofreciendo las mismas posibilidades para todos; no obstante es de vital importancia reconocer que el uso de las TIC y los medios electrónicos en la escuela deben ser una estrategia pedagógica que el maestro vinculen a su práctica, diseñando ambientes de aprendizajes propicios para sus estudiantes que logren, incentivarlos, motivarlos y captar su atención para que generen en ellos diversos aprendizajes.

Es necesario entender que la innovación tecnológica conlleva a la innovación pedagógica; conduciendo a los maestros a repensar la manera de preparar y organizar su currículo, aboliendo las prácticas tradicionales donde únicamente el maestro era el poseedor del conocimiento; el maestro por el contrario debe

vincularse con sus estudiantes, comprendiendo que el proceso de enseñanza y aprendizaje se convirtió en un proceso bilateral, donde el maestro enseña desde su área y a la vez aprende a utilizar los nuevos medios electrónicos que están utilizando sus estudiantes en su diario vivir, siendo así, el estudiante también se convierte en un protagonista de su aprendizaje y en un proveedor de enseñanza para sus maestros y demás compañeros, comprendiéndose esto en un aprendizaje colaborativo.

El uso de medios electrónicos no se debe limitar únicamente a proveer las escuelas de internet y herramientas tecnológicas, sino también de propiciar espacios de formación para que los maestros aprendan a utilizarlos con fines educativos y aumenten su uso en su práctica diaria con los estudiantes, ayudándolos a fortalecer habilidades y destrezas, y a su vez reconocer las grandes posibilidades que tiene diseñar o crear ambientes de aprendizajes idóneos, puesto que “(...), al usar las interfaces de acceso, los niños y niñas están mentalmente en otro espacio, el cual ha debido ser diseñado y construido conforme a las posibilidades y especificidades de cada lugar” (Echeverría, 2002) donde se encuentra la escuela, para cumplir con las expectativas, metas y objetivos acordes a sociedad.

El uso de los medios electrónicos genera:

- La posibilidad de crear interacciones sociales.
- La obtención de aprendizajes significativos.
- La adquisición de nuevas capacidades y habilidades.
- Rediseñar e innovar en las estrategias pedagógicas.

2.2.2 Marco Conceptual

A continuación, se enuncian los conceptos que se tienen presente en esta investigación, los cuales dan cuenta de la importancia de fortalecer en los niños la competencia discursiva oral en los niños de manera que se generen aprendizajes significativos que los lleven a mejorar su expresión y comunicación con los demás.

2.2.2.1 Estimulación

“La estimulación del lenguaje oral es una actividad que se les brinda a los seres humanos para obtener un buen desarrollo en su expresión oral. Su objetivo primordial es desarrollar la capacidad del aprendizaje y adaptabilidad del cerebro en beneficio de incrementar el lenguaje de los niños” (Pazmiño Caamaño, 2017)

Es esencial incentivar el desarrollo de habilidades y capacidades en los niños a nivel motriz, emocional, cognitivo, social, para que puedan comunicarse, relacionarse con otros y reconocerse como ser pensante y capaz desarrollar su personalidad; es necesario que los adultos contantemente motiven a los niños desde temprana edad para interiorizar el lenguaje oral y escrito como un sinfín de posibilidades para expresarse y comunicarse con el mundo que lo rodea.

2.2.2.2 Lenguaje

Vygotsky lo define como “capacidad específicamente humana, provee a los niños de instrumentos que les permiten resolver tareas difíciles, superar los actos impulsivos, planificar la solución de un problema antes de pasar a la acción y a tener control sobre su propio comportamiento” (Ramírez Espinoza, 2018), según el autor el lenguaje se adquiere a través de la interacción social y la relación que establecen los niños con las personas que lo rodean; estas relaciones no solo enriquecen el lenguaje si no también el pensamiento; para Vygotsky (Acosta Guerrero , Gutierrez Leon , & Moncada Betancur, 2015) el lenguaje y el pensamiento tienen orígenes diferentes, que a lo largo del desarrollo se van incorporando y fortaleciendo, produciéndose una conexión funcional entre el pensamiento pues este se va verbalizando y el habla que se va razonando. Para Cristal (1994), citado por González en su libro Enseñanza y aprendizaje de la lengua en la escuela infantil (2003, p.16) el lenguaje se define como “un sistema de signos que sirve de instrumento para la comunicación social. Pero, además, el lenguaje es un instrumento del pensamiento y, por tanto, contribuye decisivamente en la interpretación y comprensión de la realidad” (González Álvarez, 2003); Así mismo, Noa Chomsky (1986) citado por Barón en 2014, propone que los niños poseen la capacidad innata para la comprensión del lenguaje, tal capacidad se va desarrollando mediante las interacciones, experiencias y aprendizajes que tiene en su entorno familiar, social y escolar, utilizando el lenguaje para manifestar sus ideas y pensamientos, y para recibir información requerida. (Barón Birchenal, 2014)

El lenguaje entonces se adquiere inicialmente de manera espontánea por imitación y la relación primero con su familia y su entorno próximo, donde se conoce la lengua materna y se desarrollan los códigos lingüísticos que dentro de ella se establecen; poco a poco se ve enriqueciendo en el niño y se fortalece hasta alcanzar mayor fluidez, claridad y coherencia al expresarse, todo esto se va posibilitando gracias a las nuevas experiencias y a las interacciones que tiene con las personas de su entorno, siendo la escuela y la familia los principales ejes para la expresión y la interacción social.

Mediante el lenguaje los estudiantes expresan ideas, sentimientos, emociones, dan y reciben informaciones y se satisfacen las necesidades; es necesario reconocer que el lenguaje es un proceso que se inicia desde el nacimiento y se enriquece cada día de la vida.

Desde la escuela se hace necesario que los maestros impartan el aprendizaje del lenguaje de manera integral, comprendiendo la importancia de promover actividades para la escucha, la lectura, la escritura y la expresión verbal, iniciando desde el grado transición; es en este grado donde se establecen actividades que involucran el arte, la literatura, el juego y la exploración del medio para que los niños y las niñas avancen en el proceso de enseñanza-aprendizaje enfóquese en el desarrollo de habilidades y capacidades fundamentales para la vida.

2.2.2.3 Competencia discursiva

Según el diccionario virtual de términos Cervantes la competencia discursiva “Hace referencia a la capacidad de una persona para desenvolverse de manera eficaz y adecuada en una lengua, combinando formas gramaticales y significado para lograr un texto trabado (oral o escrito), en diferentes situaciones de comunicación” (Cervantes, 2020). Todo esto hace referencia a la manera como se desenvuelve una persona para mantener una comunicación abierta, coherente y fluida, apuntando a la capacidad del ser humano de entablar una comunicación e interacción correcta con otros, usando códigos lingüísticos entendibles y adecuados, para que al expresarse se haga de forma clara, precisa, y ágil, motivando a los demás a participar de un acto de comunicación real y bilateral.

2.2.2.4 Oralidad

La comunicación oral es la forma de expresión más utilizada por el ser humano desde principio de los tiempos y se asocia al aprendizaje de la cultura de una sociedad donde se destaca la importancia de una comunidad y sus tradiciones por tanto es un proceso natural e inseparable para el hombre;

Según Francisco Garzón Céspedes+, “la oralidad es el proceso de comunicación (verbal, vocal y corporal o no verbal) entre dos o más interlocutores presentes físicamente todos en un mismo espacio” (Camargo Ynuma, 2019). Los aspectos que involucran la comunicación hacen que se enriquezca no solo la capacidad del habla y la escucha sino también se aprenda a través de la gestualidad y el modo de expresión utilizado por los demás, Bruner afirma que “los modos de interacción en la infancia temprana construyen marcos estables de interacción o rutinas que proporcionan un sistema de apoyo para la adquisición del lenguaje” (Guillermo Torregrosa,

2005). La oralidad entonces brinda la posibilidad de intercambiar ideas, gusto y pensamientos, aunque esta requiere ser estimulada a través de la socialización y el juego con los demás, los cuales pueden darse de manera espontánea, brindando grandes posibilidades de aprendizaje, pues este es un proceso que involucra la creatividad, el deseo por saber más e investigar, la repetición y la experimentación, con lo cual se llega a un significado mayor y a la adquisición de competencias y habilidades orales para la comunicación y la expresión.

2.2.2.5 Aprendizaje

Es todo el conocimiento que se obtiene a través de diversas experiencias, involucrando todas las dimensiones del ser humano, apoyado en la interacción con otros y el autodescubrimiento. Por su parte Veloz, afirma que:

“El aprendizaje involucra el desarrollo de pensamiento, la creatividad y la reflexión, permitiendo a las estudiantes la socialización de puntos de vista, dar sus opiniones y brinda la oportunidad de integrar estos aprendizajes a sus vidas” (VELOZ PIEDRA , 2008).

Es importante resaltar que el aprendizaje involucra diversos aspectos el ser, el hacer y el saber en los seres humanos, que lo llevan a construir nuevas formas de percibir el mundo y haciendo que los aprendizajes que ya tenía lo puedan contrastar con los nuevos, formando su propio punto de vista y nuevas definiciones. Ausubel a su vez, define el aprendizaje como una estructura cognitiva que se utiliza para comprender el mundo, así mismo el autor propone dos tipos de aprendizaje, aprendizaje significativo que “ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante ("subsunor"), y el aprendizaje mecánico que “se produce cuando no existen subsunores adecuados, de tal forma que la nueva información es almacenada arbitrariamente, sin interactuar con conocimientos pre-existentes” (Ausubel, 1983), todo esto lleva a pensar que es necesario brindar a los estudiantes espacios y ambientes de aprendizajes óptimos para promover en ellos un conocimiento real, que los lleve hacer conexiones neuronales desarrollando todo sus capacidades y habilidades, las cuales puedan perduran en el tiempo; Loughlin y Suina, proponen que “El ambiente de aprendizaje es un entorno dispuesto por el profesor para influir en la vida y en la conducta de los niños a lo largo del día escolar” (Loughlin & Suina, 2002), pueden darse desde la parte social y cultural donde el niño adquiera normas y reglas de vida, el respeto por los otros y por el entorno; de igual forma puede darse un ambiente de aprendizaje escolar, donde se le brinde la posibilidad a los niños de relacionarse con sus pares, adquiriendo hábitos de conducta, reforzando la

autonomía y fortaleciendo el autoconocimiento. Vásquez Rodríguez percibe el aprendizaje, “como un proceso activo, participativo, organizado y de socialización que favorece la apropiación de conocimientos, habilidades, destrezas y la formación en valores” (Vásquez Rodríguez, 2010), esto se da gracias a que los maestros propician en sus aulas de clase un ambiente adecuado para que los estudiantes se desenvuelvan y participen activamente de la construcción de su conocimiento y en un ámbito pensado para ellos; en el grado de transición especialmente, es esencial brindar a los estudiantes un espacio para interactuar entre ellos, donde se les brinde la posibilidad de movilizarse en un ambiente cálido, iluminado, ventilado, agradable estéticamente, donde primen los colores y los dibujos llamativos, además de ofrecerles espacios para la expresión, la comunicación y la realización de juegos dirigidos y espontáneos, puesto que a través de este es como los niños adquieren en mayor medida los aprendizajes significativos para su desarrollo integral.

2.2.2.6 Didáctica

Para Juan Amós Comenio, conocido como el iniciador de la pedagogía moderna en su obra más importante y reconocida *Didáctica Magna* en 1632, la define como “el artificio universal para enseñar todas las cosas a todos, con rapidez, alegría y eficacia” (Comenius , 2012) Aún hoy está vigente las intervenciones del autor, puesto que el consideraba sumamente importante evitar la repetición y memorización de palabras, ya que consideraba que esto no era enseñar ni mucho menos ayudaba al desarrollar el pensamiento, consideraba que los maestros deberían de encargarse de buscar métodos innovadores, herramientas y estrategias motivadoras para generar aprendizajes verdaderos, que enriquecieran las experiencias educativas en los estudiantes, por tal motivo expreso que “la didáctica era el arte de enseñar”.

La didáctica también es definida como “la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando” (Mallart, 2001, pág. 7) Esto explica que hace parte de la pedagogía y es la encargada de encontrar los mejores métodos, estrategias y herramientas que apunten a que los estudiantes obtengan una la enseñanza de calidad, haciendo que los que sus aprendizajes sean verdaderamente significativos.

2.2.2.7 OVA

Para el ministerio de educación nacional se considera OVA a “todo material estructurado de una forma significativa, asociado a un propósito educativo y que corresponda a un recurso de carácter digital que pueda ser distribuido y consultado a través de la Internet” (Mineducación , 2012, pág. 25). Los OVA tiene características esenciales como, ser reutilizables , atemporales actualizables y flexibles, esto quiere decir que puedan ser utilizados en diferentes áreas de conocimiento y de manera diversa; un objeto virtual de aprendizaje enmarca el uso de herramientas digitales en los procesos de enseñanza - aprendizaje tales como los contenidos temáticos de una u otra área, canciones, cuentos, imágenes, entre otras, así mismo el trabajo con OVA propicia el trabajo colaborativo, respeta los ritmos de aprendizaje e impulsa la creatividad los entre los estudiantes. “Desde el enfoque de modelos pedagógicos, los OVAs promueven el uso del constructivismo, manifestándose en el aprendizaje autónomo, el ejercicio de análisis de casos y pensamiento crítico” (Cabrera Medina , Sánchez Medina, & Rojas Rojas , 2016, pág. 2) El mundo está en constante cambio y el uso de las TIC se ha trasladado a la vida cotidiana en diferentes organizaciones y ámbitos, y la educación no ha sido indiferente, por ello en las aulas se han venido involucrando las OVAS como estrategia motivadora en la enseñanza, en relación con la obtención de conocimientos y saberes incluyendo el desarrollo de la competencia comunicativa oral, logrando que los aprendizajes sean más significativos.

2.2.2.8 Interfaz Grafica

“Permite al usuario interactuar mediante ventanas, iconos, gráficos e indicadores visuales, además del propio texto para representar la información y las acciones disponibles” (Ramos Bratos, 2020), con lo cual el usuario puede interactuar más fácilmente con la herramienta tecnológica sea computador, celular inteligente o Tablet; por lo tanto, como se diseñe la interfaz gráfica marcará el éxito o no en la ejecución y comunicación con el usuario. Entre las características más relevantes que se encuentran en la interfaz son, ser flexible, colorida, creativa, llamativa, legible y con un lenguaje claro para que sea fácil de usar y manejar.

2.2.2.9 Wix

Es una plataforma en línea, de fácil acceso y con un interfaz de manejo sencillo y creativo, permite ser utilizada en el computador o en el celular; basada “en tecnología flash lo que les entrega a estos sitios, grandes posibilidades de

animación y personalización a partir de una serie de diseños predeterminados de planillas a elección” (Villegas, 2009). Posibilita subir todo tipo de archivo ya sea PDF, imagen, video, y audio y reproducirlo dentro de la misma herramienta además elegir diferentes tipos de fuente, cambiar los colores de la página y agregar todo tipo de contenido digital educativo. Entre las ventajas está el uso de tecnología HTML5 lo que te permitirá adaptar fácilmente el sitio a otros dispositivos como Tablet, celulares y computadores.

2.2.2.10 Usabilidad Web

Actualmente la interacción que se está presentando entre los seres humanos y las herramientas tecnológicas es innegable, debido a los grandes beneficios obtenidos y las necesidades que intenta satisfacer la virtualidad en cuanto a la obtención de aprendizajes, conocimientos, intercambios sociales y comunicación en general. Gracias a los avances que surgen día a día se están implementando más y mejores estrategias tecnológicas y metodológicas que apuntan al desarrollo del ser humano, para ello se aplica la usabilidad web que se define como la facilidad que tiene el usuario para acceder a una u otra plataforma mejorando su experiencia en ella, por ser intuitiva y eficaz; Jakob Nielsen reconocido por ser pionero en este tema, propuso en 1993, 10 principios para la usabilidad web, (Nielsen, 1993) en los que el objetivo principal es hacer que el usuario interactúe de manera fácil, cómoda y amena con lo la interfaz le ofrece, estos principios en la actualidad están vigentes y sirven de derrotero para aquellos que desarrollan plataformas y aplicaciones web evaluando su uso; por otra parte la ISO 9241-11 define la usabilidad como : “La medida en que usuarios específicos pueden utilizar un producto para lograr objetivos específicos, con efectividad, eficiencia y satisfacción en un determinado contexto de uso.” (Perurena Cancio & Morágu, 2013); esto hace referencia a la posibilidad que tiene el usuario de relacionarse con los diferentes sitios web que se ofrecen, utilizándolos de manera segura, apropiada y óptima para desarrollar o desempeñar una labor o actividad en especial.

2.2.2.11 Artística

Puede entenderse como una forma de expresión sensorial, donde cada uno de los sentidos intervienen y pueden ser utilizados para comprender el mundo y para dar a conocer la visión que se tiene de este, mediante dibujos, música, poesía, cantos, entre otros. Para el ministerio de cultura nacional “el arte a través de la educación se constituye como un espacio de desarrollo de la persona y se erige como un derecho de todos los ciudadanos”, (Mincultura, 2020), esto se debe a que la educación artística fomenta la obtención de aprendizajes, la formación en valores, desarrolla la capacidad de crear, innovar, cuestionar, intervenir y comunicar; de igual manera, es un proceso

que puede darse durante toda la vida y que puede llevar a involucrar diferentes entornos sociales, familiares, escolares y personales.

“La educación artística cumple un papel muy importante para el desarrollo de la creatividad. Está comprobado que el arte estimula en los niños el pensamiento científico, ya que proporciona un desarrollo mental más flexible” (Moreno Devesa & Jurado Navas, 2015), por tanto, la educación artística debe verse como un aspecto fundamental en la vida del ser humano, fundamentándose desde los primeros años de vida, donde los niños tienen aún una gran capacidad de asombro, de creatividad e imaginación y son fuente de gran inspiración para los demás, puesto que mediante diferentes lenguajes artísticos se comunican y expresan sus vivencias y experiencias.

Teniendo esta premisa presente los maestros deben promover en sus estudiantes el desarrollo de esta habilidad y basarse de ella para mejorar sus prácticas pedagógicas, ya sea en el diseño y creación de interfaces creativas con sonidos e imágenes llamativas, que inciten a los niños a participar y apropiarse de esta, como en la elaboración de currículos apoyados en el arte, desde se promueva el uso de lenguajes artísticos y una mirada más enfocada en el ser e integrada a saber.

2.2.2.12 Coronavirus (Covid-19)

“El nuevo Coronavirus (COVID-19) ha sido catalogado por la Organización Mundial de la Salud como una emergencia en salud pública de importancia internacional (ESPII). Se han identificado casos en todos los continentes y, el 6 de marzo se confirmó el primer caso en Colombia” (Minsalud, 2020) Es una enfermedad infecciosa que puede ser leve o grave de acuerdo con las condiciones preexistentes de la persona que lo padece, se muestra como un resfriado, entre los síntomas se presentan fiebre, tos seca y cansancio.

2.2.3 Marco Tecnológico

Los avances y cambios tecnológicos que se han venido desarrollando en los últimos tiempos han permitido incrementar conocimientos y acercar la escuela a mejorar las prácticas pedagógicas, siendo más flexible y teniendo presente las necesidades y expectativas de sus estudiantes, favoreciendo el desarrollo de competencias y habilidades individuales y sociales; por tal motivo el uso de las TIC en la enseñanza se ha incrementado, siendo una manera más creativa, innovadora y motivante para la adquisición de los aprendizajes, además de afianzar las relaciones sociales mediante las interacciones con los demás.

La estrategia que se pretende implementar para estimular la competencia discursiva oral en los niños de transición es la creación de una Wix que es un

sitio web gratuito basado en OVA, este interfaz gráfica artística está diseñada de manera llamativa y colorida para que los estudiantes puedan interactuar con facilidad, permitiendo usar los comando que están colocados de manera estratégica con imágenes fáciles de relacionar con las actividades que en cada ventana deberán desarrollar, apuntando a las necesidades y expectativas de los niños tienen, seleccionando adecuadamente los contenidos digitales a utilizar y programando actividades con objetivos claros para alcanzar; en esta plataforma los estudiantes pueden explorar, divertirse, aprender y dar a conocer sus ideas a través de su voz, su cuerpo, su imaginación, sus dibujos plasmados y sus expresiones comunicativas y artísticas médiante el dibujo especialmente. .

Dentro de las aplicaciones y plataformas tecnológicas que se necesitan para desarrollar este proyecto se encuentran:

2.2.3.1 Wix

Utiliza tecnología HTML5 lo que permite una óptima navegación tanto por computador, Tablet o por celular, además permite su visualización en todos los navegadores. Al crear el sitio web WIX se genera un subdominio “tunombre.Wix.com/tunombre” o al utilizar la Wix premium ofrece la posibilidad de vincular el sitio web a un dominio propio.

Dentro de esta WIX se tendrán objetos virtuales de aprendizaje ofrecidos por el portal de colombiaaprende.com que tiene un software con licencia gratuita y permite manejar los contenidos en línea o descargarlos para ser utilizados de manera asincrónica o compartidos a través de correo electrónico, WhatsApp o redes sociales y se harán enlaces con la página maguaré que software con licencia gratuita y de fácil manejo, la cual utiliza una interfaz de uso adecuado para la navegación de niños, de manera creativa y con la utilización de un lenguaje claro; en esta se encuentran canciones, juegos, cuentos, videos, actividades para colorear y crear libremente expresiones artísticas, gracias a sus contenidos digitales.

2.2.3.2 ZOOM

Zoom Video Communications fue creada por Eric Yuan en 2011, como un servicio para comunicaciones a través de videos, chat y reuniones en línea; en enero de 2013 comenzó a prestar su servicio y en lo que va corrido del año 2020 su utilización ha crecido en gran medida, “Zoom se ha convertido en una de las herramientas líderes para mantener a las empresas y a las escuelas en funcionamiento” (Revista Forbes Staff, 2020) gracias a la facilidad de su utilización y a los beneficios que ofrece a nivel empresarial y escolar. Es

importante que se cuente con conectividad a internet, una cámara de HD, altavoces y micrófono.

Debido a la emergencia sanitaria presentada en el país y el mundo por el Covid-19 la implementación de la investigación se hará a través esta plataforma, la cual está diseñada para tener reuniones virtuales en tiempo real, mediante videollamadas, accesible desde computadoras de escritorio, computadoras portátiles, teléfonos inteligentes y tableta; por medio de esta plataforma se pueden compartir archivos multimedia y documentos, permite la visualización de varias personal al mismo tiempo, lo cual hace más agradable la comunicación y el dialogo entre los participantes; así mismo deja grabar cada encuentro para tener registro de este, realizar observaciones contantes de los estudiantes al realizar las actividades de encuentros sincrónicos y observar cómo interactuar con la interfaz gráfica artística creada para ellos; de igual forma el poder visualizarse unos con otros propicia la creación de conexiones afectivas que los incentivan a la participar más activamente.

2.2.3.3 Google Forms

Es una herramienta gratis ofrecida por Google, que permite recopilar información mediante encuestas aplicada a los estudiantes, padres de familia o compañeros de trabajo, da la posibilidad de respuestas abiertas, cerradas, de selección múltiple, además permite compartir audios, videos e imágenes, si así se programara; permite recibir y enviar la información vía correo electrónico; así mismo “agregar menús personalizados, diálogos y barras laterales a Documentos, hojas de cálculo, Presentaciones..” (centro de ayuda google, 2020), en la presente investigación se aprovechara esta herramienta para realizar dos cuestionario dirigidos a los padres de familia tanto al inicio de la intervención como al finalizar a manera de evaluación; de igual manera se aplicara en la plataforma grafica artística elaborada como herramienta de recolección de evidencias, puesto que los padres subirán archivos como fotos, audios o videos de las diferentes sesiones sincrónicas y asincrónicas realizadas con los estudiantes.

2.2.3.4 WhatsApp

Es una aplicación de mensajería instantánea usada en teléfonos inteligentes, fue creada en 2009 por Jan Koum y en 2014 paso a Facebook, esta aplicación utiliza chat, audios, notas de voz, imágenes y videos, ofrece la posibilidad también de una comunicación a través de llamadas y video llamadas, entre uno o varios participantes, ocho personas para ser exactos. Esta aplicación será utilizada para la aplicación de la investigación gracias al beneficio que brinda de la inmediatez para estar en contacto con las familias de los estudiantes participantes de manera más oportuna y precisa. “Entre los rasgos

más destacados de WhatsApp se encuentra su interfaz, clara y fácil de entender para todos” (WhatsApp Inc , 2020) lo cual proporciona una mayor comunicación con los padres de familia que son los principales aliados en la aplicación de la intervención pedagógica

Es necesario mencionar que en la institución educativa cuenta con herramientas tecnológicas al alcance de la maestra y los estudiantes; puesto que, a través del análisis de la matriz de reconocimiento de recursos de la institución (ver Anexo D) se puede evidenciar que tiene 40 computadores portátiles donados por el programa todos a aprender, además del computador de la docente, 3 torres de sonido y XO, además se tiene 6 video beam que se rotan entre los maestros, los cuales son administrados por los coordinadores de la jornada escolar. Los cuales podrían utilizados para proyectar en gran tamaño videos, imágenes, cuentos entre otros; así mismo, la institución educativa tiene internet de alta velocidad, lo cual trae grandes beneficios en cuanto a la rapidez y agilidad requerida para realización de diversas actividades; debido a la situación de emergencia sanitaria algunas de las herramientas tecnológicas mencionada, sobre todo los computadores y los xo, han sido prestadas a los estudiantes de grados superiores para apoyarlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje brindado en cada una de las áreas.

2.2.3.5 YouTube

Es una plataforma que deja subir y visualizar videos, fue creado en febrero de 2005 por Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim. plataforma da la posibilidad a sus usuarios de tener canales propios donde comparten contenidos originales, también ofrece la oportunidad de observar y disfrutar videos de todo tipo, incluyendo educativos, que para el caso en articular se tomaron videos educativos dirigidos a niños en edad preescolar.

Dentro de los requerimientos básicos para el manejo de estos softwares están:

- 3 gigas de RAM
- sistema operativo del computador de Windows 7
- Una banda ancha de 5 megabits
- Navegadores para acceso a la red que podrán ser Google Chrome, safari, Microsoft Edge y Firefox

Las aplicaciones requeridas son de fácil acceso y pueden operarse desde diferentes dispositivos tales como el computador, Tablet y celulares inteligentes

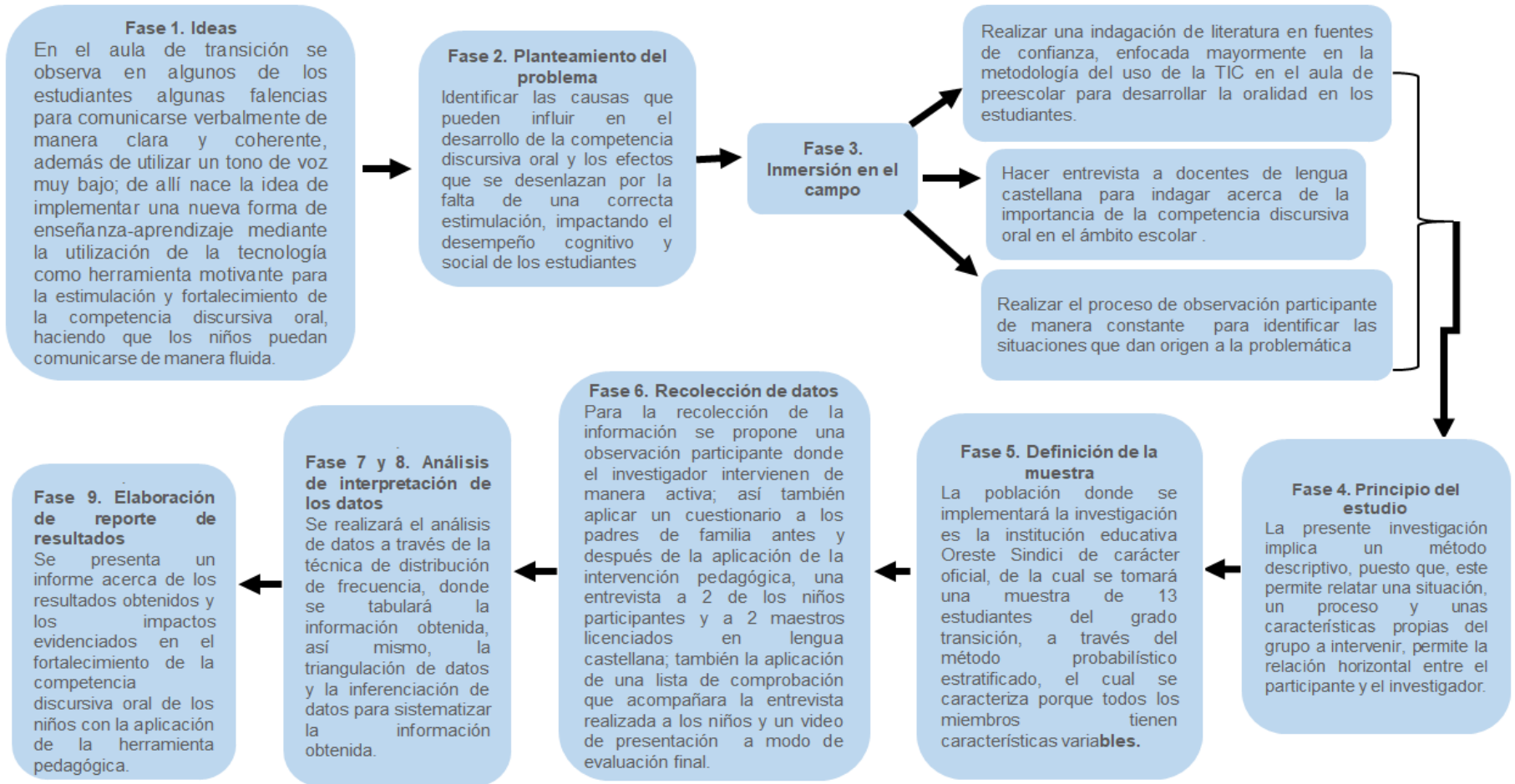
3 DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Este proyecto se encuentra vinculado al macroproyecto del “Arte y el implic-Arte” enmarcado en el uso medios electrónicos, con el diseño de una interfaz gráfica artística, la cual se elabora apoyada en la plataforma Wix una herramienta digital utilizada para crear páginas web gratuitas; en ella el arte está presente a través de la implementación de herramientas creativas, llamativas y coloridas que motivan a los niños participantes a interactuar con la plataforma y a centrarse en ella, encontrándola estimulante y novedosa para su aprendizaje. Debido a que el arte ha estado presente en todos los procesos evolutivos que ha tenido el hombre desde el inicio de los tiempos es una estrategia fundamental para fortalecer el desarrollo integral de los niños en edad preescolar, debido a que ellos llegan llenos de creatividad e imaginación cualidades que deben ser aprovechadas para incrementar su conocimientos; de igual manera la implementación de la tecnología en la educación ofrece posibilidades de desarrollo de las competencias, destrezas, fortalece las dimensiones del desarrollo y permite salirse del molde de la educación tradicional para darle paso a nuevas estrategias didácticas y pedagógicas, que traen consigo la era digital.

Para la presente investigación se plantea el uso de un enfoque cualitativo, pues está dirigido a la explicación de un fenómeno educativo, motivado en “un entorno natural y partiendo de las percepciones de los participantes” (Hernández Sampieri. & Mendoza Torres, 2018); la ruta cualitativa brinda la posibilidad de alcanzar los objetivos propuestos y dar solución al problema planteado; así mismo permite llevar a cabo observaciones, descripciones, encuestas, entrevistas y/o registros fotográficos como instrumentos para la recolección de información, siendo más flexible, permitiendo esta variedad de técnicas. Otero (2018) propone que este “tipo de investigación se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados, el cual consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos)” (p. 13), por tanto, es necesario entender el entorno en que se desenvuelven los participantes, el tipo de interacciones que tienen y el proceso de enseñanza-aprendizaje que se está llevando a cabo al interior del aula. El propósito de la investigación cualitativa “consiste en reconstruir la realidad tal como la observan los actores de un sistema social definido previamente” (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014)

Figura 7 Ruta de investigación Cualitativa



Fuente: Elaboración propia

3.2 HIPÓTESIS

Se plantea la siguiente hipótesis teniendo en cuenta la pregunta de investigación:

- La utilización de interfaz gráfica artística como estrategia didáctica en el fortalecimiento de la competencia discursiva oral, fomentando destrezas y capacidades digitales que lleven a los niños participantes a obtener aprendizajes significativos.

Es necesario mencionar que la creación de una interfaz gráfica artística apoyada en la plataforma WIX incorporando Objetos virtuales de aprendizaje propiciarán el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, haciéndolo más motivante y placentero, puesto que, al usar contenidos digitales adecuados con colores llamativos, imágenes, videos y audios, con temáticas propias para la edad de los niños participantes podrán fortalecer la competencia discursiva oral que impactará directamente sus habilidades en:

- La fluidez verbal
- La pronunciación y verbalización
- El aumento del vocabulario
- La socialización
- El desarrollo de la autonomía
- Ayuda en el incremento del proceso de la lectoescritura, haciendo que no se convierta en un futuro déficit para el aprendizaje en niveles de educación posterior.

La implementación de esta estrategia, apuntan a forjar aprendizajes significativos, generando impacto e interés y promoviendo la obtención de un conocimiento continuo y eficaz.

3.3 VARIABLES O CATEGORÍAS

Variable independiente

- Implementación de la estrategia didáctica basada en una interfaz gráfica artística con OVA acerca de competencia discursiva oral.

Variable dependiente

- Fortalecimiento de la competencia discursiva oral

3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tipo y nombre de la variable	Definición	Dimensiones	Indicadores
<p>Variable independiente:</p> <p>Implementación de la estrategia didáctica basada en una interfaz gráfica artística con OVA acerca de competencia discursiva oral.</p>	<p>La interfaz gráfica es la comunicación entre dos sistemas, apoyado objetos virtuales de aprendizajes como audios, videos, animaciones, imágenes, entre otros, que permiten enriquecer los aprendizajes de los estudiantes; así la interfaz gráfica artística podrá ser provechados por los docentes para fortalecer sus prácticas educativas</p>	<p>Procedimental</p>	<p>Identifica los objetos virtuales de aprendizaje como estrategia de enseñanza-aprendizaje que se utilizara en la interfaz gráfica artística</p>
			<p>Elabora actividades para fortalecer la competencia discursiva oral</p>
			<p>Elaborar página web WIX</p>
		<p>Actitudinal</p>	<p>Desarrolla interés en el uso de la interfaz gráfica artística (Wix) para enriquecer su competencia discursiva oral</p>
			<p>Comunica aprendizajes adquiridos a través de la Wix</p>
		<p>Variable dependiente:</p> <p>Fortalecimiento de la competencia discursiva oral</p>	<p>La estimulación de la competencia discursiva oral consiste en dar posibilidades de aprendizaje y socialización, donde</p>

	se enfatice la expresión verbal y gestual para dar a conocer sentimientos, ideas y pensamientos		Vocaliza correctamente
		Actitudinal	Participa en diálogos y conversaciones
			Disfruta de realizar actividades escolares mostrando habilidades comunicativas adquiridas

Tabla 1 Operacionalización de Variables

Fuente: Elaboración propia

3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

• POBLACIÓN

La Institución Educativa Oreste Sindici, es un establecimiento de carácter oficial, se encuentra ubicado en el departamento de Antioquia, municipio de Itagüí, comuna 4 barrio Santa María; cuenta con una única sede la cual se localizada en la calle 76 con Carrera 49. Está en el límite de la zona industrial y residencial.

La institución fue creada hace más de 50 años y la planta física fue remodelada hace alrededor de 3 años, consta de 2 bloques de tres pisos cada uno, con 22 aulas de clases, restaurante escolar, cancha deportiva cubierta y una sala de informática, la cual se encuentra en comodato por la universidad Tecnológico de Antioquia, el cual funciona en lo jornada nocturna junto con los 4 grupos de CLEI de la institución. En la institución laboran 52 docentes, 4 directivos docentes (Rector y 3 coordinadores) y una psico-orientadora.

Actualmente tiene una población de 1742 estudiantes, distribuidos entre los niveles de preescolar, básica primaria, modelos flexibles, básica secundaria y media académica, separados en tres jornadas (matinal, diurna y nocturna). Los estudiantes de la jornada diurna pertenecen a los estratos sociales 2 y 3, la mayoría viven en el mismo barrio.

En la actualidad debido a la situación por la pandemia mundial es necesario revisar las estadísticas de conectividad a nivel municipal específicamente Itagüí, municipio en el que se encuentra ubicada la institución educativa Oreste Sindici; en el mes de mayo del presente año la secretaria de educación específicamente al área de cobertura educativa recolecto datos acerca de la conectividad, asistencia y uso de dispositivos por parte de la población estudiantil del municipio, llegando a la conclusión que a nivel municipal el 85% de la población estudiantil si está conectado y específicamente en la institución educativa Oreste Sindici se muestra que el 97% de las familias cuenta con este privilegio, permitiendo mayor acceso a la educación, tal como se muestra en el Gráfico 1



Gráfico 1 Conectividad
 Fuente: (Secretaria de educación de itagüí)

En cuanto al uso de dispositivos electrónicos se destacan, los computadores las Tablet, el XO y los celulares inteligentes, siendo este último el más utilizado por la población estudiantil Itagüíenseña como medio de conectividad y participación en las clases sincrónicas, mostrando que el 93% de la población

asiste de manera regular a través de alguno de estos dispositivos. Tal como se observa el Gráfico 2

MAYO 2020

DISPOSITIVOS

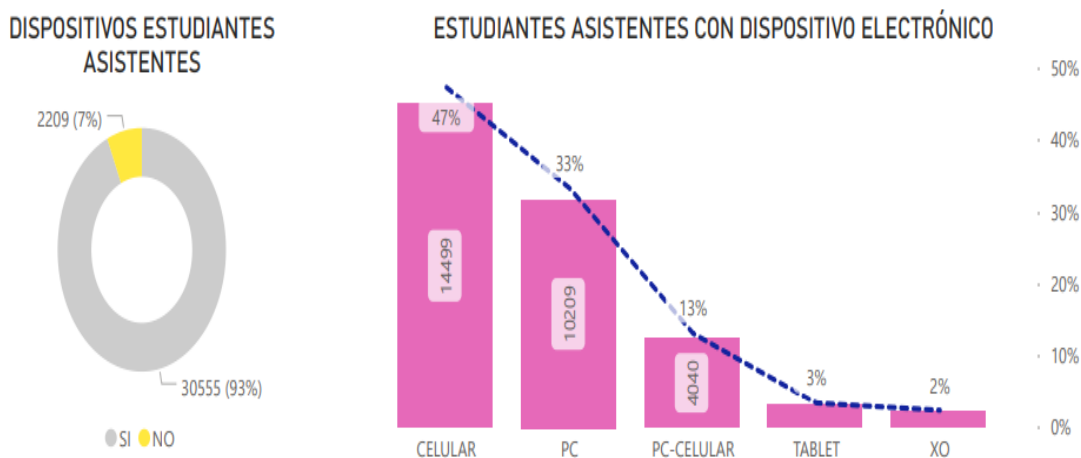


Gráfico 2 Dispositivos

Fuente: Fuente: (Secretaría de educación de itagüí)

• **MUESTRA**

La muestra que interesa para la investigación son los niños y niñas matriculados en el grado transición, actualmente se hallan 80 estudiantes en este grado, conformado por 38 niñas y 42 niños; 14 de ellos de nacionalidad venezolana, en edades de 4, 5 y 6 años, entre ellos se encuentran los dos grupos del grado transición divididos así:

Grupo	Cantidad de estudiantes
Transición 1	39
Transición 2	41
Total	80

Tabla 2 Cantidad de Estudiantes Transición

Elaboración propia

Las familias son diversas, pertenecientes a los estratos sociales 2 y 3, en su mayoría viven a los alrededores de la institución; los hogares están conformados por familias nucleares, monoparentales y extendidas; su nivel educativo es medio y se desempeñan laboralmente en diferentes oficios, desde los profesionales, los pequeños empresarios independientes, los obreros de la industria textil y otros en una pequeña proporción viven del comercio informal; esta heterogeneidad se refleja en el acompañamiento escolar que hacen las familias.

Para la selección del muestreo se hace mediante el método probabilístico estratificado, el cual se caracteriza porque todos los miembros tienen características variables; por tanto, para ser seleccionados y participar en la investigación, se tuvo en cuenta a los estudiantes matriculados en el grado transición; otra variable para la selección de la muestra es que los estudiantes a participar cuenten con internet y un dispositivo electrónico ya sea un computador, celular inteligente o tableta para poder acceder a la plataforma gráfica artística que se creará para estimular la competencia discursiva oral de los estudiantes, además que su familia este de acuerdo para acompañar al estudiante en la realización de las actividades puesto que se deberá realizar desde la casa, debido a la contingencia sanitaria por la que atraviesa nuestro país y el mundo entero; la muestra entonces se redujo a 13 estudiantes, que cumplen con estas características.

Debido al brote presentado por el Covid-19, la escuela se trasladó a la virtualidad desde casa donde todos los estudiantes deben elaborar sus actividades y tareas escolares, por tanto dentro de las condiciones básicas para fortalecer los aprendizajes es necesario principalmente contar con la disposición de un adulto responsable que guíe a los niños en la realización de las actividades planteadas diariamente para ellos, así mismo que establezca rutinas claras de descanso, estudio y alimentación, las cuales son importantes para que el niño pueda enfocarse y mantener un buen ritmo de trabajo académico; de igual forma, dentro de las condiciones físicas es necesario contar con un espacio adaptado para cada niño, que sea limpio, ordenado, procurando contar con una buena iluminación y mobiliario adecuado como una mesa amplia y una silla cómoda. Así mismo es fundamental mantener una buena comunicación con los miembros de la familia y con la maestra, pues el vínculo entre familia y escuela debe estrecharse aún más en esta situación para beneficio del proceso escolar y el desarrollo integral de los estudiantes.

3.6 PROCEDIMIENTO

La investigación se desarrolla en 5 etapas, las cuales están discriminadas a continuación:

Fase	Objetivo	Actividad	Resultados esperados
1. Diagnóstico	Diagnosticar la competencia discursiva oral en los estudiantes del grado transición a través de actividades de reconocimiento y un cuestionario dirigido a padres de familia.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de cuestionario diagnóstico a los padres de familia mediante formulario Google drive. (ver Anexo A) • Actividades de reconocimiento realizadas al inicio en el aula (ver Anexo B) 	Recopilar información para establecer causas y efectos de la problemática falta de estimulación de la competencia discursiva oral en los estudiantes de transición
2. Planificación y diseño de actividades	Establecer actividades a través de OVAS acordes a los niños de transición para desarrollar la competencia discursiva oral e integrarlas en la interfaz gráfica artística.	<ul style="list-style-type: none"> • Rastreo de material educativo basado en Ova acorde al grado transición • Determinar las actividades a desarrollar con los estudiantes • Creación de una Wix con interfaz gráfica artística. 	Eficacia en el diseño de la interfaz gráfica y de las actividades seleccionadas
3. Implementación de la propuesta	Aplicar con los estudiantes de transición las actividades planteadas en la interfaz gráfica artística diseñada a través de Wix	<ul style="list-style-type: none"> • Implementación de la Wix • Seguimiento, observación y control de las actividades implementadas, registro digital y documental 	Los participantes de la muestra puedan interactuar con facilidad en la interfaz gráfica

<p>4. Procesamiento y análisis</p>	<p>Evaluar el mejoramiento de la competencia discursiva oral en los niños de transición mediante la aplicación de instrumentos como la observación participante, la entrevista, la lista de chequeo y un video de presentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de una entrevista corta a 2 estudiantes a través de zoom se presentarán, dirán su edad y responderán a la vez acerca de la interacción con la interfaz gráfica artística (ver Anexo H Guía Entrevista a estudiante) • verificación de check list (ver Anexo G) • video de presentación donde los niños hablarán de sí mismos 	<ul style="list-style-type: none"> • Empoderamiento de la herramienta por parte de los estudiantes de transición • Mejoría en la competencia discursiva oral de los estudiantes
<p>5. Impacto</p>	<p>Evaluar el mejoramiento de la competencia discursiva oral en los niños de transición mediante la aplicación de instrumentos como la observación participante, la entrevista, la lista de chequeo y un video de presentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar cuestionario de evaluación de la intervención pedagógica a padres de familia (<i>Anexo K</i>) • Conclusiones de la investigación mediante la elaboración de un documento 	<ul style="list-style-type: none"> • Observar cambios en la expresión oral de los estudiantes • Mejora el entorno de enseñanza-aprendizaje

Tabla 3 Procedimiento

Elaboración propia

3.7 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Es este caso de análisis de investigación cualitativa, que propone fortalecer la competencia discursiva oral en los niños de transición, se implementarán cuatro tipos de instrumento de recolección de información para ampliar el conocimiento acerca de la situación problema, el alcance de los objetivos y determinar el impacto creado luego de la intervención.

3.7.1 Cuestionario

Es definido como la “herramienta que permite al científico social plantear un conjunto de preguntas para recoger información estructurada sobre una muestra de personas” (Meneses, 2011), acerca de hechos o aspectos relevantes para la investigación, debe ser elaborado con preguntas de fácil respuesta, de manera clara y coherente, que permitan la participación del individuo. Entre sus ventajas se encuentra la estandarización de la información y el análisis de los datos de manera estadística.

- **Diseño del cuestionario**

Se diseña a través de Google Forms y se aplicará de forma virtual, enviando el link por medio del grupo de WhatsApp creado para los padres de familia. La aplicación del cuestionario tiene como objetivo recoger información antes y después de la intervención, para poder identificar algunas dificultades presentadas al inicio con respecto a la manera como los padres de familia estimulan en sus niños en cuanto a la expresión verbal; así mismo verificar al finalizar la intervención si los padres consideran que la metodología utilizada fue eficaz en el fortalecimiento de la competencia discursiva oral, este último cuestionario se aplicará a modo de evaluación dirigida a los padres al final de la investigación, para corroborar su nivel de satisfacción, además calificar objetivos, diseño de la plataforma, la metodología utilizada y fortalecimiento de la competencia discursiva oral de los estudiantes (ver Anexo K)

3.7.2 La observación participante

Es definida como “aquella en la que el observador participa de manera activa dentro del grupo que se está estudiando” (Campoy Aranda & Gomes Araújo, 2015). La observación permite la interacción con los individuos que se estudian, conociendo su forma de comunicarse y sus vivencias facilitando la recolección de los datos; esta debe hacerse mediante un escrito, planeado y sistematizado, teniendo un propósito claro. (ver

Anexo L) Se hará en los encuentros sincrónicos que se programaran con los estudiantes y las evidencias de las actividades desarrolladas en casa de manera asincrónica con el apoyo que se recibirá por parte de los padres de familia, dichas evidencias audiovisuales se obtendrán por medio del envío hecho a través de la interfaz gráfica artística donde se les habilita una ventana que posibilita que a través de un cuestionario diseñado en Google Forms las evidencias queden guardadas en Google drive.

- **Diseño de observación**

La observación se realizará de acuerdo con los aspectos estipulados para la recolección de la información, de manera exacta, prestando atención a todos los detalles, se podrá registrar el comportamiento y las experiencias de los estudiantes participantes en cada una de las sesiones de la estrategia didáctica. El objetivo es llevar un registro escrito y documental de la implementación de la herramienta y la manera de como los participantes se relacionan con ella, además si se observa mejoría en la competencia discursiva oral. Se aplicará durante el desarrollo de la investigación en los encuentros sincrónicos y asincrónicos programados, mediante el análisis de las actividades realizadas, los audios e imágenes compartidas del manejo de la interfaz gráfica artística y el desarrollo de dichas actividades.

3.7.3 Entrevista

Definida como herramienta para obtener información en forma verbal o escrita, a través de preguntas que propone el investigador, “en investigación cualitativa la entrevista no se basará en cuestionarios cerrados y altamente estructurados” (Vargas Jiménez, 2012) deberá ser flexible para generar la máxima expresión del entrevistado. La entrevista es una estrategia altamente utilizada para obtener información, permitiendo obtener información de manera subjetiva.

- **Diseño de la entrevista**

Para la entrevista se escogerán a 2 de los niños participantes (ver

Anexo H Guía Entrevista a estudiante

) a quienes se les aplicarán 4 preguntas elaboradas, serán muy sencillas por sus edades; de manera que den cuenta de datos personales y utilización de la interfaz; la entrevista se hará mediante la aplicación de zoom, se toma de esta manera para ser evaluada la competencia discursiva oral, la coherencia, la expresión verbal y la forma como enlaza sus ideas para darse a entender; lo cual es el objetivo principal de la investigación; por otra parte se hará una

entrevista a dos docentes licenciados en lengua castellana; quienes darán sus perspectivas acerca de la competencia discursiva oral en los estudiantes para lograr un buen desarrollo escolar y como a través de la interfaz gráfica artística pueden verse mejorías o mayores aprendizajes, todo a partir de un guía planteada con 4 preguntas orientadoras que dirigirán la entrevista (ver

Anexo I).

Debido a la actual situación de cuarentena decretada por el gobierno nacional, la entrevista se realizará a través de la plataforma ZOOM, la cual da la posibilidad de comunicarse con los entrevistados, ya sea por chat, voz o video, así mismo permite grabar la reunión para luego observarla sin perder ningún detalle importante acerca del tema a tratar.

3.7.4 Check list

Se define como “una herramienta que describe de manera organizada criterios con relación al conocimiento o los procedimientos de determinadas acciones” (Gobierno de Chile, Ministerio de Salud, 2009) con el objetivo de controlar el cumplimiento de diferentes criterios; así como recolectar datos de manera organizada y sistemática.

- **Diseño de la Check list**

Se aplica con el objetivo para verificar criterios de aprendizaje en los participantes, en relación el fortalecimiento de la competencia discursiva oral y el manejo de la plataforma Wix (ver

Anexo G); la check list se verificará junto a la entrevista realizada a dos de los estudiantes participantes y unificada a un video corto que se les pedirá a los niños que hagan hablando acerca de si mismos, sus gustos, hobbies, amigos y mascotas, entre otros, donde se corroborará el manejo adecuado de su tono de voz, una comunicación fluida y coherente, así como la atención y la concentración al momento de expresarse. Con lo que se evaluará si se mejoró o no la competencia discursiva oral en los niños.

3.8 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS

Para esta investigación se realizará el análisis de datos a través de la técnica de distribución de frecuencia, donde se tabulará la información obtenida en gráficos de tortas y haciendo un análisis descriptivo de estos, mediante el instrumento aplicado a los padres de familia mediante los cuestionarios dirigidos a ellos antes de la intervención y al finalizarla.

En esta se pondrá los datos conseguidos, se tabulará la información arrojada, se realizarán gráfico de torta para cada una de las preguntas realizadas y se hará un análisis en porcentaje de los datos en cada uno de los enunciados realizados en los cuestionarios; de modo que se haga más fácil la visualización de la información de los datos obtenidos y el análisis de ella.

Así mismo se aplicará la triangulación de datos, que tiene como fin verificar, comparar y analizar la información obtenida en diferentes momentos, a través de las diferentes fuentes de recolección de datos; se busca encontrar semejanzas y diferencias que ayude a obtener nueva información y llegar a conclusiones eficaces.

El investigador tiene como objetivo principal, ser riguroso en la recolección de los datos y la información, para garantizar la calidad de los datos arrojados en la investigación.

Esta técnica “se refiere al uso de varios métodos (tanto cuantitativos como cualitativos), de fuentes de datos, de teorías, de investigadores o de ambientes en el estudio de un fenómeno”; (Okuda Benavides & Gómez Restrepo, 2005) con esta se ayuda a validar los múltiples puntos de vista relacionando la información recolectada mediante las técnicas utilizada para esta, haciendo un análisis mediante una matriz, para identificar los datos que arroja la investigación con cada uno de los instrumentos aplicados en los diferentes momentos de la investigación.

La triangulación de datos puede ser:

“a) temporal: son datos recogidos en distintas fechas para comprobar si los resultados son constantes; b) espacial: los datos recogidos se hacen en distintos lugares para comprobar coincidencias; c) personal: diferente muestra de sujetos” (Aguilar Gavira & Barroso Osuna, 2015).

A continuación, la matriz de triangulación elaborada.

CATEGORÍA instrumentos	ANTES	Durante (información obtenida en la aplicación de las actividades la interfaz gráfica artística)	DESPUES (información recolectada mediante la entrevista a los niños participantes)	Conclusiones
Actividades de reconocimiento	x			
Cuestionario a padres de familia	x		x	
Entrevista a docentes	x			
Entrevista a estudiantes			x	
Observación	x	X	x	
Check List			x	

Tabla 4 Triangulación

Fuente: Elaboración propia

Para el análisis de los datos recopilados, se utilizará la inferenciación de datos, que “es una técnica mediante la cual se obtienen generalizaciones o se toman decisiones en base a una información parcial o completa obtenida mediante técnicas descriptivas” (Campoy Aranda & Gomes Araújo, 2015). Con esto se pretende recolectar y sistematizar la información de manera que se pueda describir y analizar sin ninguna dificultad. Propiciando conclusiones como resultado de los datos recolectados durante la investigación. A través de la observación, la entrevista a dos niños participantes y la check list, las entrevistas realizadas a los dos profesores licenciados en lengua castellana, en donde cada uno de los maestros participantes podrán dar su punto de vista mediante las preguntas orientadoras con relación al objeto de estudio planteado al inicio de la investigación y el análisis al cuestionario realizado a los padres de familia antes y después de la intervención.

4 CONSIDERACIONES ÉTICAS

La investigación que se desea desarrollar no pondrá en riesgo ni físico ni psicológico a los estudiantes participantes, para ello es necesario fortalecer lazos de confianza donde los niños participantes estén seguros de que se les va a respetar, se mantendrá su bienestar y su integridad. Desde el inicio se contará con la aprobación de los padres de familia y la aceptación de los niños participantes que serán la muestra escogida para la implementación del estudio. Se les comentará a los padres el objetivo principal de la investigación, el cronograma y las acciones a desarrollar en esta, de manera que en todo momento estén informados. Se dará a cada padre de familia la carta de consentimiento informado para la participación de los estudiantes en la investigación (ver Anexo F), la cual deberán leerla, firmarla y devolverla nuevamente como signo de aceptación. En ella se indica que se salvaguardarán los datos según la ley de protección Ley 1581 de 2012, decreto 1377 de 2013, los cuales exigen que los datos suministrados solo sean para uso exclusivo de esta investigación y no se divulgan para otros fines. “Por cuestiones de ética, es preciso apegarse al principio de confidencialidad. Para esto, es posible sustituir el nombre verdadero de los participantes por códigos, números, iniciales, apodos u otros nombres” (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014. p.424.), así mismo se hará firmar de los padres el documento de consentimiento firmado dado por acudientes de los estudiantes, para uso de material audiovisual (ver

Anexo J)

Para tal la implementación se contará con la aceptación de las directivas de la institución, quien en cabeza del señor rector aprueba y se firma la carta aval, dando respaldo a la investigación (ver Anexo E)

Es de anotar que el proceso de investigación de desarrollará de manera transparente y veraz, donde todos los resultados, hallazgos, conclusiones e informaciones se comunicarán con claridad, apuntando alcanzar la resolución del problema planteado o minimizar sus efectos de la falta de una estimulación adecuada del proceso de comunicación y expresión verbal de los estudiantes de transición.

Por otra parte, es importante resaltar que te tendrá cuidado en no incurrir en plagio o copia indebida de escritos o investigaciones conducidas por otros autores, puesto que “Los autores de artículos publicados, deberán conducirse con responsabilidad, propiedad, honestidad, es decir, de manera ética y evitando en lo posible conductas inapropiadas, particularmente en no hacer creer a otros algo que no es cierto” (Bermudez Gonzalez A & otros, Subcomite de ética , 2013) por tal motivo se tendrá cuidado de hacer citas y referencias para indicar la propiedad intelectual correspondiente.

5 DIAGNÓSTICO INICIAL

La población participante en la intervención está conformada por 13 estudiantes del grado transición, de los cuales son 7 niñas y 6 niños, las edades oscilan entre los 5 y 6 años, sus familias están ubicadas en estratos socioeconómicos 2 y 3 y sus hogares conformados por familias nucleares, monoparentales y extendidas.

Para el diagnóstico inicial se aplicó mediante la observación de la realización de las diferentes actividades de reconocimiento propuestas al interior del aula de clase al inicio del año escolar, en la que los estudiantes debían hablar de sí mismos y sus gustos, también exponer acerca de su mascota favorita, imitar la acción de leer a otros compañeros y jugar con títeres representando personajes y situaciones diversas (ver *Anexo B*); en éstas se observaron que algunos estudiantes tenían dificultades al momento de expresar ideas; también se evidencio la falta de estimulación por parte de la familia en cuanto a la competencia discursiva oral, la cual es muy importante fortalecer para incrementar el desarrollo social y escolar en los niños del grado transición de manera que la comunicación sea más fluida y coherente.



Figura 8 Actividades de Reconocimiento

Fuente: Elaboración propia

Uno de los objetivos planteados en la investigación es diagnosticar como la familia influye en el desarrollo de la competencia discursiva oral de los niños y para ello se aplicó un cuestionario inicial (ver Anexo A) donde los padres de familia debieron responder acerca del tiempo que pasan con sus hijos y las diversas actividades desarrolladas con ellos para estimularlos a expresarse de manera clara y coherente. En los resultados arrojados se evidencia que las familias no siempre proporcionan espacios de interacción social ni estimulan en gran medida el desarrollo de lenguaje oral, así mismo se nota que los niños pasan mucho más tiempo de lo esperado en compañía de aparatos electrónicos en los que posiblemente no se esté teniendo ninguna visualización o interacción con intención pedagógica.

A continuación, las gráficas de los resultados del cuestionario y el análisis de este.



Gráfico 3 Pregunta 1 Cuestionario diagnóstico a padre de familia

Fuente: Elaboración propia

Análisis: se observa que el 61,5% de los padres de los estudiantes del grado transición contestaron que solo de vez en cuando hablan con sus hijos, esto puede deberse a que la mayoría de las familias en ocasiones no saben cómo entablar una conversación asertiva con los niños o no comprenden lo importante que los diálogos para estrechar lazos familiares, mejorar la autoestima de los niños y fortalecer sus valores, en contraste solo el 38,5% de los padres están dispuestos a entablar conversaciones con sus hijos brindándoles las herramientas para expresar ideas y pensamientos.



Gráfico 4 Pregunta 2 Cuestionario Diagnóstico a Padres de Familia

Fuente: Elaboración propia

Análisis: Se evidencia que los niños de grado transición pasan su día en compañía de otras personas diferentes a sus padres esto se observa que el 46,2% y en compañía de sus abuelos un 28,5%, estas personas se encargan exclusivamente de cuidarlos en cuanto a la alimentación y la higiene, pero no se ocupan de la educación, la estimulación verbal o la realización de actividades cognitivas.



Gráfico 5 Pregunta 3 Cuestionario Diagnóstico a Padres de Familia

Fuente: Elaboración propia

Análisis: Se evidencia de manera preocupante que el 61,5% de los estudiantes se pasan entre 2 y 3 horas en aparatos electrónicos y en internet diariamente, sin embargo, se observa que el 23,1% pasan más de 3 horas; lo cual puede afectar el desarrollo del lenguaje, la atención, la adquisición de normas y la capacidad para relacionarse con otros.



Gráfico 6 Pregunta 4 Cuestionario Diagnóstico a Padres de Familia

Fuente: Elaboración propia

Análisis: Se observa que la lectura por diversión se hace semanalmente solo por el 30, 8% de las familias, mostrando en contraste que el 46,2% únicamente lo hace una vez al mes y lo más alarmante es que el 23.1% ni siquiera lee, lo cual puede influir en los niños en cuanto a la expresión y la comunicación de forma coherente; así mismo esta es una de las actividades más enriquecedoras para el cerebro el niño, potencia en el la imaginación, el lenguaje oral y gestual, la verbalización y la asociación de imágenes con palabras, necesarias para fomentar la lectoescritura, así mismo incrementa la autoestima y estrecha los lazos familiares.



Gráfico 7 Pregunta 5 Cuestionario Diagnóstico a Padres de Familia

Fuente: Elaboración propia

Análisis: Se evidencia que el 76,9% de las familias proporcionan semanalmente espacios de juegos y únicamente el 23,1% lo hacen a diario, es importante mencionar que los espacios de juego aumentan el lenguaje y el desarrollo de este, ayudan a la adquisición de la autoestima y aumenta los lazos familiares.



Gráfico 8 Pregunta 6 Cuestionario Diagnóstico a Padres de Familia

Fuente: Elaboración propia

Análisis: Se evidencia que el 61,5% de los padres propician espacios de juego para sus hijos, sin embargo, el 38,5% no lo hace, lo cual puede afectar los procesos de adaptación e inclusión social, así se puede ver afectado el fortalecimiento del lenguaje y la comunicación con otros niños.



Gráfico 9 Pregunta 7 Cuestionario Diagnóstico a Padres de Familia

Fuente: Elaboración propia

Análisis: Se puede observar que el 61,5% de los padres casi siempre generan espacios de interacción donde los niños pueden hablar de diferentes temas y expresarse, lo cual es fundamental para favorecer la comunicación oral, la personalidad y aporta en el desarrollo de habilidades comunicativas



Gráfico 10 Pregunta 8 Cuestionario Diagnóstico a Padres de Familia

Fuente: Elaboración propia

Análisis: aunque el 61,5% de las familias consideran importante desarrollar en los niños expresión verbal y una correcta vocalización se ha observado que no utilizan herramientas para promover el correcto desarrollo en los niños; es de apuntar que estas son habilidades comunicativas que se desarrollan con ayuda de la familia principalmente, por las interacciones que se tienen desde bebés.



Gráfico 11 Pregunta 9 Cuestionario Diagnóstico a Padres de Familia

Fuente: Elaboración propia

Análisis: a pesar de que las familias comprenden lo importante del desarrollo del lenguaje y la competencia discursiva oral en los niños únicamente 23,1% conversa con la maestra acerca de cómo promover esta habilidad en los niños dejando en descubierto que el 76,9% casi nunca habla con la maestra de esto; dejando el trabajo del desarrollo de la dimensión comunicativa de forma exclusiva a la escuela.



Gráfico 12 Pregunta 10 Cuestionario Diagnóstico a Padres de Familia

Fuente: Elaboración propia

Análisis: Se evidencia que el 69,2% de las familias solo algunas veces promueven el desarrollo del lenguaje, y a pesar de considerar que es importante hacerlo, se observa que esto puede deberse a la dinámica familiar y la forma en cómo se comunican entre ellos, además de los tiempos que pasa juntos y con las personas que comparten su día a día.

Otro factor importante en el diagnóstico inicial es la entrevista realizada a dos docentes licenciados en lengua castellana a quienes se les pregunta acerca de la competencia discursiva oral y la importancia de fortalecerla desde el grado transición, así mismo en esta entrevista se les presenta la plataforma grafica artística construida para los niños y se les pide evaluarla, para que desde su experiencia opinen si será enriquecedora para fortalecer dicha competencia en los niños. En las entrevistas los docentes al responder concuerdan en que la competencia discursiva se refiera a la forma como los niños pueden expresarse de forma verbal, utilizando palabras acordes, coherencia en sus ideas y fluidez al entablar conversaciones o diálogos desde el uso de su lengua materna para hacerse comprender y desenvolverse en diferentes contextos sociales, familiares y escolares, puesto que al no estimularse de manera correcta desde grados inferiores impacta de manera negativa en la forma como pueden llegar a entablar relaciones laborales, académicas y personales, creando inseguridades y temores que se reflejan al no poder desempeñarse de una forma eficiente en la comunicación.

Al compartirles la plataforma elaborada para los niños, los docentes coinciden en que ésta puede estimular las habilidades comunicativas (hablar, leer,

escribir y escuchar) de manera didáctica, teniendo en cuenta que las actividades involucran características integradoras e innovadoras que ayudan a mejorar la fluidez verbal e incrementan en los niños el interés por adquirir nuevos aprendizajes, así también al utilizar colores y elementos llamativos se fomenta y se impacta el desarrollo cognitivo de los niños; de igual forma consideran que se tuvieron en cuenta las edades de los niños para plantear las diversas estrategias pedagógicas utilizadas.

6 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

A continuación, se presenta la propuesta de intervención implementada con los estudiantes del grado transición. Es importante resaltar que la propuesta abarca aspectos pedagógicos que tienen como principal objetivo desarrollar en los estudiantes aspectos propios de la competencia discursiva oral y aspectos tecnológicos que apoyan la intervención a través de una interfaz gráfica artística que motiva a los niños a interactuar con ella y adquirir aprendizajes, busca donde los niños adquieren aprendizajes a partir de la interacción social ; así mismo como punto de partida para la intervención se tuvieron en cuenta los antecedentes de las investigaciones relacionadas con la implementación de TIC en los procesos pedagógicos y los resultados que se tuvieron en estas, donde se demostró que las herramientas tecnológicas enfocadas al desarrollo de las competencias y destrezas académicas pueden ayudar a fortalecer los aprendizajes y contribuir al mejoramiento escolar.

6.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA

Partiendo de los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial se piensa en una estrategia pedagógica que sea llamativa y creativa, que motive a los niños a realizar actividades con un enfoque académico a su vez lúdico, con el que aprendan a relacionarse e interactuar con herramientas virtuales, permitiéndoles adquirir conocimientos de manera significativa, llevándolos a fortalecer diversas habilidades y competencias entre ellas la discursiva oral, por tanto se crea una interfaz gráfica artística, la cual está pensada para la edad de los estudiantes de transición y elaborada a partir de una página WIX alimentada con OVA especialmente seleccionados para tal fin.

Es importante mencionar que para la elaboración de la propuesta se tuvo en cuenta las teorías mencionadas, tales como el enfoque Constructivista, donde se considera que los niños adquieren su aprendizaje por la relación que tiene en la interacción con el contexto donde se desenvuelve, donde cada niño debe movilizar sus estructuras cognitivas para asimilar los conceptos nuevos y acomodarlos a los que ya tenía interiorizados, así mismo es necesario anotar que se tuvo muy presente el enfoque de Gardner de las inteligencias múltiples, puesto que en la construcción de la interfaz se insertaron OVA que estimulan la habilidades kinestésica, musical, interpersonal, social y lingüística esta última fue en la cual se hizo mayor énfasis por ser el objetivo principal de la investigación, estimular la competencia discursiva oral de los niños de transición, las actividades planteadas proporcionan en los niños diversas maneras de obtener los aprendizajes y de fortalecer las dimensiones del desarrollo; así mismo, se tiene presente la teoría de conectivismo la cual

menciona que en la actualidad los componentes de la vida, especialmente los académicos están siendo enriquecidos por las conexiones digitales y virtuales, aprovechando las diferentes herramientas ofrecidas para tal fin, con lo que los docentes están siendo llevados actualizarse para poder aplicar este tipo de estrategias académicas en la preparación de sus actividades escolares.

6.1.1 Introducción de la propuesta pedagógica

En esta propuesta pedagógica desarrollada a través de la creación de un recurso educativo digital en una página WIX alimentada con OVA, trae consigo la implementación de actividades que buscan fortalecer y estimular las competencias discursivas orales de los estudiantes de transición de la institución educativa Oreste Sindici, asimismo, al ser un recurso educativo de carácter completamente digital con contenidos multimedia facilita el afianzamiento de habilidades no solo formativas sino también tecnológicas en los estudiantes.

Por otra parte, el desarrollo de esta propuesta le permite al docente mantener un contacto con los niños en cuanto a sus procesos de aprendizaje-enseñanza en una época de pandemia que ha modificado la manera de impartir la educación, además, se tiene en cuenta los lineamientos exigidos por el ministerio de educación nacional al momento de diseñar recursos de formación, como también las mallas curriculares del grado transición.

Para terminar, las actividades determinadas dentro de este curso se ejecutan fortaleciendo las competencias tecnológicas del grado transición facilitando el afianzamiento del conocimiento de todos los pequeños, ya que los estudiantes hasta cierto punto presentan falencias en los procesos discursivos orales.

6.1.2 Justificación de la Propuesta pedagógica

Este proyecto de investigación es de gran importancia pedagógica, teórica y didáctica debido a la metodología implementada, la cual facilita los procesos de enseñanza-aprendizaje estimulando las competencias discursivas orales de los estudiantes, asimismo, le permite al docente dotarse de conceptos y técnicas que le permitan mejorar la práctica educativa con el apoyo del arte y la tecnología.

Del mismo modo, al aplicar la prueba diagnóstica se pueden demostrar resultados que evidencian las falencias presentadas por los estudiantes debido a la falta de estimulación por parte de la familia en cuanto a la

competencia discursiva oral y al momento de expresar ideas, por lo que se hace necesario que los docentes apoyen de manera interactiva las actividades diseñadas para los pequeños, al igual, que los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, de manera detalla dentro de esta propuesta pedagógica se refleja que existen muchos factores que evidencian la poca implementación de herramientas tecnológicas dentro de la institución, la cual ocasiona en docentes y estudiantes poco uso, lo que conlleva a que los procesos de enseñanza-aprendizaje no sean óptimos, dejando como resultado falencias en la discusión oral al punto que no son capaces de hablar sobre sus ideas.

Para finalizar, se hace evidente tomar medidas que ayuden al fortalecimiento de los procesos discursivos y la implementación de la tecnología dentro de la institución educativa Oreste Sindici con el fin de motivar a docentes y estudiantes a manejar estrategias de formación que faciliten la adquisición de nuevos conocimientos sin tener que implementar como es costumbre la forma en la cual se emiten las clases o como en general es la labor docente ya que con el tiempo se ve necesario la necesidad de innovar con herramientas tecnológicas los nuevos procesos educativos.

6.1.3 Objetivos de la Propuesta pedagógica

Objetivo general

Fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje sobre la competencia discursiva oral de estudiantes del grado transición de la institución educativa Oreste Sindici.

Objetivos específicos

- Diseñar actividades acordes a la temática del curso y lo resultados obtenidos en los instrumentos de recolección de datos a través de la herramienta WIX.
- Implementar actividades teniendo en cuenta los resultados de los instrumentos y el contexto de cada estudiante.
- Evaluar el impacto de las actividades en los estudiantes, así como la aplicación de herramientas tecnológicas para los pequeños del grado transición.

6.1.4 Cronograma de la propuesta pedagógica

Título de la propuesta: “Aprendiendo Juntos”			
Mes:			
Actividades lúdicas	Objetivo	Fecha	Responsable
Diagnóstico específico del grado: actividades de reconocimiento.	Identificar falencias en la competencia discursiva oral en los estudiantes de transición	Marzo 10 de 2020	Laura Manuela Foronda Martínez
Aplicación de la actividad N° 1: Reconocimiento de los participantes.	Recocer los participantes en la investigación a través de la lectura de cuento y conversaciones.	Agosto 20 de 2020	
Aplicación de la actividad N° 2: Identificación de la plataforma.	Identificar la plataforma Wix y los elementos que la componen.	Agosto 27 de 2020	
Aplicación de la actividad N° 3: Juguemos (actividad asincrónica).	Explorar libremente la ventana Juguemos de la plataforma Wix. Expresar verbalmente sus ideas y pensamientos	Septiembre 1 de 2020	
Aplicación de la actividad N° 4: Hablemos.	Realizar descripciones verbales a partir del personaje “el tigre” encontrado en la plataforma.	Septiembre 3 de 2020	
Aplicación de la actividad N° 5: Coloreemos y dialoguemos del personaje elegido.	Crear historias cortas a partir de los personajes fantásticos encontrados en la ventana coloreemos de la plataforma.	Septiembre 8 de 2020	
Aplicación de la actividad N° 6: Invención de Palabras	Desarrollar la capacidad creativa mediante la invención de palabras	Septiembre 10 de 2020	

Nuevas (Actividad asincrónica).	nuevas con significados coherentes.	
Aplicación de la actividad N° 7: Escuchemos y dialoguemos.	Incentivar la capacidad de escuchar y expresión verbal de los estudiantes.	Septiembre 15 de 2020
Aplicación de la actividad N° 8: Escuchémonos.	Promover la escucha y la socialización entre los estudiantes	Septiembre 17 de 2020
Diagnóstico final: <ul style="list-style-type: none"> • Entrevista corta. • Video de presentación. 	Verificar la mejora en cuanto a la competencia discursiva oral, a través de una entrevista sencilla y la grabación de un video de presentación personal donde se hable acerca de gustos, hobbies, mascotas, entre otros.	Septiembre 21 de 2020

Tabla 5 Cronograma de la propuesta pedagógica

Fuente: Elaboración propia

6.1.5 Descripción de la Herramienta Tecnológica

La propuesta pedagógica desarrollada se llevó a cabo a través de la herramienta WIX alimentada con OVA, la cual ayuda a facilitar procesos de enseñanza-aprendizaje óptimos, del mismo modo, en esta herramienta se desarrollan actividades propias del área de transición que ayudan al mejoramiento de los procesos discursivos orales mejorando así la adquisición de conocimiento.

Por otra parte, las actividades se desarrollaron de manera sincrónica a través de la plataforma zoom la cual permite desarrollar contenidos multimedia como fotos, videos, etc. Con el fin de mejorar los métodos de enseñanza al tiempo que se hacen más interactiva para estudiantes y docentes. Asimismo, las actividades desarrolladas se llevaron a cabo teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la recolección de dato de los instrumentos de evaluación realizados y el contexto en cual los docentes y estudiantes de la Institución Educativa Oreste Sindici, Al mismo tiempo, el diseño del curso de diseño siguiendo las mallas curriculares del grado sexto en lo que respecta a la asignatura de inglés y los parámetros estipulados por el ministerio de educación.

6.1.6 Plan de Clases o Actividades de Aprendizaje

A continuación, se describen cada una de las actividades de aprendizaje de la Propuesta Pedagógica.

Actividad N° 1	
Nombre de la actividad	<i>Reconocimiento de los participantes</i>
Fecha	Jueves 20 de agosto de 2020
Lugar:	Sesión Sincrónica
Horas trabajadas	1 hora
Actores:	Estudiantes grado Transición
Objetivo	Recocer los participantes en la investigación a través de la lectura de cuento y conversaciones.
Competencia a desarrollar	Reconoce en su expresión oral, una forma eficiente para expresar ideas, opiniones, inquietudes, saberes, sentimientos
Recursos digitales	Computador, WhatsApp, zoom, Celular, uso de plataforma: https://manuelafm.Wixsite.com/aprendiendojuntos cuento “y tu como te llamas?” https://www.youtube.com/watch?v=L0tyUeL18co
Indicadores	-Escucha la lectura de cuentos realizada en grupo. -Expresa verbalmente ideas, pensamientos, sentimientos y saberes. -Usa el lenguaje como instrumento básico para relacionarse con los demás - Reconoce a sus compañeros y los llama por su nombre
Áreas integradas	Tecnología e informática Dimensión comunicativa La artística

Tabla 6 Reconocimiento de los participantes

Fuente: Elaboración propia

Actividad N° 2	
Nombre de la actividad	Identificación de la plataforma Wix
Fecha	Agosto 27 de 2020
Lugar:	Sesión Sincrónica
Horas trabajadas	1 hora
Actores:	Estudiantes grado Transición
Objetivo	Identificar la plataforma Wix y los elementos que la componen.
Competencia a desarrollar	Comunica sus emociones y vivencias a través del lenguaje y medios gestuales, verbales, gráficos, plásticos.
Recursos digitales	Computador, zoom, WhatsApp, Celular, uso de plataforma: https://manuelafm.Wixsite.com/aprendiendojuntos
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea modales de cortesía en sus relaciones personales. • Comparte experiencias, ideas pensamientos, sentimientos a través de diálogos con los demás miembros del grupo. • Muestra motivación por participar en actividades lúdicas para la adquisición de aprendizajes
Áreas integradas	Tecnología e informática Dimensión comunicativa La artística

Tabla 7 Identificación de la plataforma Wix

Fuente: Elaboración propia

Actividad N° 3	
Nombre de la actividad	Juguemos (actividad asincrónica).
Fecha	Septiembre 1 de 2020
Lugar:	Sesión asincrónica
Horas trabajadas	1 hora
Actores:	Estudiantes grado Transición
Objetivo	1. Explorar libremente la ventana Juguemos de la plataforma Wix 2. Expresar verbalmente sus ideas y pensamientos
Competencia a desarrollar	Expresa pensamientos, ideas, sentimientos haciendo uso de su habilidad verbal
Recursos digitales	Computador, zoom, WhatsApp, Celular, uso de plataforma: https://manuelafm.Wixsite.com/aprendiendojuntos
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa verbalmente ideas, pensamientos, sentimientos y saberes. • Utiliza recursos digitales para la obtención de aprendizajes
Áreas integradas	Tecnología e informática Dimensión comunicativa Artística

Tabla 8 Juguemos (actividad asincrónica).

Fuente: Elaboración propia

Actividad N° 4	
Nombre de la actividad	Hablemos
Fecha	Septiembre 3 de 2020
Lugar:	Sesión Sincrónica
Horas trabajadas	1 hora
Actores:	Estudiantes grado Transición
Objetivo	Realizar descripciones verbales a partir de personajes encontrados en la plataforma.
Competencia a desarrollar	Usa el lenguaje en un contexto cultural y social significativo del entorno, poniendo en práctica sus saberes, sentimientos, motivaciones, emociones, para resolver situaciones
Áreas integradas	Tecnología e informática Dimensión comunicativa La artística
Recursos digitales	Computador, zoom, WhatsApp, Celular, uso de plataforma: https://manuelafm.Wixsite.com/aprendiendojuntos
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza descripciones de personajes o situaciones, utilizando un vocabulario acorde a su edad • Utiliza las herramientas tecnológicas disponibles de forma ágil
Áreas integradas	Tecnología e informática Dimensión comunicativa La artística

Tabla 9 Hablemos

Fuente: Elaboración propia

Actividad N° 5	
Nombre de la actividad	Coloreemos y dialoguemos del personaje elegido
Fecha	Septiembre 8 de 2020
Lugar:	Sesión Sincrónica
Horas trabajadas	1 hora
Actores:	Estudiantes grado Transición
Objetivo	Crear historias cortas a partir de los personajes fantásticos encontrados en la ventana coloreemos de la plataforma.
Competencia a desarrollar	Usa el lenguaje en un contexto cultural y social significativo del entorno, poniendo en práctica sus saberes, sentimientos, motivaciones, emociones, para resolver situaciones
Recursos digitales	Computador, zoom, WhatsApp, Celular, uso de plataforma: https://manuelafm.Wixsite.com/aprendiendojuntos
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza descripciones de personajes o situaciones, utilizando un vocabulario acorde a su edad • Utiliza las herramientas tecnológicas disponibles de forma ágil • Expresa verbalmente ideas, pensamientos, sentimientos y saberes.
Áreas integradas	Tecnología e informática Dimensión comunicativa La artística

Tabla 10 Coloreemos y dialoguemos del personaje elegido

Fuente: Elaboración propia

Actividad N° 6	
Nombre de la actividad	Invencción de Palabras Nuevas (Actividad asincrónica).
Fecha	Septiembre 10 de 2020
Lugar:	Sesión asincrónica
Horas trabajadas	1 hora
Actores:	Estudiantes grado Transición
Objetivo	Desarrollar la capacidad creativa mediante la invención de palabras nuevas con significados coherentes.
Competencia a desarrollar	Reconoce en su expresión oral, una forma eficiente para expresar ideas, opiniones, inquietudes, saberes, sentimientos.
Recursos digitales	Computador, WhatsApp, zoom, Celular, uso de plataforma: https://manuelafm.Wixsite.com/aprendiendojuntos
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés por descubrir y realizar las diversas actividades donde interviene el lenguaje verbal. • Utiliza recursos digitales para la obtención de aprendizajes. • Utiliza un tono de voz adecuado para comunicarse. • Maneja un entorno virtual de manera correcta.
Áreas integradas	Tecnología e informática Dimensión comunicativa La artística

Tabla 11 Invención de Palabras Nuevas (Actividad asincrónica).

Fuente: Elaboración propia

Actividad N° 7	
Nombre de la actividad	Escuchemos y dialoguemos
Fecha	Septiembre 15 de 2020
Lugar:	Sesión Sincrónica
Horas trabajadas	1 hora
Actores:	Estudiantes grado Transición
Objetivo	Incentivar la capacidad de escuchar y expresión verbal de los estudiantes.
Competencia a desarrollar	Promover la escucha y comprensión de cuentos para ampliar el vocabulario y asimilación de situaciones
Recursos digitales	Computador, WhatsApp, Zoom, Celular, uso de plataforma: https://manuelafm.Wixsite.com/aprendiendojuntos
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza un tono de voz adecuado para comunicarse. • Comparte experiencias, ideas pensamientos, sentimientos a través de diálogos con los demás miembros del grupo. • Utiliza recursos digitales para la obtención de aprendizajes. • Maneja un entorno virtual de manera correcta. • Escucha con atención cuentos e historias
Áreas integradas	Tecnología e informática Dimensión comunicativa La artística

Tabla 12 Escuchemos y dialoguemos

Fuente: Elaboración propia

Actividad N° 8	
Nombre de la actividad	Escuchémonos
Fecha	Septiembre 17 de 2020
Lugar:	Sesión Sincrónica
Horas trabajadas	1 hora
Actores:	Estudiantes grado Transición
Objetivo	Promover la escucha y la socialización entre los estudiantes.
Competencia a desarrollar	Expresa pensamientos, ideas, sentimientos haciendo uso de su habilidad verbal
Recursos digitales	Computador, Zoom, WhatsApp, Celular, uso de plataforma: https://manuelafm.Wixsite.com/aprendiendojuntos
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa de forma respetuosa con sus compañeros. • Construye y comprende normas de convivencia. • Demuestra espontáneamente emociones y sentimientos, utilizando un vocabulario amplio y coherente. • Utiliza las herramientas tecnológicas disponibles de forma ágil.
Áreas integradas	Tecnología e informática Dimensión comunicativa La artística

Tabla 13 Escuchémonos

Fuente: Elaboración propia

6.2 COMPONENTE TECNOLÓGICO

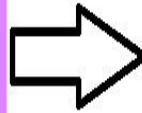
La intervención se realizó a través de la plataforma ZOOM la cual ha generado en los niños del grado un mayor impacto, debido a que se pueden tener interacciones con todos los niños, viéndolos en tiempo real y permite un máximo de 100 participantes, logrando visualizarse y hablarse entre ellos al mismo tiempo que con la maestra, permitiendo que se genere un entorno pedagógico más agradable para los niños y niñas, al permitir observarse unos con otros, crear y se fortalecen lazos sociales de amistad y compañerismo ente ellos, los cuales son de suma importancia en el aprendizaje, puesto que el ser humano es un ser social y aprende de la interacción con los otros, el ejemplo y las experiencias que adquiere, lo cual favorece su formación integral.

Esta intervención pedagógica se hace contando con la participación de algunos los estudiantes del grado transición y se apoya en los padres de familia, quienes tiene como rol principal ser un espectador que brindar a cada niño la posibilidad de acceder a una herramienta digital como computador, Tablet o teléfono inteligente, puesto que los protagonista principales son los niños, quienes son los que deben enfrentarse al manejo y uso de la interfaz gráfica artística creada para ellos, la cual, está apoyada en objetos virtuales de aprendizaje tales como videos, actividad de coloreado y juegos en línea, esto partiendo del arte puesto que, al crear una interfaz llamativa y colorida, hace que los estudiantes se motiven y se acerquen con mayor gusto a ella, se fortalece la creatividad, la imaginación, el aprendizaje y se fortalece la expresión verbal; así mismo hace que se estimule el desarrollo de competencias y habilidades.

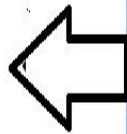
6.2.1 Creación del Recurso Educativo Digital

La interfaz gráfica artística se llama **APRENDIENDO JUNTOS** y está elaborada en la plataforma Wix, la cual se encuentra en el enlace <https://manuelafm.Wixsite.com/aprendiendojuntos>

A continuación, se presenta la propuesta de la intervención pedagógica y adicionalmente el link en que se puede encontrar el tutorial en línea.
<https://www.calameo.com/books/006405229c22f3b7b6060>



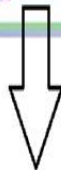
Ventana **INICIO**, en esta se da la bienvenida a la plataforma y se explica que se encontrara en cada ventana que la componen



Se muestran todas las ventanas en la que se puede navegar



También puedes escuchar el audio que te da la bienvenida y te indica que debes dar click en las estrellitas



Con un solo click al lado de las estrellitas te lleva a la ventana elegida

Figura 9 Página wix de Inicio

Fuente: Elaboración propia

Ventana **ESCUCHEMOS**, creada para escuchar los cuentos y una canción, para hacerlo solo debe dar clic sobre la imagen. El objetivo es incentivar la escucha, la atención y el fortalecimiento del ser en cada niño.

El cuento del monstruo de colores incentivará a los niños hablar acerca de sus sentimientos, ya sea alegría, tristeza, enojo, temor, entre otros

Presionando el audio al lado de las estrellas escuchará las diferentes actividades sugeridas para realizar basadas en cada video escuchado

Con esta canción los niños aprenderán la importancia de utilizar palabras adecuadas para dirigirse a los demás, gracias, por favor, buenos día, entre otras

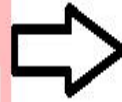
Con este cuento del viejo árbol se incentiva a los niños a ser agradecidos, así también les muestra la importancia de ayudar y trabajar en equipo para alcanzar las metas.



Figura 10 Ventana wix Escuchemos

Fuente: Elaboración propia

Ventana **JUGUEMOS**, creada para los niños jueguen y aprendan mientras lo hacen, con solo dar clic en cada una de las imágenes encontrarán juegos de rompecabezas, trazo de vocales, reconocimiento de formas y juegos de atención



El audio al lado de la estrella indica a los que debe presionar cada imagen para disfrutar de los juegos preparados por ellos

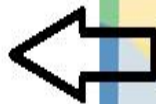


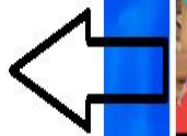
Figura 11 Ventana wix Juguemos

Fuente: Elaboración propia

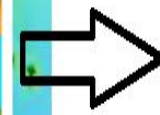


Ventana **HABLEMOS**, invita a los niños a participar en la invención de cuentos y palabras nuevas, motivándolos a dialogar. Para observar los videos solo debes llevar el mouse a cada uno y dar clic

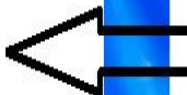
Video de plaza sésamo lleva a los niños a crear sus propias palabras, mostrando lo importante de hacer valer su propia voz



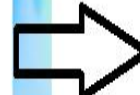
Video que motiva interactuar con un personaje llamado mimo para construir un árbol de la autoestima donde los niños se sentirán hablando directamente con el personaje



Al lado de las estrellas se encuentran los audios que dirigirán la realización de cada actividad programada

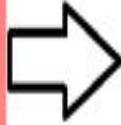


Al observar el tigre en movimiento, se invita a los niños a ejercitar su imaginación y creatividad, pues se les pide que inventen una corta historia en torno a este animal



Fuente: Elaboración propia

Figura 12 Ventana wix Hablemos



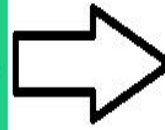
Ventana **COLOREEMOS**, Donde los niños encontrarán diferentes personajes que pueden escoger para colorear. Se quiere con esto fortalecer la motricidad fina, la imaginación y la expresión verbal a través de descripciones sencillas que puedan hacer luego de colorear el personaje seleccionado



Selecciona dando clic al personaje que mas le gusta luego se despliega una paleta de colores y un pincel. Al mover el mouse se moverá el pincel, el cual deberá ser llevado a cada color que desee y darle clic para seleccionarlo, seguidamente llevar el pincel donde quiere agregar el color en la imagen y de esta manera a cada una de las partes que componen el dibujo

Figura 13 Ventana wix Coloreemos

Fuente: Elaboración propia



Ventana **COMPARTAMOS LAS ACTIVIDADES,** invita a las familias a enviar evidencias de las actividades realizadas de manera sincrónica y asincrónica con los niños; ayuda a la maestra a tener mayor control de las actividades y hacer seguimiento de los avances de los niños

Al dar clic a la banda se desplegará un formulario creado en Google Forms, con enunciados indicando en nombre de algunas actividades que deberán ser evidenciadas por las familias a través de videos, audios o imágenes .

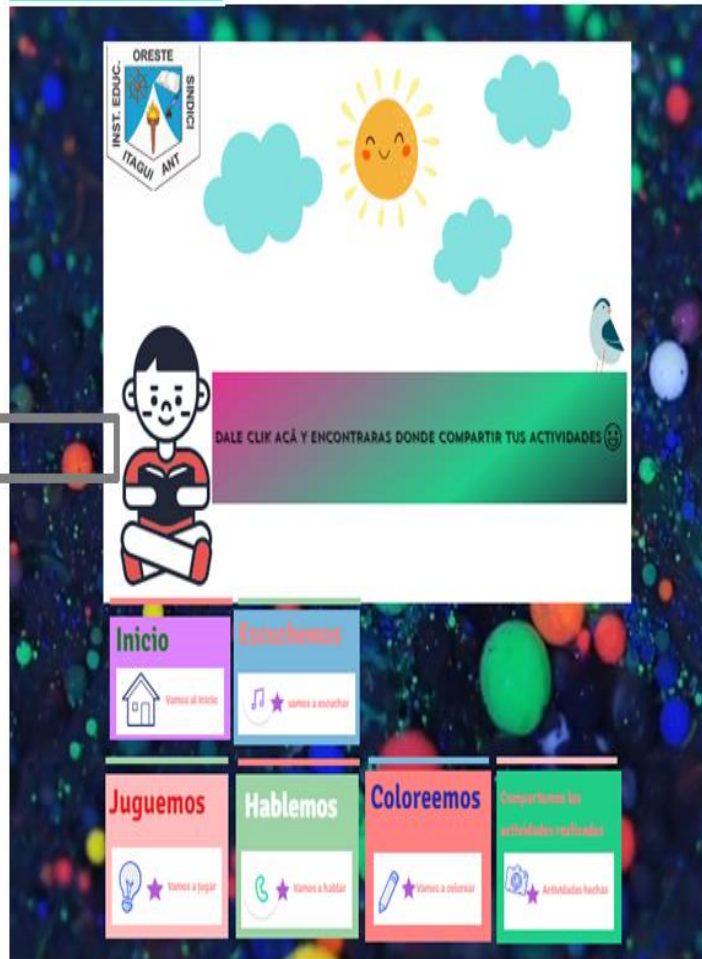
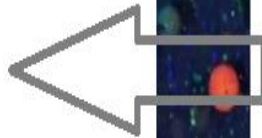
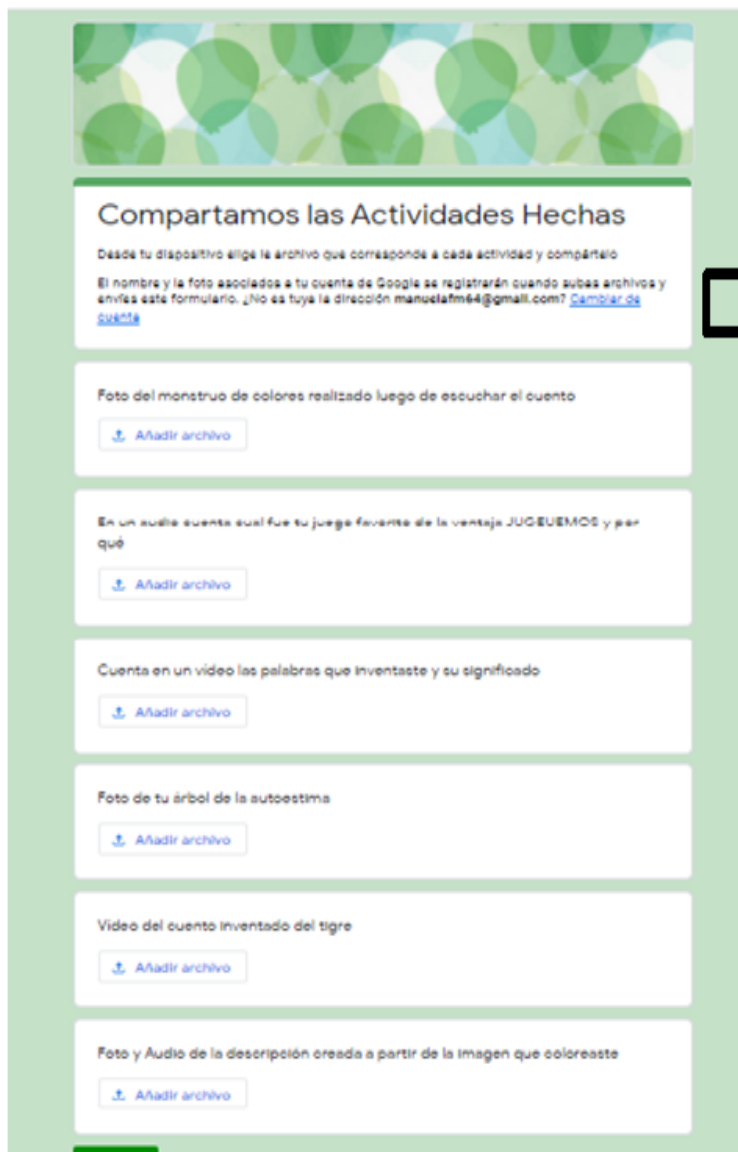


Figura 14 Ventana wix Compartamos las Actividades realizadas

Fuente: Elaboración propia



Compartamos las Actividades Hechas

Desde tu dispositivo elige la archivo que corresponde a cada actividad y compártelo

El nombre y la foto asociados a tu cuenta de Google se registrarán cuando subas archivos y envíes este formulario. ¿No es tuya la dirección manuelafm64@gmail.com? [Cambiar de cuenta](#)

Foto del monstruo de colores realizado luego de escuchar el cuento

[Añadir archivo](#)

En un audio cuenta cual fue tu juego favorito de la ventaja JUGEUEMOS y por qué

[Añadir archivo](#)

Cuenta en un video las palabras que inventaste y su significado

[Añadir archivo](#)

Foto de tu árbol de la autoestima

[Añadir archivo](#)

Video del cuento inventado del tigre

[Añadir archivo](#)

Foto y Audio de la descripción creada a partir de la imagen que coloreaste

[Añadir archivo](#)



En este formulario las familias pueden agregar las actividades realizadas, en audio, video o imágenes. Pueden subir solo uno y enviarlo o alimentar todas los ítems si lo desean. La información recolectada irá directamente a Google drive de la maestra

Figura 15 Formulario de actividades plataforma wix

Fuente: Elaboración propia

6.3 IMPLEMENTACIÓN

Al proponer la elaboración de una interfaz gráfica artística se tuvo en cuenta que todo los objetos virtuales de aprendizaje que se seleccionarían debían ser intencionados para fortalecer la competencia discursiva oral de los niños y niñas de transición; se escogió como plataforma pedagógica la elaboración de la página Wix , debido a que está diseñada para poder adicionar e incorporar diferentes elementos artísticos como botones, imágenes, vídeos, audios y contenidos llamativos y motivadores para los niños, logrando en ellos la atención y concentración necesaria para desarrollar las actividades propuestas. Luego de tener programada la interfaz con los OVA seleccionados minuciosamente para los niños se procedió a aplicar la intervención pedagógica, la cual se implementa mediante la plataforma ZOOM, los encuentros programados son de 60 minutos cada uno, pues la atención y concentración de los niños es aún corta. La intervención inicial está pensada para que 13 estudiantes participen de desarrollo de esta, aunque debido a las múltiples ocupaciones de los padres de familia y algunas dificultades presentadas en sus equipos o el internet, solo fue posible que 6 de ellos participaran de manera constante,

- Camargo Londoño Salome
- Cardona Yarce Isaac
- Carvajal Rojas Cristian José
- Gallego Manzzini Genesis María
- Higueta Álvarez Mariángel
- Mendoza Rosario Alfredo Alexander
- Núñez Pineda Aaron Alexander
- Polo López Christopher
- Poveda Hernández Nicolle
- Sanmartín Osorno María José
- Torres Baldovino Thomas
- Upegui Berrio Celeste
- Vélez Rodríguez Luciana

6.4 DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA

Para el desarrollo de las diferentes actividades se utilizó la guía de aprendizaje semanal, donde se crean las clases y diferentes sesiones sincrónicas a través de zoom, donde los estudiantes con la ID y contraseña pueden ingresar a las sesiones de aprendizaje. Se resalta que las actividades realizadas fueron creadas teniendo en cuenta la problemática y los resultados arrojados en el diagnóstico inicial del proyecto de investigación.

Evidencias del desarrollo de las diferentes actividades

A continuación, presentaremos las evidencias de cada una de las actividades de aprendizaje desarrolladas en la propuesta pedagógica.

Actividad N° 1	
Nombre de la actividad	Reconocimiento de los participantes
Fecha	Jueves 20 de agosto de 2020
Lugar:	Virtualidad
Horas trabajadas	1 hora
Actores:	Estudiantes grado Transición
Objetivo	Reconocer los participantes en la investigación a través de la lectura de cuento y conversaciones.
Competencia a desarrollar	Reconoce en su expresión oral, una forma eficiente para expresar ideas, opiniones, inquietudes, saberes, sentimientos
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Escucha la lectura de cuentos realizada en grupo. ✓ Expresa verbalmente ideas, pensamientos, sentimientos y saberes. ✓ Usa el lenguaje como instrumento básico para relacionarse con los demás ✓ Reconoce a sus compañeros y los llama por su nombre
Áreas integradas	Tecnología e informática Dimensión comunicativa La artística

<p>Descripción de la actividad</p>	<p>Se organiza un encuentro sincrónico a través del grupo de WhatsApp de los padres de familia, se les manda el enlace para el encuentro por zoom</p> <p>Se realizó las actividades de rutina (saludo, oración, llamado a lista), recordando a los estudiantes las normas básicas para los encuentros.</p> <p>Al dar inició con una actividad virtual por Zoom con los niños participantes en la investigación, se realizó la presentación de la maestra y de los diversos niños, puesto que los participantes seleccionados pertenecen a diferentes grupos de transición, para esto se les muestra un video con el cuento se llama “y tu ¿Cómo te llamas? Debido a que los niños a esta edad son más visuales es importante apoyarse en de estos recursos educativos, para aumentar su motivación; después de terminado el video se le pide a cada niño y niña que diga ante los demás su nombre, el nombre de sus padres y hermanos, así como el nombre de su maestra; seguidamente se les comenta acerca de la importancia de su participación y la forma como se realizan las actividades, acordando normas básicas para la clase, como el pedir la palabra, el tener el micrófono apagado y respetar las intervenciones de los compañeros.</p> <p>Los estudiantes desde casa mostraron interés por las actividades que se les comento que se trabajarían y se comprometieron a participar; esta estrategia lúdica resultó interesantes para ellos.</p> <p>Esta actividad ayudó a los estudiantes a sentirse cómodos para participar y dar a conocer sus ideas y opiniones; aunque al principio se mostraban un poco temerosos de expresarse, el acompañamiento de los padres fue fundamental para el desarrollo de la actividad</p>
<p>Recursos digitales</p>	<p>Computador, WhatsApp, zoom, YouTube, Celular, uso de plataforma: https://manuelafm.Wixsite.com/aprendiendojuntos</p>

	<p>Cuento “y tu cómo te llamas?” https://www.youtube.com/watch?v=L0tyUeL18co</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabla 14 Implementación Actividad N° 1 “Reconocimiento de los participantes”
Fuente: Elaboración propia

Evidencias de aprendizaje – Actividad N° 1

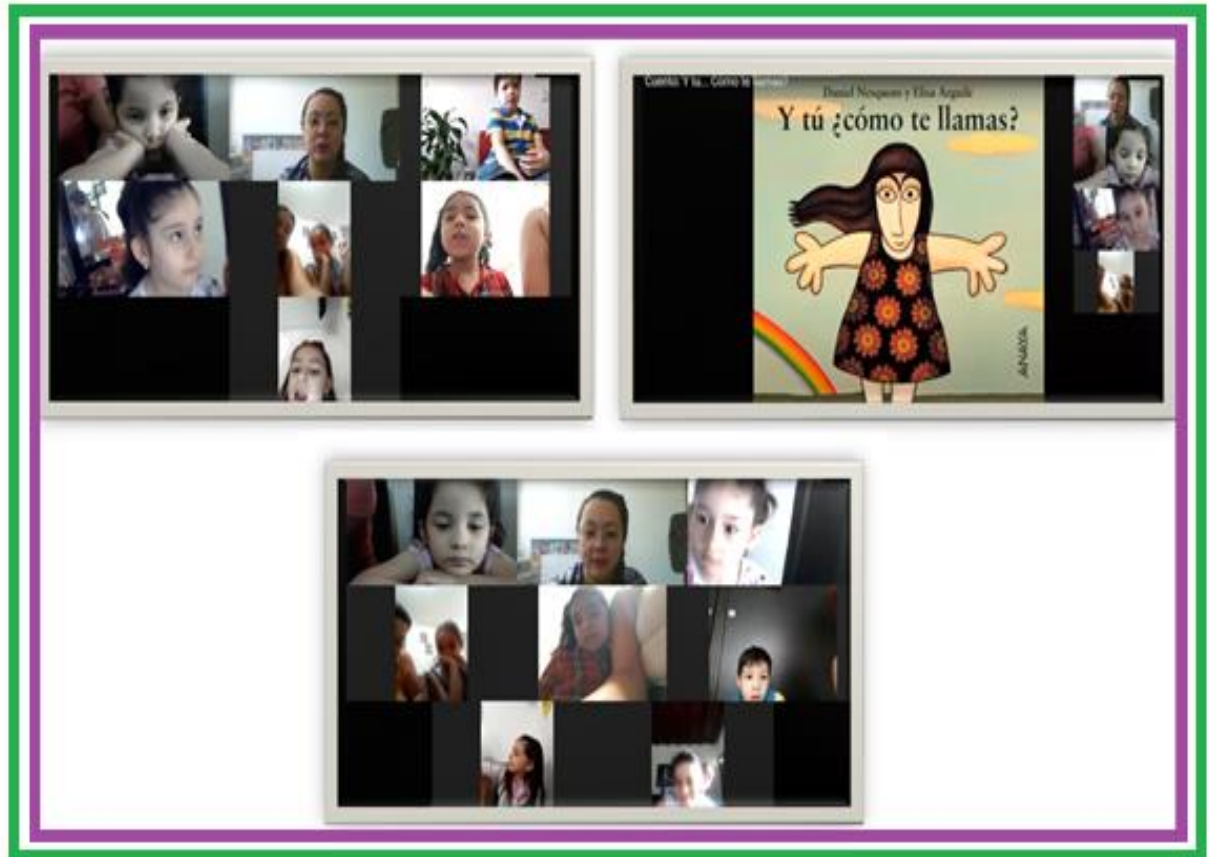


Ilustración 1. Actividad de Aprendizaje – “Reconocimiento de los participantes”
Fuente: Elaboración propia

Actividad N° 2	
Nombre de la actividad	Identificación de la plataforma Wix
Fecha	Agosto 27 de 2020
Lugar:	Sesión Sincrónica
Horas trabajadas	1 hora
Actores:	Estudiantes grado Transición
Objetivo	Identificar la plataforma Wix y los elementos que la componen.
Competencia a desarrollar	Comunica sus emociones y vivencias a través del lenguaje y medios gestuales, verbales, gráficos, plásticos.
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Emplea modales de cortesía en sus relaciones personales. ✓ Comparte experiencias, ideas pensamientos, sentimientos a través de diálogos con los demás miembros del grupo. ✓ Muestra motivación por participar en actividades lúdicas para la adquisición de aprendizajes.
Áreas integradas	Tecnología e informática Dimensión comunicativa La artística
Descripción de la actividad	<p>Se organiza un encuentro sincrónico a través del grupo de WhatsApp de los padres de familia, se les manda el enlace para el encuentro por zoom.</p> <p>Se realizó las actividades de rutina (saludo, oración, llamado a lista), recordando a los estudiantes las normas básicas para los encuentros.</p> <p>Durante esta sesión, se realiza un nuevo encuentro por Zoom, donde se les presenta a los niños la plataforma, se habla de las sorpresas que van a descubrir explorando la página y se les pidió que hablaran acerca de lo que piensan que pueden encontrar.</p> <p>Se les motiva a explorar la página y para ello se les da 15 minutos de tiempo para que cada uno la observen en casa desde su dispositivo celular, Tablet o computador.</p>

	<p>Seguidamente se entabla una dialogo acerca de lo que observaron y de lo que les llamó la atención.</p> <p>A continuación, se realiza la escucha del cuento “El monstruo de colores”, encontrado en la ventana Escuchemos, al finalizar el cuento se prosigue con un conversatorio acerca de este, para fomentar la comprensión y corroborar la atención prestada; cuando termina el cuento se deja una pregunta ¿pero ahora que te pasa? Acompañada del monstruo coloreado de rosado, gracias a esto se entabla una discusión con los estudiantes para descubrir que puede estar pasando con el personaje y que representaría el color mencionado.</p> <p>Luego de terminar el cuento cada uno debe escuchar el audio encontrado debajo del recuadro donde está el cuento, este audio está marcado con una estrella para poder reconocerlo con facilidad, él se escucha la actividad propuesta a realizar, la cual consiste en que los niños deben hacer un dibujado de sí mismos coloreándose de acuerdo a los colores presentados por el monstruo según los sentimientos que desean expresar; se les pide que compartan el dibujo y también que lo suban a través de la ventana Compartamos las actividades realizadas.</p> <p>Los estudiantes mostraron interés por las actividades, participaron de manera organizada y muy activa.</p> <p>Esta actividad ayudo a los niños a mostrar sus sentimientos, expresando libremente sus ideas, pensamientos y conocimiento; así mismo, este tipo de actividades desarrolla el pensamiento y fomenta la expresión verbal y gestual.</p>
<p>Recursos digitales</p>	<p>Computador, Tablet, zoom, WhatsApp, Celular, uso de plataforma: https://manuelafm.Wixsite.com/aprendiendojuntos</p>

Tabla 15 Implementación Actividad N° 2 “Identificación de la plataforma Wix”
Fuente: Elaboración propia

Evidencias de aprendizaje – Actividad N° 2



Ilustración 2. Actividad de Aprendizaje – “Identificación de la plataforma Wix”
Fuente: Elaboración propia

Actividad N° 3	
Nombre de la actividad	Juguemos (actividad asincrónica).
Fecha	Septiembre 1 de 2020
Lugar:	Sesión asincrónica
Horas trabajadas	1 hora
Actores:	Estudiantes grado Transición
Objetivo	1. Explorar libremente la ventana Juguemos de la plataforma Wix 2. Expresar verbalmente sus ideas y pensamientos
Competencia a desarrollar	Expresa pensamientos, ideas, sentimientos haciendo uso de su habilidad verbal
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa verbalmente ideas, pensamientos, sentimientos y saberes. ✓ Utiliza recursos digitales para la obtención de aprendizajes
Áreas integradas	Tecnología e informática Dimensión comunicativa Artística
Descripción de la actividad	<p>Vía WhatsApp se les indica a los padres de familia como realizar la actividad de manera asincrónica, la cual consiste en dirigirse a la plataforma en la ventana Juguemos, en la cual los niños encuentran diferentes juegos de atención, concentración, juego con vocales y rompecabezas.</p> <p>Se les pide a los padres de familia dejarlos explorar de manera libre y espontánea; a medida que los niños exploran tomar una foto de esto y al terminar, hacer un audio corto donde los niños indiquen que observaron y que juego fue el que más les llamó la atención y por qué.</p> <p>Con esta actividad se incentiva la autonomía y la confianza en sí mismo; además, se motiva la oralidad a través la grabación de videos exponiendo ideas y pensamientos.</p>
Recursos digitales	Computador, zoom, WhatsApp, Celular, uso de plataforma: https://manuelafm.Wixsite.com/aprendiendojuntos

Tabla 16 Implementación Actividad N° 3 “Juguemos (actividad asincrónica).”

Fuente: Elaboración propia

Evidencias de aprendizaje – Actividad N° 3

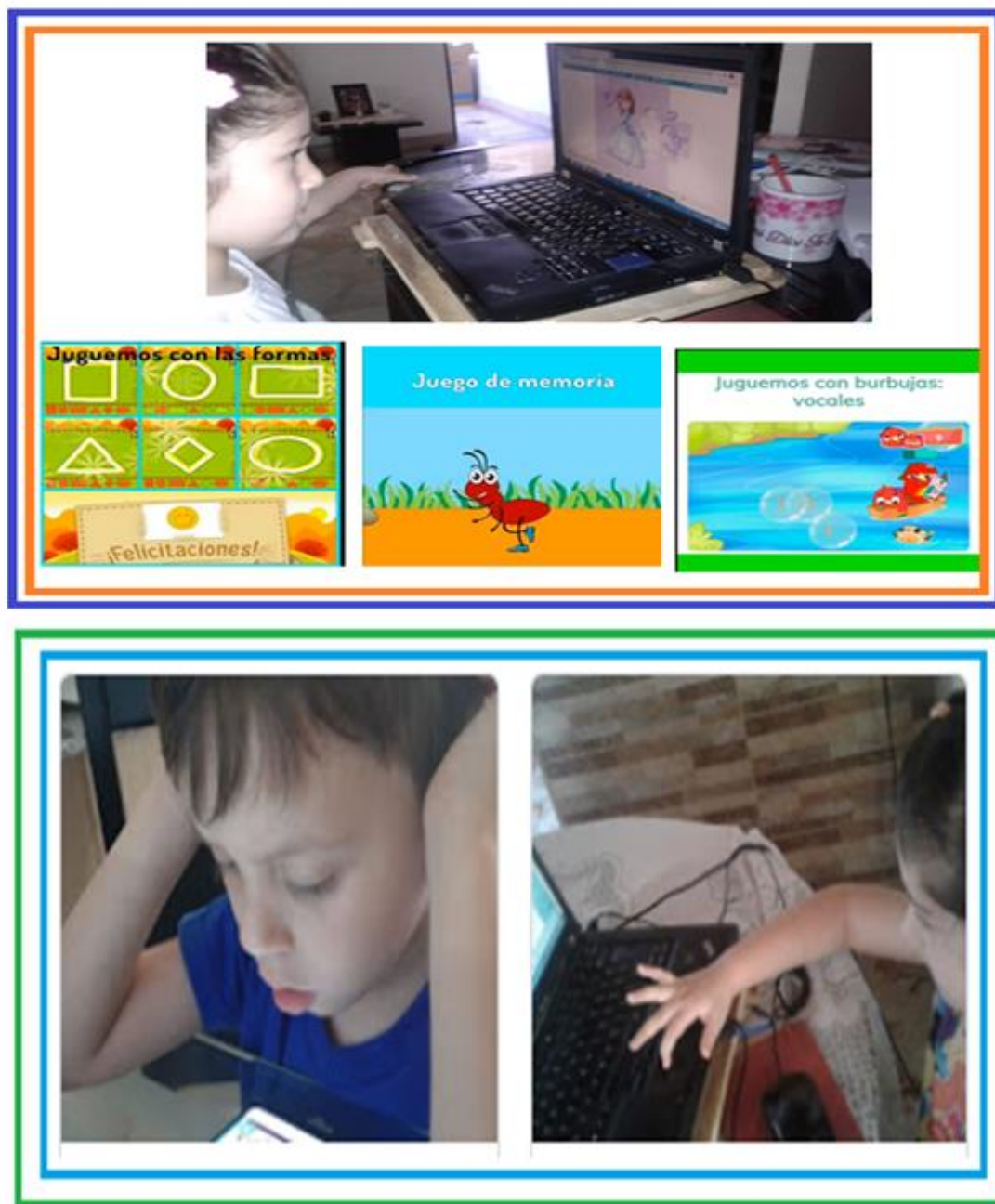


Ilustración 3. Actividad de Aprendizaje – “Juguemos (actividad asincrónica)”
Fuente: Elaboración propia

Actividad N° 4	
Nombre de la actividad	Hablemos
Fecha	Septiembre 3 de 2020
Lugar:	Sesión Sincrónica
Horas trabajadas	1 hora
Actores:	Estudiantes grado Transición
Objetivo	Realizar descripciones verbales a partir de personajes encontrados en la plataforma.
Competencia a desarrollar	Usa el lenguaje en un contexto cultural y social significativo del entorno, poniendo en práctica sus saberes, sentimientos, motivaciones, emociones, para resolver situaciones
Áreas integradas	Tecnología e informática Dimensión comunicativa Artística
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza descripciones de personajes o situaciones, utilizando un vocabulario acorde a su edad ✓ Utiliza las herramientas tecnológicas disponibles de forma ágil
Áreas integradas	Tecnología e informática Dimensión comunicativa Artística
Descripción de la actividad	<p>Se organiza un encuentro sincrónico a través del grupo de WhatsApp de los padres de familia, se les manda el enlace para el encuentro por zoom y el horario del encuentro.</p> <p>Se realizó las actividades de rutina (saludo, oración, llamado a lista), se les indica a los estudiantes recordar las normas básicas para los encuentros.</p> <p>Se inicia la sesión 4 y en ella se les invita a los niños a dirigirse a la plataforma en la ventana de HABLEMOS, allí encuentran un tigre, es una imagen que tiene movimiento, el cual deben observarlo por unos minutos; seguidamente se les pide que piense e inventen una corta historia a partir de este y se les indica que se les dará un tiempo de 5 minutos para pensar y crear la historia; seguidamente quien ya la iba teniendo lista debió levantar la mano para pedir la palabra y comenzar a narrarla a los demás participante; se observa como los niños pueden inventar</p>

	<p>rápidamente la historia y uno a uno comienza a compartirla.</p> <p>Durante esta cuarta sesión también se realizó la actividad del rompecabezas el cual está ubicado en la ventana JUGUEMOS, el cual correspondió a los niños explorar este juego y armarlo hasta descubrir los personajes allí escondidos; se le pide a uno de los participantes que comparta la pantalla para visualizar lo que se está realizando. Seguidamente, se entabló un conversatorio acerca del personaje hallado, y la película que representa “Buscando a Nemo”.</p> <p>Se les hace la indicación a los padres que tomen capturas de pantalla y fotos para ponerlas en las evidencias recolectadas en el formulario de Google Forms hallado también en la plataforma.</p> <p>Con esta actividad se fortalece la motricidad fina, la atención, la concentración la memoria y se fortalece la competencia discursiva oral, exponiendo pensamientos, ideas y saberes previos.</p>
Recursos digitales	<p>Computador, zoom, WhatsApp, Celular, uso de plataforma: https://manuelafm.Wixsite.com/aprendiendojuntos</p>

Tabla 17 Implementación Actividad N° 4 “Hablemos”

Fuente: Elaboración propia

Evidencias de aprendizaje – Actividad N° 4

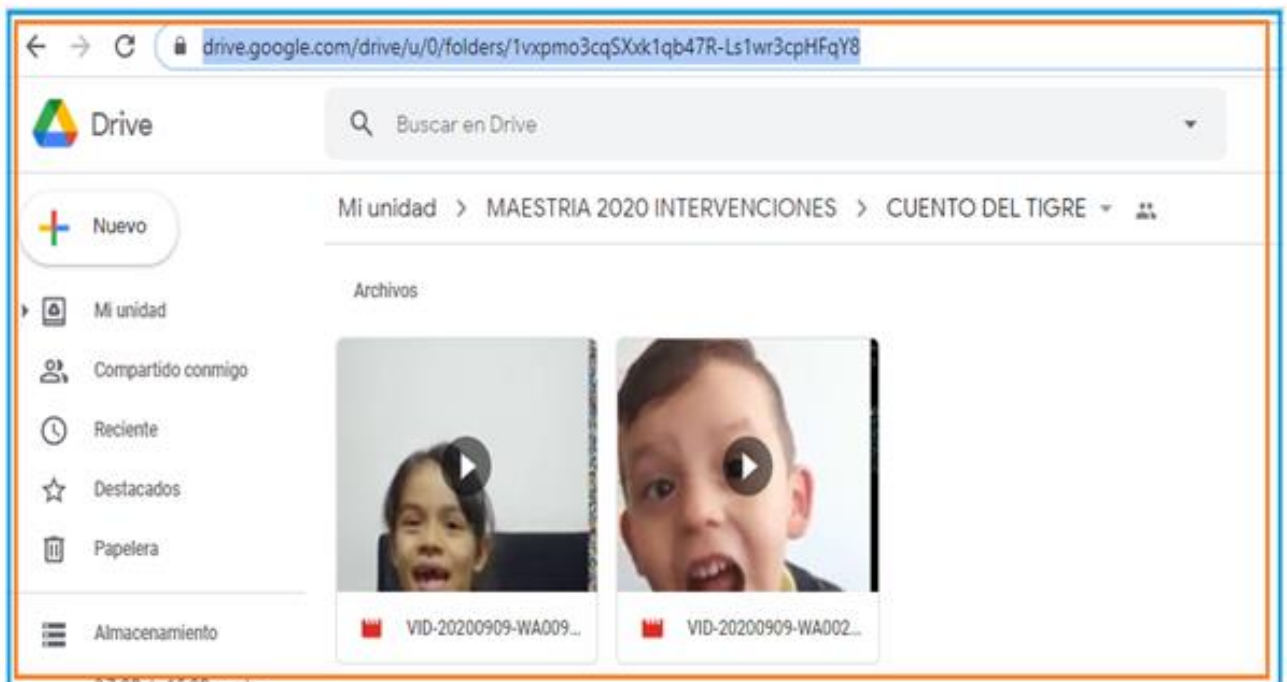
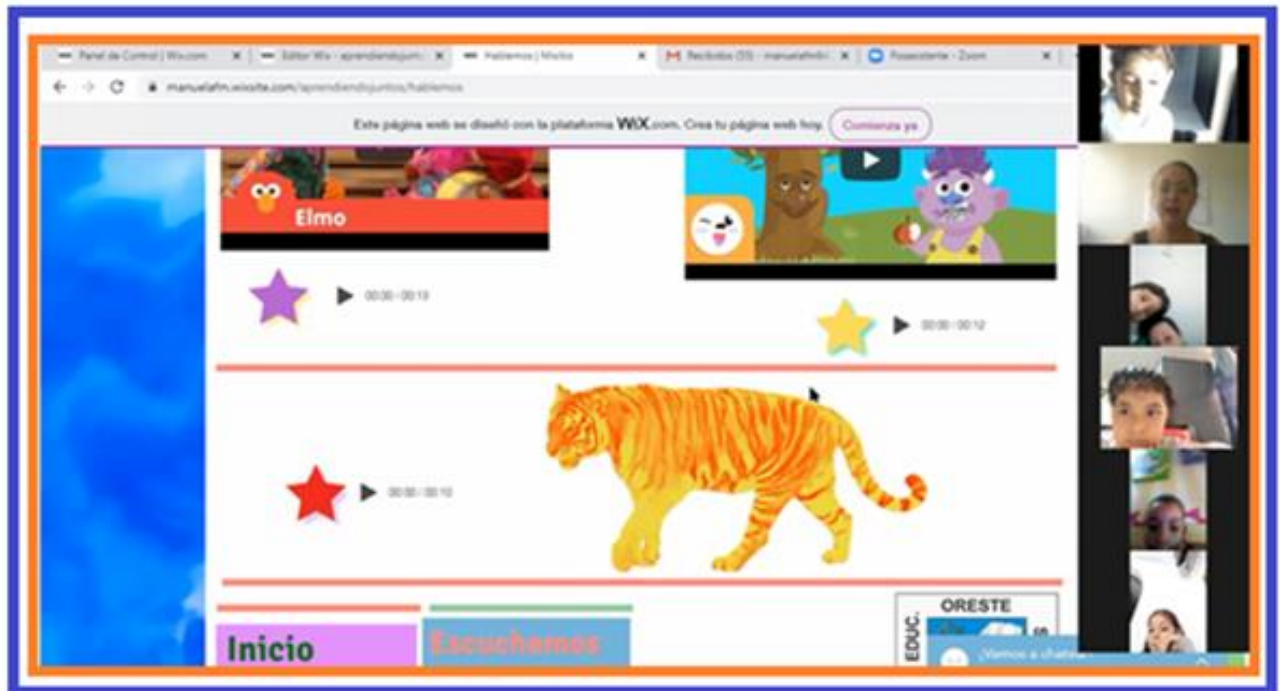
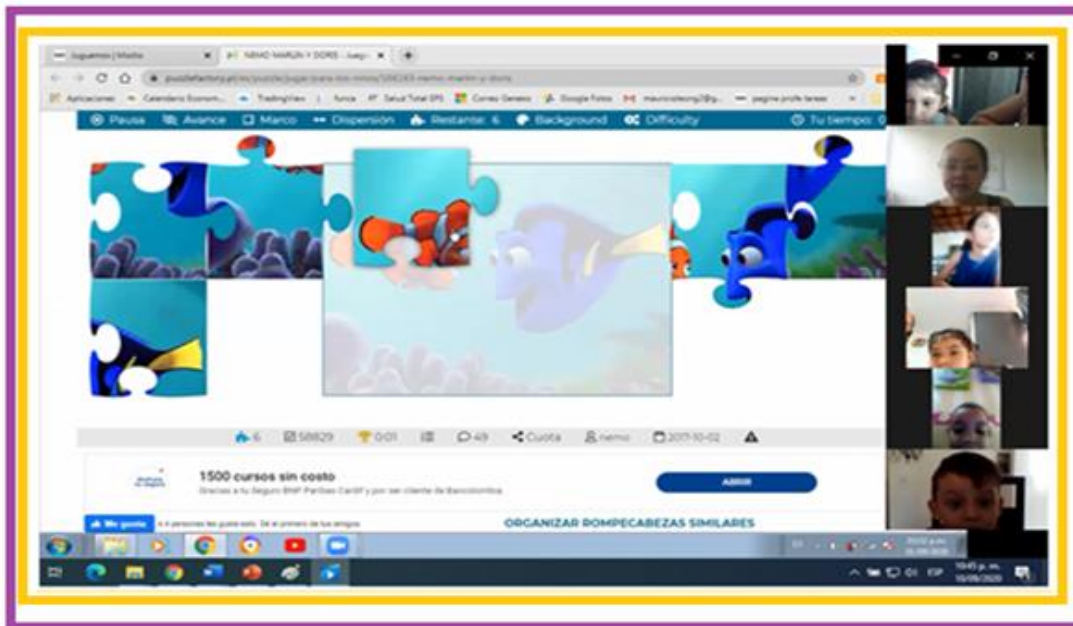


Ilustración 4. Actividad de Aprendizaje – “Hablemos”

Fuente: Elaboración propia



*Ilustración 5. Actividad de Aprendizaje – “Hablemos”
Fuente: Elaboración Propia*

Actividad N° 5	
Nombre de la actividad	Coloreemos y dialoguemos del personaje elegido
Fecha	Septiembre 8 de 2020
Lugar:	Sesión Sincrónica
Horas trabajadas	1 hora
Actores:	Estudiantes grado Transición
Objetivo	Crear historias cortas a partir de los personajes fantásticos encontrados en la ventana coloreemos de la plataforma.
Competencia a desarrollar	Usa el lenguaje en un contexto cultural y social significativo del entorno, poniendo en práctica sus saberes, sentimientos, motivaciones, emociones, para resolver situaciones
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza descripciones de personajes o situaciones, utilizando un vocabulario acorde a su edad. ✓ Utiliza las herramientas tecnológicas disponibles de forma ágil. ✓ Expresa verbalmente ideas, pensamientos, sentimientos y saberes.
Áreas integradas	Tecnología e informática Dimensión comunicativa Artística
Descripción de la actividad	<p>Se organiza un encuentro sincrónico a través del grupo de WhatsApp de los padres de familia, se les manda el enlace para el encuentro por zoom y el horario del encuentro.</p> <p>Se realizó las actividades de rutina (saludo, oración, llamado a lista), se les indica a los estudiantes recordar las normas básicas para los encuentros.</p> <p>Se les hace la indicación a los padres que tomen capturas de pantalla y fotos para ponerlas en las evidencias recolectadas en el formulario de Google Forms hallado también en la plataforma.</p> <p>En esta sesión iniciada nuevamente pidiendo a los niños ingresar a la plataforma, se les indica observar la interfaz y las ventanas que la componen y adivinar cuál de ella está dispuesta para colorear; al encontrarla se les pregunta porque consideran que es esta y todos concuerdas que es</p>

	<p>porque tiene un lápiz, esto confirma que las imágenes hacen parte fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños del grado. Se les pide explorar desde sus herramientas digitales y escoger uno de los personajes allí presentados, al seleccionarlo se les indica que deberán colorearlo usando mouse el cual se convirtió en pincel para hacer clic en el color que prefieran moviendo el cursor y poderlo aplicar igualmente con un clic en cada parte que compone el personaje elegido.</p> <p>También al ir coloreado aleatoriamente se escogen algunos niños participantes que compartan su pantalla, muestre lo que escogió para colorear y nos indique como lo está realizando. También se les pide a los padres que envíen fotos de cómo cada uno colorea desde casa.</p> <p>Al terminar de colorear cada niño debía hacer una descripción corta de forma oral y espontánea del personaje elegido, hablar acerca de cuál fue el personaje, porque lo eligió, que colores que utilizó y como está vestido, también se les pide anexar al formulario de Google Forms dispuesto para ello el dibujo y un audio.</p> <p>Con esta actividad se fortalece la imaginación, la creatividad, la coordinación óculo-manual y se enriquece la competencia discursiva oral, a través las descripciones fomentando el lenguaje</p>
Recursos digitales	Computador, zoom, WhatsApp, Celular, uso de plataforma: https://manuelafm.Wixsite.com/aprendiendojuntos

Tabla 18 Implementación Actividad N° 5 “Coloreemos y dialoguemos del personaje elegido”

Fuente: Elaboración propia

Evidencias de aprendizaje – Actividad N° 5

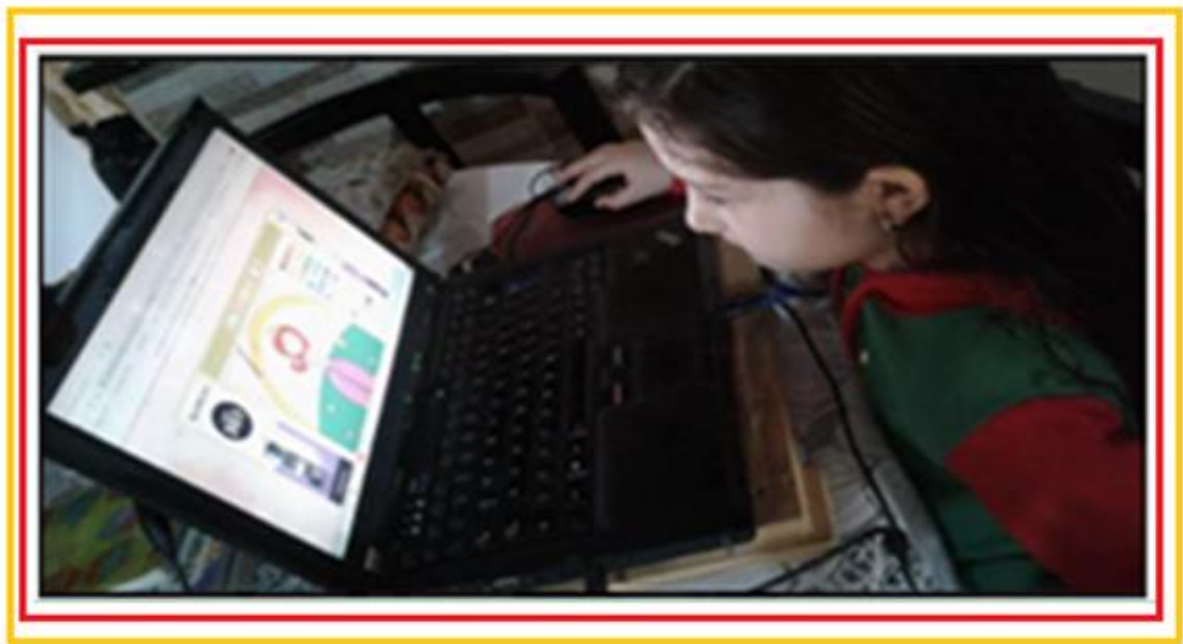


Ilustración 6. Actividad de Aprendizaje – “Coloreemos y dialoguemos del personaje elegido”
Exploración

Fuente: Elaboración propia

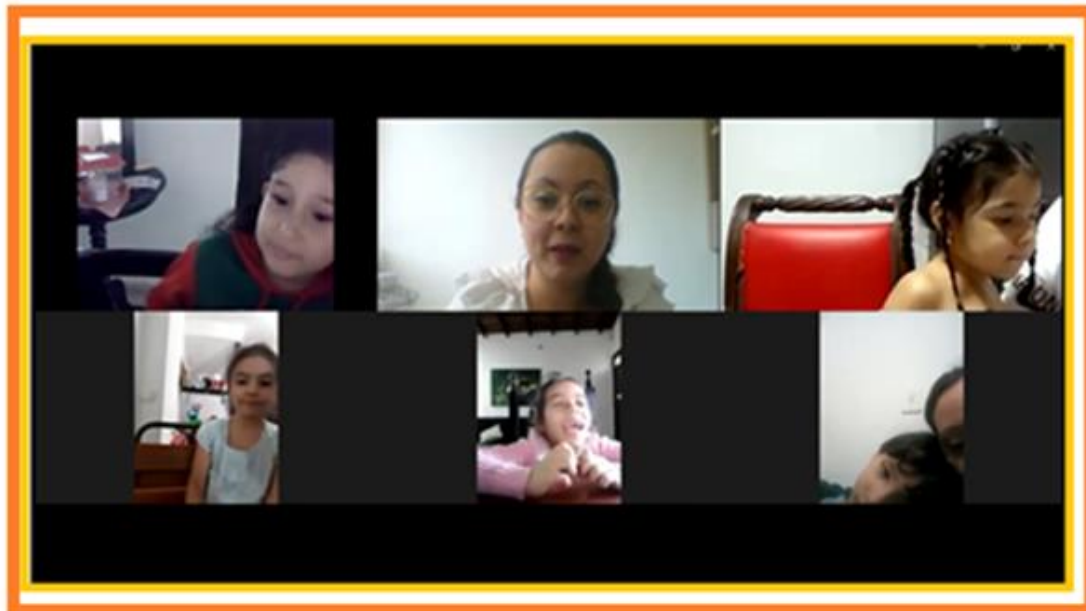


Ilustración 7. Actividad de Aprendizaje – “Coloreemos y dialoguemos del personaje elegido”. Conversatorio
Fuente: Elaboración propia

Actividad N° 6	
Nombre de la actividad	Invencción de Palabras Nuevas (Actividad asincrónica).
Fecha	Septiembre 10 de 2020
Lugar:	Sesión asincrónica
Horas trabajadas	1 hora
Actores:	Estudiantes grado Transición
Objetivo	Desarrollar la capacidad creativa mediante la invención de palabras nuevas con significados coherentes.
Competencia a desarrollar	Reconoce en su expresión oral, una forma eficiente para expresar ideas, opiniones, inquietudes, saberes, sentimientos.
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Muestra interés por descubrir y realizar las diversas actividades donde interviene el lenguaje verbal. ✓ Utiliza recursos digitales para la obtención de aprendizajes. ✓ Utiliza un tono de voz adecuado para comunicarse. ✓ Maneja un entorno virtual de manera correcta.
Áreas integradas	Tecnología e informática Dimensión comunicativa Artística
Descripción de la actividad	<p>En esta oportunidad se envía por medio de WhatsApp a los padres de familia una comunicación acerca de la actividad a desarrollar en casa, la cual consiste en explorar la ventana Hablemos y observar el video de plaza sésamo encontrado allí, el cual habla de la importancia de utilizar las palabras para hacerse entender, así mismo enseña a los niños que cada objeto o cosa le corresponde un nombre para identificarlo.</p> <p>Seguidamente se les recuerda que deben escuchar el audio que acompaña el video identificado con una estrella para llevar a cabo la actividad propuesta.</p> <p>Luego de la escucha y observación del video, los niños deberán crear e inventar nuevas palabras y le dieran significado; se les pidió que compartieran una foto en el formulario encontrado en la ventada dispuesta para compartir las actividades realizadas.</p>

	Con la actividad se pretendió fomentar la escucha, la atención, la creatividad y la imaginación, también la autoconfianza, la autonomía y la autoestima reconociéndoles los aspectos positivos que cada uno tiene al poder crear o inventar cosas nuevas; de igual manera se enriquece los procesos de la competencia discursiva oral puesto que se motiva al dialogo y al aumento del vocabulario; reconociendo la importancia de este en la vida del ser humano.
Recursos digitales	Computador, zoom, WhatsApp, Celular, uso de plataforma: https://manuelafm.Wixsite.com/aprendiendojuntos

Tabla 19 Implementación Actividad N° 6 “Inventación de Palabras Nuevas (Actividad asincrónica).”

Fuente: Elaboración propia

Evidencias de aprendizaje – Actividad N° 6



Ilustración 8. Actividad de Aprendizaje-Inventación de Palabras Nuevas (Actividad Asincrónica)" Isaac Cardona

Fuente: Elaboración propia



Ilustración 9. Actividad de Aprendizaje – “Invención de Palabras Nuevas (Actividad asincrónica)” Mariángel Higuita
Fuente: Elaboración propia

Actividad N° 7	
Nombre de la actividad	Escuchemos y dialoguemos
Fecha	Septiembre 15 de 2020
Lugar:	Sesión Sincrónica
Horas trabajadas	1 hora
Actores:	Estudiantes grado Transición
Objetivo	Incentivar la capacidad de escuchar y expresión verbal de los estudiantes.
Competencia a desarrollar	Escucha y comprende cuentos para ampliar el vocabulario y asimilar situaciones.
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utiliza un tono de voz adecuado para comunicarse. ✓ Comparte experiencias, ideas pensamientos, sentimientos a través de diálogos con los demás miembros del grupo. ✓ Utiliza recursos digitales para la obtención de aprendizajes. ✓ Maneja un entorno virtual de manera correcta. ✓ Escucha con atención cuentos e historias
Áreas integradas	Tecnología e informática Dimensión comunicativa Artística
Descripción de la actividad	<p>Se organiza un encuentro sincrónico a través del grupo de WhatsApp de los padres de familia, se les manda el enlace para el encuentro por zoom y el horario del encuentro.</p> <p>Se realizó las actividades de rutina (saludo, oración, llamado a lista), se les indica a los estudiantes recordar las normas básicas para los encuentros.</p> <p>En esta nueva oportunidad de se les pidió explorar la plataforma, dirigirse a la ventana Escuchemos y ubicar el cuento en video “El viejo árbol”, cada uno lo hace desde su dispositivo.</p> <p>Posteriormente se desarrolla la actividad propuesta en el audio que se encuentra debajo del cuento marcado con la estrella, la cual plantea hablar acerca de lo que cada uno pudo observar, los personajes y la situación presentada; así mismo hablar de lo que se aprendió con esta historia y</p>

	<p>la enseñanza que deja con respecto a la convivencia, el respeto y la ayuda a los demás.</p> <p>Con esta actividad se anima a los niños a escuchar y observar atentamente la situación presentada para que a partir de esta se incitara al dialogo reconociendo la interiorización de normas de convivencia a través de la situación presentada en el cuento, también se puede verificar la comprensión lectora, el incremento de la expresión verbal y el incremento del pensamiento crítico.</p>
<p>Recursos digitales</p>	<p>Computador, zoom, WhatsApp, Celular, uso de plataforma: https://manuelafm.Wixsite.com/aprendiendojuntos</p>

Tabla 20 Implementación Actividad N° 7 “Escuchemos y dialoguemos”.
Fuente: Elaboración propia

Evidencias de aprendizaje – Actividad N° 7

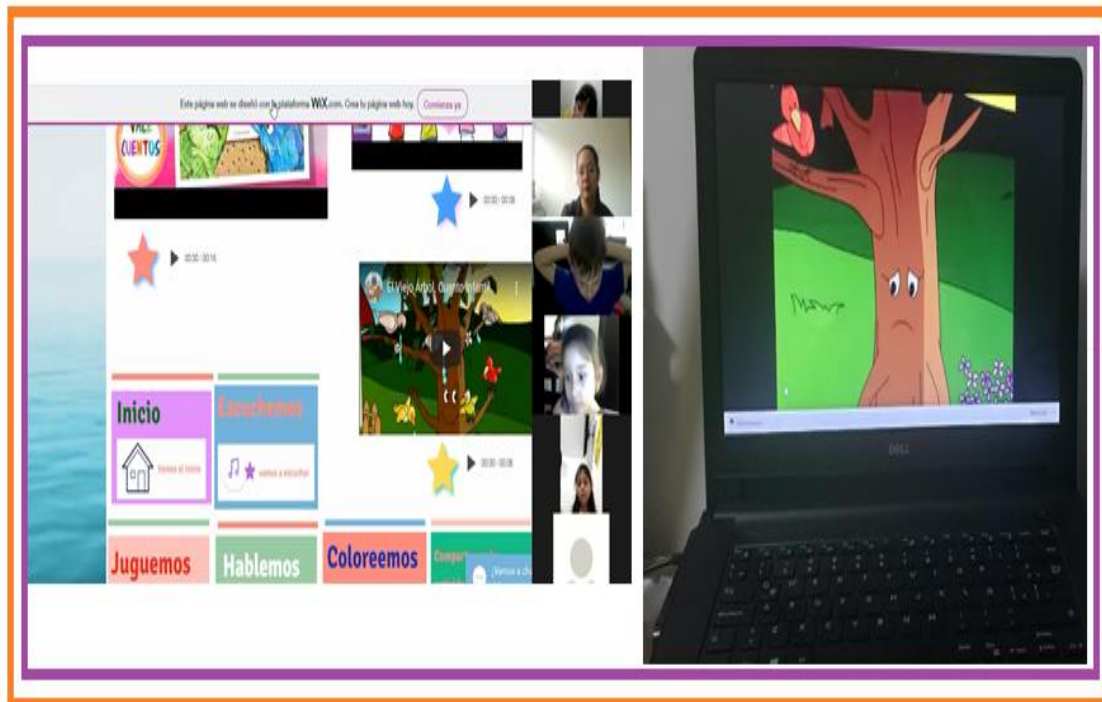
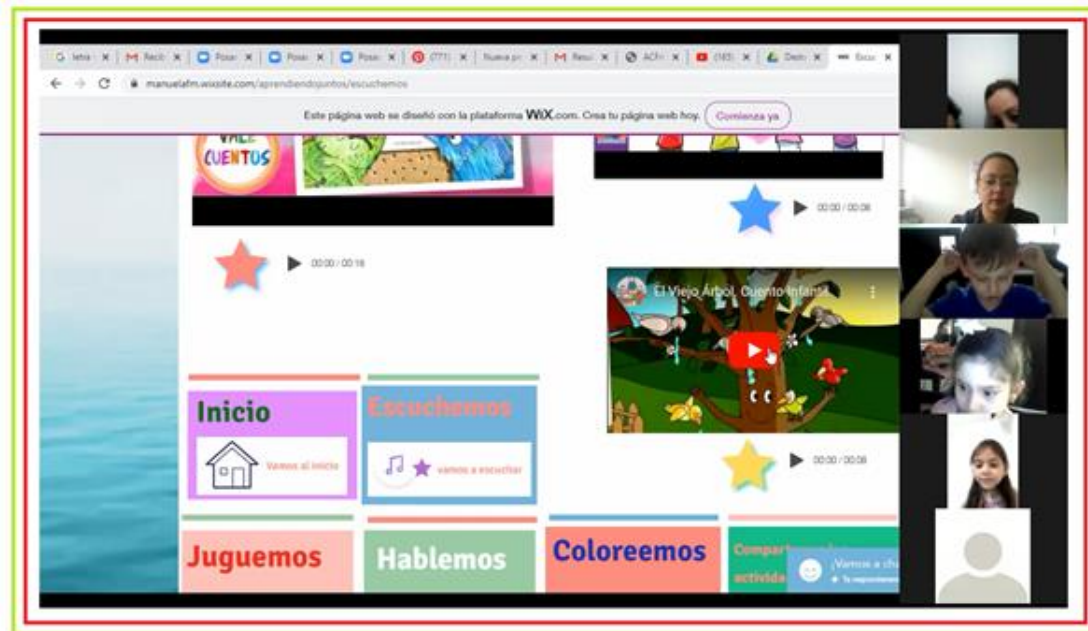


Ilustración 10. Actividad de Aprendizaje – “Escuchemos y dialoguemos” Escucha del cuento

Fuente: Elaboración propia



*Ilustración 11. Actividad de Aprendizaje – “Escuchemos y dialoguemos”.
Conversatorio
Fuente: Elaboración propia*

Actividad N° 8	
Nombre de la actividad	Escuchémonos
Fecha	Septiembre 17 de 2020
Lugar:	Sesión Sincrónica
Horas trabajadas	1 hora
Actores:	Estudiantes grado Transición
Objetivo	Promover la escucha y la socialización entre los estudiantes.
Competencia a desarrollar	Expresa pensamientos, ideas, sentimientos haciendo uso de su habilidad verbal
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa de forma respetuosa con sus compañeros. ✓ Construye y comprende normas de convivencia. ✓ Demuestra espontáneamente emociones y sentimientos, utilizando un vocabulario amplio y coherente. ✓ Utiliza las herramientas tecnológicas disponibles de forma ágil.
Áreas integradas	Tecnología e informática Dimensión comunicativa Artística
Descripción de la actividad	<p>Se organiza un encuentro sincrónico a través del grupo de WhatsApp de los padres de familia, se les manda el enlace para el encuentro por zoom y el horario del encuentro.</p> <p>Se realizó las actividades de rutina (saludo, oración, llamado a lista), se les indica a los estudiantes recordar las normas básicas para los encuentros.</p> <p>En este nuevo encuentro por zoom se propone a los niños realizar la escucha de la canción “las palabras mágicas”, desde sus dispositivos, cada uno buscó en la plataforma en la ventana de Escuchemos, donde encuentran la canción ya mencionada, al finalizar la escucha, se propone un diálogo a través de preguntas donde los niños responden acerca de las palabras mágicas, como por favor, gracias, buenos días, entre otras y su importancia de su utilización en la convivencia social y familiar. Los niños debían expresar porque deben usarse y cual el que ellos más utilizan en casa con su familia.</p>

	<p>También se abrió un espacio para expresar a los niños un agradecimiento por realizar en las actividades con tanto empeño y dedicación, se cuenta a los niños que un este sería el último encuentro y se les agradece por su participación, además se les invita a seguir explorando la página de manera autónoma. Los niños pidieron la palabra para comentar que las actividades han estado muy divertidas y que les gustaría seguir realizando más coloreados y rompecabezas, puesto que fueron de las actividades con mayor reconocimiento en ellos.</p> <p>También para evaluar el mejoramiento de la competencia oral discursiva en los niños, se propone a los padres de familia vía WhatsApp que dé a manera de actividad asincrónica realicen un video corto de máximo 1 minuto, donde los niños hablen de sí mismos de manera libre y espontánea, expresando sus gustos acerca de deportes, comidas o hobbies, el nombre de sus amigos o sus mascotas, entre otros aspectos. Este, deberán realizarlo y enviarlo el día 21 de septiembre.</p> <p>Con esta actividad desarrollada se quiere que los niños desarrollen más su competencia discursiva oral, siendo capaces de argumentar sus respuestas, escuchar con mayor atención, enlazar de manera coherente ideas, pensamientos y sentimientos para expresarlos con mayor facilidad. También se busca la socialización entre los compañeros al reconocerse mucho más entre ellos.</p>
Recursos digitales	Computador, zoom, WhatsApp, Celular, uso de plataforma: https://manuelafm.Wixsite.com/aprendiendojuntos

Tabla 21 Implementación Actividad N° 8 “Escuchémonos”

Fuente: Elaboración propia

Evidencias de aprendizaje – Actividad N° 8

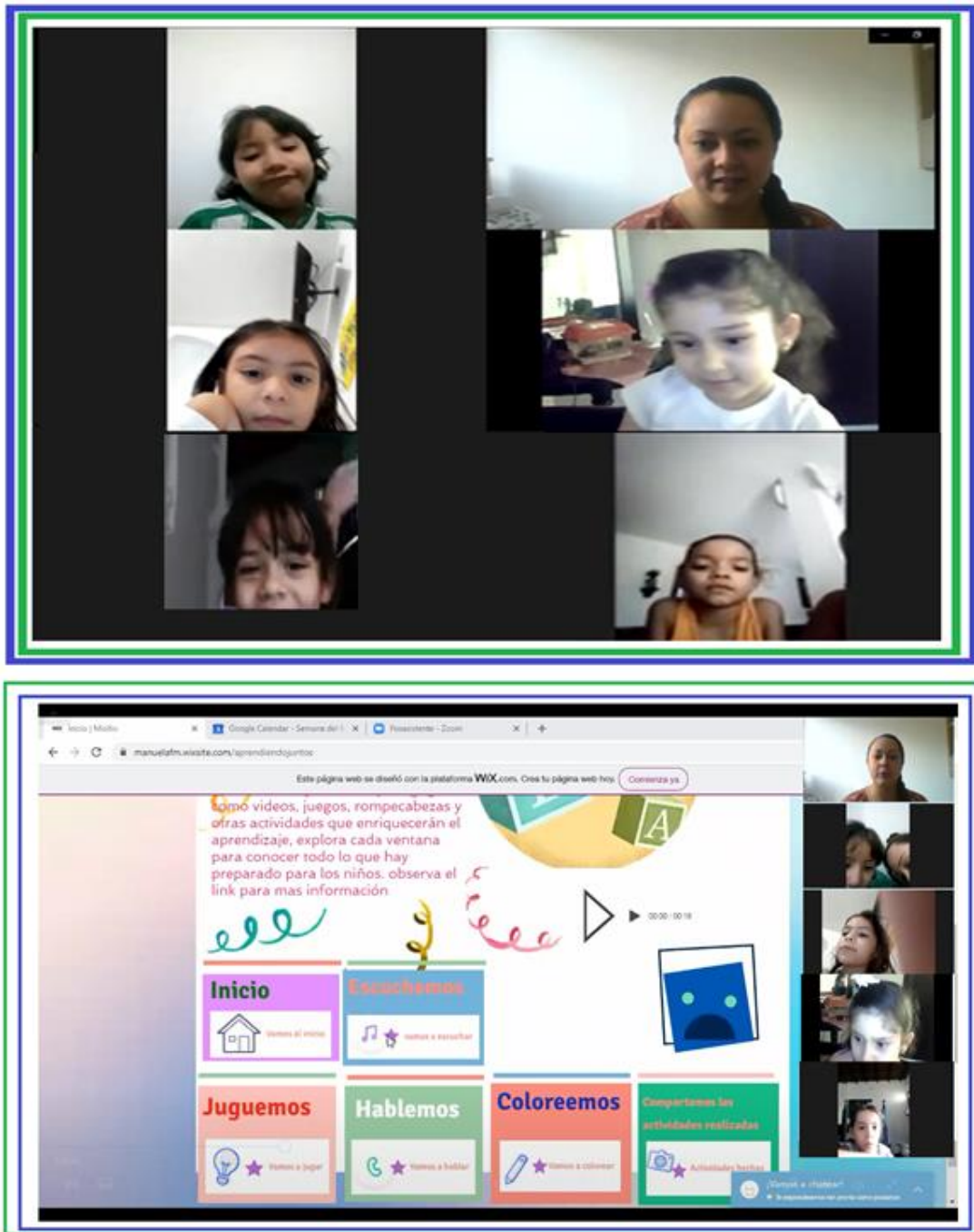


Ilustración 12. Actividad de Aprendizaje – “Escuchémonos”
Fuente: Elaboración propia

7 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

En este capítulo se da cuenta de los hallazgos encontrados durante la implementación de la estrategia pedagógica en los niños del grado transición teniendo en cuenta las evidencias del trabajo desarrollado en las sesiones, los registros del diario de campo, los audios y fotografías; así como la entrevista aplicada a dos de los estudiantes, la lista de chequeo y la encuesta aplicada a los padres de familia al finalizar la intervención.

Para dar respuesta a la pregunta de investigación planteada: ¿Cómo estimular la competencia discursiva oral a través de una estrategia didáctica en los estudiantes de transición de la Institución Educativa Oreste Sindici? se hace un análisis de los instrumentos aplicados.

Antes de iniciar la intervención se observa como algunos niños se muestran un poco temerosos al iniciar o entablar con ellos un dialogo, se mostraron un poco inseguros para dar sus opiniones e ideas, sin embargo, al ir desarrollando con ellos las actividades planteadas, esto fue cambiando, a medida que pasaban los días se fue notando como los niños participaban más activamente, queriendo ser escuchados y tenidos en cuenta al momento de realizar las diferentes tareas asignadas; de igual manera, se observó el aumento de la seguridad en los niños a medida que iban relacionándose con la interfaz gráfica artística, apropiándose de la página y navegando en ella con total normalidad, encontrando las ventanas en cada una de las actividades programadas y relacionándolas con las imágenes, como iconos diferenciadores entre cada una de esta.

Por otra parte, al entablar diálogos con los estudiantes al momento de visualizar los objetos virtuales donde se debían realizar las actividades, se encuentra muchísima mejoría en cuanto a la fluidez verbal, la coherencia al expresar sus gustos y dar sus opiniones en las diferentes sesiones; de igual manera, se fortaleció la escucha, la concentración la atención, la imaginación y la creatividad mediante actividades como la invención de cuentos cortos y palabras nuevas, así como los coloreados, dibujados y los juegos planteados en la plataforma que hacen parte de los contenidos artísticos, como una experiencia de aprendizaje donde se entrelazan la artística y la tecnología para crearlos de forma significativa, dando pie a la teoría del constructivismo donde se incentiva a los estudiantes a construir sus aprendizajes partiendo del interés y al motivación, incorporándolos a los ya adquiridos para generar otras formas de interpretar el mundo y relacionarse con él, así mismo se apunta a la teoría de las inteligencias múltiples, donde cada una de la actividades apunto a las fortalecerlas en cada uno de los niños, donde además se procuró fortalecer y respetara su ritmo y forma de aprendizaje.

Así también, se observó en los estudiantes mayor autonomía para dar las opiniones e ideas que surgían en ellos, sin buscar la aprobación de adultos que en algunas ocasiones acompañaban las sesiones. Otra observación importante apunta que los niños se mostraron cada vez más interesados por continuar manejando y utilizando la plataforma, se notaban ansiosos por descubrir que otras cosas se les ofrecía en ella y esto generó mayor impacto en los buenos resultados obtenidos, todo esto se debió a la incorporación de elementos artísticos llamativos que brindaba la página, tales como elementos en movimientos, los colores de los diferentes objetos, la incorporación de audios y videos, así como utilización de las imágenes que hacían alusión a los contenidos que los niños encontrarían en cada una de las ventanas. Todo esto quedó plasmado en los diarios de campo que se iban realizando tras cada encuentro; es de notarse que las actividades asincrónicas también fueron de gran ayuda para corroborar que los niños comprendían las instrucciones dadas en la realización de cada actividad y a su vez fueron de apoyo para fortalecer la competencia discursiva oral en los niños; en especial la última actividad asincrónica donde se le pidió que hablaran de sí mismos, de sus gustos, hobbies, mascotas y amigos, se nota en gran medida el aumento en la forma de expresión oral, la gestualidad, el aumento en el vocabulario y la cohesión en las ideas manifestadas; mediante las fotos y videos de cada encuentro se deja registro de las evidencias del proceso realizado con cada uno de los estudiantes que pudieron participar con regularidad, donde se pueden ver los avances en cada uno de ellos y la obtención de aprendizajes significativos.

Al analizar las entrevistas aplicadas a las dos niñas, se evidencia en ellas el aumento en la competencia discursiva oral, porque se nota mayor propiedad para expresarse, teniendo mayor claridad verbal, mantenido la atención y la concentración al responder con propiedad cada una de las preguntas; que aunque sencillas dieron cuenta del proceso en las intervenciones realizadas; de igual manera al ir dando a conocer sus puntos de vista con respecto al uso y manejo de la interfaz gráfica artística se nota que disfrutaron en gran medida de esta página y dan cuenta de uso correcto y eficaz que le han dado.

Cabe mencionar que a través de esta entrevista, se puede comprobar el resultado de la check list, donde se evalúa en las niñas 5 ítems, como el manejo de un buen tono de voz, la forma de comunicación oral, la concentración y atención al responder las preguntas, así mismo el manejo y ejecución de la plataforma y por último la interacción con cada uno de los objetos virtuales de aprendizajes propuestos en la página, el resultado de check list es satisfactoria puesto que se puede decir que todos los ítems fueron calificados con un desempeño alto donde las niñas dan cuenta de los conocimientos adquiridos, mostrando un mayor fortalecimiento de habilidades

comunicativas, la competencias discursiva oral que es la que nos compete en este proyecto

CHECK LIST				
Nombre del estudiante: Genesis Maria Gallego Manzini				
Fecha: Septiembre 9 de 2020				
CRITERIO DE EVALUACIÓN	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
El estudiante utiliza un tono de voz apropiado para entablar diálogos		X		
El estudiante tiene una comunicación oral fluida, coherente y adecuada		X		
El estudiante es capaz de mantener la atención y concentración en una conversación	X			
El estudiante demuestra dominio en la ejecución de la interfaz gráfica artística	X			
El estudiante interactúa ágilmente con la plataforma y los OVA allí encontrados	X			

CHECK LIST				
Nombre del estudiante: Mariangel Higuera Álvarez				
Fecha: Septiembre 9 de 2020				
CRITERIO DE EVALUACIÓN	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
El estudiante utiliza un tono de voz apropiado para entablar diálogos	X			
El estudiante tiene una comunicación oral fluida, coherente y adecuada	X			
El estudiante es capaz de mantener la atención y concentración en una conversación	X			
El estudiante demuestra dominio en la ejecución de la interfaz gráfica artística	X			
El estudiante interactúa ágilmente con la plataforma y los OVA allí encontrados	X			

Figura 16 aplicación de la check list a estudiantes

Fuente: Elaboración propia

Se pudo observar en los niños que participaron de manera permanente y desarrollaron de manera sincrónica y asincrónica las actividades, grandes mejorías en la forma de expresión verbal, la escucha, la atención al entablar diálogos y un mayor desarrollo en el pensamiento, puesto que este hace parte esencial en la comunicación; así mismo se evidencia la construcción demostrando así, que al implementar con mayor frecuencia en las practicas pedagógicas el uso de la tecnología y la artística se generar en los niños interés y motivación por aprender; la tecnología es una herramienta que está siendo vinculada en gran medida a la educación, generando grandes cambios a la forma de plantear un currículo educativo, derrumbando barreras y acercando al mundo entero. Al aprovechar los beneficios de la tecnología y el uso de los medios electrónicos produce en los estudiantes interés por construir y transformar sus propios aprendizajes y no solo tomar lo que otros ya han

generado. Esto comprueba que la utilización y la aplicación del arte y la tecnología en los procesos de enseñanza aprendizaje impacta positivamente el desempeño de los niños, logrando con el uso de los medios electrónicos aplicados a la educación un incremento en la calidad educativa, como agentes de socialización e incremento en la obtención de nuevos conocimientos; así mismo se genera mayor equidad y cierre de brechas educativas.

La artística por su parte, en un manera de expresión inherente al ser humano, puesto que, a través de ella se puede comprender el mundo, se puede comunicar ideas, pensamientos y generar a su vez aprendizajes significativos que quedan plasmados de manera permanente en los seres humanos; el impacto dado en los procesos educativos gracias a la utilización de los medios electrónicos donde mediante elementos llamativos como colores, imágenes, danzas, pinturas, entre otros, ayudan en la formación integral de los seres humanos y al combinar estos con todas las herramientas didácticas y posibilidades que ofrece la tecnología se genera a un más la construcción de procesos educativos encaminados al desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, que serán utilizados por los niños en cada uno de los ámbitos de su vida ya será a nivel escolar, laboral o familiar.

Cabe mencionar que el acompañamiento de los padres de familia fue constante y eficiente lo cual, ayudo a los buenos resultados obtenidos por los niños a lo largo de la intervención pedagógica; algunos de los padres que no pudieron seguir con el proceso de manera regular debido a la reactivación económica presentada a nivel nacional, se tomaron el tiempo y procuraron realizar las actividades de manera asincrónica, enviando evidencias de la elaboración de dichas actividades, vía WhatsApp a la maestra, para que ella pudiera ayudarlos con el montaje a la plataforma.

La opinión de los padres frente a la intervención pedagógica es de suma importancia, puesto que, como espectadores del proceso y apoyo desde casa en la generación de espacios para el desarrollo de dicha intervención, se les tuvo muy en cuenta para que fueran ellos quienes evaluaran la plataforma, la metodología y el proceso en general de la intervención, de manera, que dieran cuenta según su opinión si habría sido efectiva y había impactado el proceso comunicativo oral de sus hijos, haciéndolos más receptivos, más expresivos y notándose un incremento en su forma de comunicación. Esto se pudo verificar con mediante el instrumento cuestionario, aplicado a los padres el cual se realizó con Google Forms, este se envió vía WhatsApp al terminar la intervención.

Con las respuestas dadas por los padres de familia se hace un análisis pregunta a pregunta de sus respuestas.

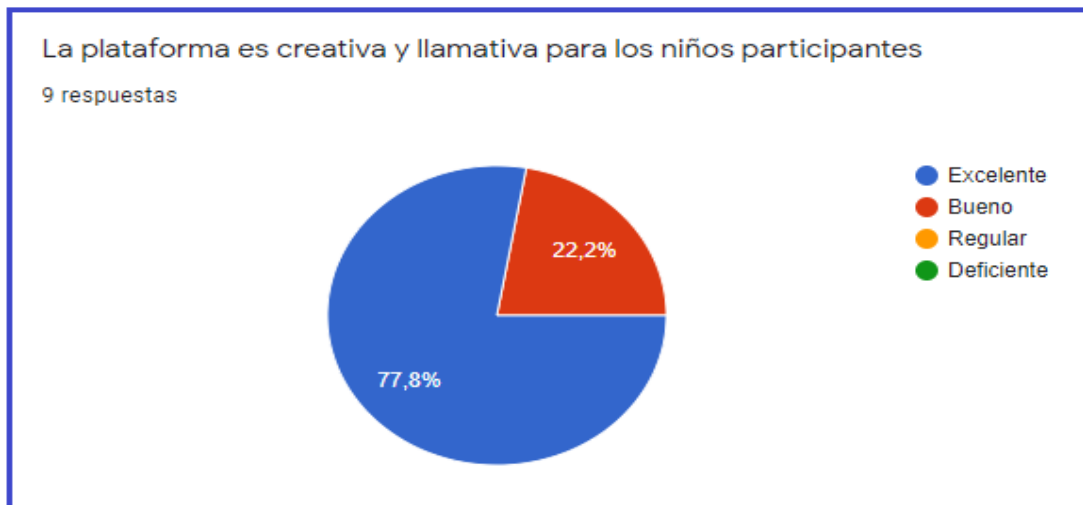


Gráfico 13 Pregunta 1 cuestionario evaluación de la intervención pedagógica
Fuente: Elaboración propia

Análisis: se observa que el 77,8% de los padres de familia le dan a la plataforma una calificación de excelente y el 22,2% la evalúan con bueno, mostrando así ellos han considerado que la plataforma es creativa y llamativa, gracias a los elementos usados en el diseño, la elaboración de la misma, así como la facilidad para los niños participante.



Gráfico 14 Pregunta 2 cuestionario evaluación de la intervención pedagógica
Fuente: Elaboración propia

El porcentaje más alto en esta pregunta fue de 88,9%, mostrando en este caso que los padres consideraron que el diseño de la plataforma estuvo excelente, demostrando que todo lo planteado en ella está acorde para el grado transición, según sus apreciaciones como espectadores y acompañantes; de igual manera, el 11,1% restante de los padres la evaluaron como buena, esto quiere decir que en general la evaluación en este aspecto fue catalogada como acertado el diseño y presentación de la plataforma y sus componentes.



Gráfico 15 Pregunta 3 cuestionario evaluación de la intervención pedagógica

Fuente: Elaboración propia

Análisis: Un 77,8% de los padres de familia concuerdan en que los objetivos planteados en las actividades fueron excelentes, debido a que se alcanzaron las metas propuestas para la intervención, pudiéndose realizar las actividades programadas y la intencionalidad de estas apunto alcanzar los logros planteados; para el 22,2% de los padres los objetivos fueron buenos; concluyendo con esto que la calificación ha sido positiva en este ítem

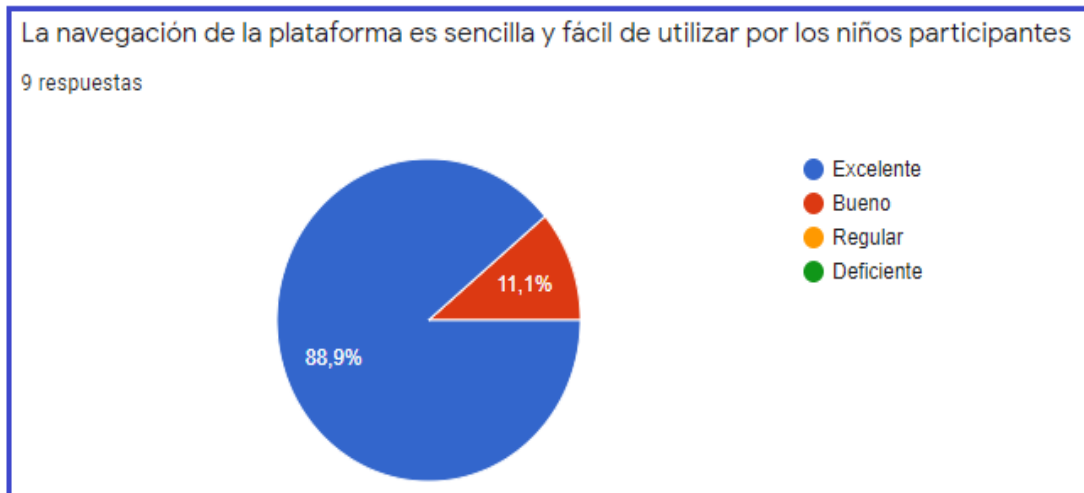


Gráfico 16 Pregunta 4 cuestionario evaluación de la intervención pedagógica

Fuente: Elaboración propia

Acá el 88;9% de la calificación de los padres es excelente, manifiestan que la plataforma es sencilla y fácil para los niños, esto debido a que los niños pudieron navegar sin dificultades, relacionando las imágenes y los colores como una de las maneras más simples para navegar en la página, de igual manera el 11,1% de los padres la califica como buena.



Gráfico 17 pregunta 5 cuestionario evaluación de la intervención pedagógica

Fuente: Elaboración propia

En la pregunta ¿Cuál es el grado de satisfacción con la metodología didáctica utilizada en la plataforma?, la mayoría de los padres responden que tienen una alta satisfacción lo cual corresponde a un 77,8%, quienes la evaluaron de manera excelente; así mismo el 22,2% de los padres la evalúan como buena. En esta se reconoce la importancia de la motivación y el interés puesto por los niños, pero a su vez de los padres de familia quienes fueron los encargados de proporcionar los recursos y herramientas tecnológicas para navegar en la plataforma y poder cumplir con las actividades; el grado de satisfacción es alto y esto corrobora que la plataforma está elaborada con las directrices planteadas para los niños utilizando una metodología apropiada y acorde a ellos.



Gráfico 18 pregunta 6 cuestionario evaluación de la intervención pedagógica
Fuente: Elaboración propia

El 88,9% de los padres consideraron las herramientas didácticas utilizadas de manera excelente y el otro 11,1% la evaluaron con bueno, esto debido a que los padres admiten que es de suma importancia estimular la competencia discursiva oral en los niños para generar en ellos mayor nivel de desempeño escolar y mejora en las relaciones sociales y personales que puedan establecer, con la cuales es necesario tener una comunicación fluida y acorde a cada situación, lo cual se genera gracias a un óptimo desarrollo en las competencias y habilidades comunicativas.

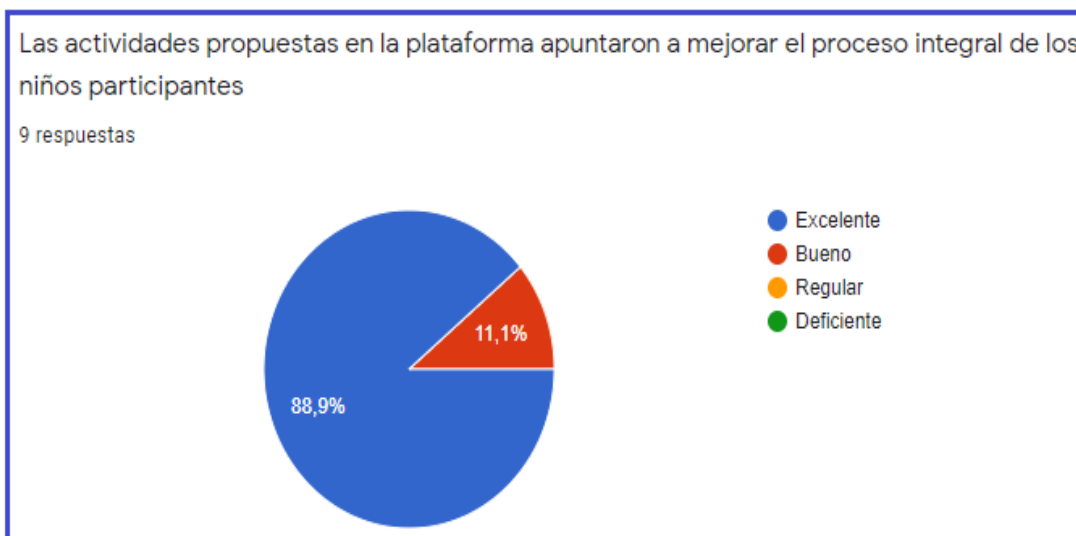


Gráfico 19 pregunta 7 cuestionario evaluación de la intervención pedagógica

Fuente: Elaboración propia

En cuanto al ítem acerca de las actividades propuestas en la plataforma apuntaron a mejorar el proceso integral de los niños el 88,9% de los padres afirman que se hace de manera excelente y el 11,1% consideran que es bueno, con esto se afirma que para los padres es muy importante apuntar a la mejora del proceso escolar e integral de los niños, lo cual se apoya mediante las diferentes actividades planteadas en la plataforma, donde se aborda temas como la autoestima y los valores se transversalizan con las actividades propuestas para estimular la competencia discursiva oral.



Gráfico 20 Pregunta 8 cuestionario evaluación de la intervención pedagógica
Fuente: Elaboración propia

Con respecto a la afirmación, la plataforma y las actividades programadas satisfacen las necesidades y expectativa de los niños, el 77,8% de los padres están de acuerdo en que se hizo de manera excelente y el 22,2% dan una calificación de buena, es necesario resaltar que los padres admiten que la confianza colocada en la plataforma para estimular y mejorar la competencia discursiva oral en sus hijos fue aprovechada, al evidenciarse avances y progresos en los desempeños de los niños.

Con respecto a la triangulación de datos se obtienen las siguientes conclusiones:

Triangulación De Datos

Categoría Instrumentos	Antes	Durante	Después	Conclusiones
Actividades de reconocimiento	x			Gracias a estas actividades de reconocimiento se detectaron falencias en los estudiantes en cuanto a la expresión verbal y la competencia discursiva oral, se observaron dificultades

				<p>para entablar conversaciones y diálogos de manera fluida y coherente; así también se detectó la utilización de palabras limitadas y la desmotivación por socializarse y compartir con otros de manera verbal gustos, ideas y sentimientos.</p>
<p>Cuestionario a padres de familia</p>	x		x	<p>Estos cuestionarios aportaron en gran medida tanto al diagnóstico como a la evaluación final de la intervención, a través de estos, se puede concluir que el acompañamiento familiar es sumamente necesario para poder fortalecer en los estudiantes las capacidades y habilidades propias de cada uno; son los padres quienes ayudan a motivar e incentivar a sus hijos en el desarrollo de diferentes actividades, obtenido buenos resultados gracias a la constancia de a lo largo de la intervención pedagógica.</p> <p>Los padres al finalizar se dieron cuenta de la importancia de acompañar a sus niños, brindarles herramientas adecuadas para la comunicación y la expresión, así como espacios de juegos apropiados para niños que fortalezcan la creatividad e imaginación y también proporcionar herramientas tecnológicas con una intencionalidad educativa y recreativa y no</p>

				solo a modo de distracción para los niños, dándose cuenta de las ventajas que ofrece el aprendizaje en línea.
Entrevista a docentes	x			<p>Con las entrevistas realizada con los docentes se concluyó que es necesario ofrecer a los estudiantes una correcta estimulación de la competencia discursiva oral, la cual es necesaria para entablar relaciones sociales y escolares, puesto que, aumenta la obtención de mejores resultados académicos e influye en el aumento de la autoestima, fortalece el desarrollo de la personalidad y la confianza para participar en diferentes ámbitos sociales y culturales. A través de la oralidad se comunican ideas, pensamientos propios y se hace una interpretación del mundo que rodea a cada niño.</p> <p>Así mismo, con la entrevista se establece que es necesario innovar en las estrategias pedagógicas para poder abolir la educación tradicional, con la que solo se adoctrina a los estudiantes sin dar la posibilidad de fomentar en ellos un pensamiento crítico, por el contrario al dar paso a la tecnología como medio de motivación e interés se podrán brindar a los estudiantes herramientas para competir con otros a nivel social, escolar y</p>

				<p>personal, ya que la tecnología brinda un sinnúmero de posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje significativo, que ayuda a ir cerrando la brecha educativa a nivel mundial. Por otra parte, los dos profesores entrevistados concuerdan con que la estrategia planteada por la docente ayuda al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del grado transición.</p>
Entrevista a estudiantes			x	<p>La entrevista a los estudiantes muestra que el uso de los medios electrónicos en conjunto con la artística fomenta en los niños capacidades y habilidades comunicativas; la entrevista fue de gran ayuda, puesto que, se observaron cambios positivos en los niños, mostrándose más atentos, concentrados y espontáneos para hablar de sí mismo, se vio además un aumento en la confianza para dirigirse a otras personas y participar de las diferentes actividades, lo cual impacta en el aumento de la autoestima y el desarrollo de la expresión verbal.</p>
Observación	x	x	x	<p>Se evidenció que antes de la intervención los niños se mostraban un poco temerosos para expresarse de manera oral, se sentían inseguros y no mantenían una conversación fluida acerca de</p>

				<p>diversas temáticas ni de ellos mismo; por el contrario durante la intervención se observó que esta actitud cambiaba, los estudiantes se mostraban más atentos e interesados al realizar diálogos y conversaciones propuestas en las diferentes actividades, participaban con mayor agrado y daban a conocer sus opiniones de manera más espontanea, se notaban más motivados y empoderados al momento de utilizar la página, mostrando dominio de ella; de igual manera al finalizar la intervención se notó un aumento en el vocabulario, mejoría en la forma de expresarse a nivel gestual y oral, se observó también una mejoría en la manera como podían sostener una conversación mostrando interés por ella, también se vio que los niños se sentían más confiados en sí mismos y de sus habilidades, de igual manera mayor dominio de la página y mostraron recordación de esta y lo trabajado allí, dando como resultado la comprobación de que el aprendizaje fue significativo, puesto que, ha sido instaurado en cada uno de los niños.</p>
Check List			x	<p>Con esta se comprueba que la competencia discursiva oral ha sido fortalecida en cada uno de los niños,</p>

				<p>evidenciando que se han presentado mejoras en cuanto a la expresión verbal y la comunicación; así mismo se nota que el uso de la plataforma ha generado en los niños mayor motivación en la realización y participación de las diferentes actividades, queriendo explorar más a fondo cada uno de los elementos que allí se ofrecían y generando en ellos aprendizajes perdurables.</p>
--	--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabla 22 Triangulación de datos con las conclusiones

Fuente: Elaboración propia

Análisis general de la prueba Postest

Tomando como punto de partida la importancia que han tomado las TIC dentro del campo educativo y por ende los procesos de enseñanza-aprendizaje, Lev Vygotsky (1978) afirma que el desarrollo lingüístico se origina en un medio comunicativo y social, donde los niños tienen constante interacción con los adultos aprendiendo códigos de comunicación utilizados en la sociedad donde se desarrolla como individuo, del mismo modo, se evidencia los diferentes procesos ejecutados durante el proyecto como lo son la creación de actividades en la herramienta WIX y la implementación de zoom en la cuales se evidencia un cambio en los estudiantes del grado transición.

Con relación a lo anterior, teniendo claro la motivación y el avance presentado por los estudiantes del grado transición en las diferentes actividades desarrolladas en pro del mejoramiento de la discusión oral apoyada en las herramientas TIC, generando así un impacto positivo en el proyecto de investigación, al igual, en los objetivos propuestos afirmando que la herramienta wix en los procesos de enseñanza-aprendizaje le ofrece a los estudiantes posibilidades que mejorar la competencia discursiva oral o expresión de ideas.

Por otra parte, para (Barquín Ruiz, 2007) “En los últimos años han aparecido distintas directivas de las Administraciones públicas insistiendo en la necesidad de la cultura informática y la urgente adaptación de instituciones y expertos en el uso de la red y los medios electrónicos, tratando así de potenciar una mayor presencia de las TIC” debido a que esta, es una herramienta utilizada para fomentar en niños y adultos capacidades y habilidades propias que estimulen el desarrollo de aprendizajes en cualquier área o asignatura, por lo cual, es importante que los docentes implementen estrategias didácticas dentro de sus áreas de formación con el fin que el estudiante pueda comprender los conceptos brindados.

Para finalizar, se debe aprovechar el interés presentado por los niños y sus padres en relación con la implementación de TIC, al igual, que se propuso diseñar alternativas a partir de las herramientas tecnológicas, desarrollando así diversas actividades que facilitan el mejoramiento de las competencia discursiva oral, por lo que se hace necesario luego de la aplicación de WIX y los avances presentados por los estudiantes, realizar un comparativo de la prueba pretest inicial sobre la expresión de ideas o discursiva oral Vs prueba Postest.

Análisis comparativo de la prueba Pretest y Postest

Ítem	Porcentaje prueba Pretest	Porcentaje prueba Postest	Mejora	Competencia
Expresión oral	23% (corresponde a 3 estudiantes de 13)	92,3% (corresponde a 12 estudiantes)	69,3%	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa pensamientos, ideas, sentimientos haciendo uso de su habilidad verbal • Reconoce en su expresión oral, una forma eficiente para expresar ideas, opiniones, inquietudes,

				saberes, sentimientos
Coherencia	23% (corresponde a 3 estudiantes de 13)	84,6% ((corresponde a 11 estudiantes)	61,6%	<ul style="list-style-type: none"> • Usa el lenguaje en un contexto cultural y social significativo del entorno, poniendo en práctica sus saberes, sentimientos, motivaciones, emociones, para resolver situaciones. • Comunica sus emociones y vivencias a través del lenguaje y medios gestuales, verbales, gráficos, plásticos.
Escucha atención y concentración	38% (corresponde a 5 estudiantes)	92,3% (corresponde a 12 estudiantes)	54,3%	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha y comprende cuentos para ampliar el vocabulario y asimilar situaciones.

Tabla 23 Análisis comparativo de la prueba Pretest y Postest

Fuente: Elaboración propia

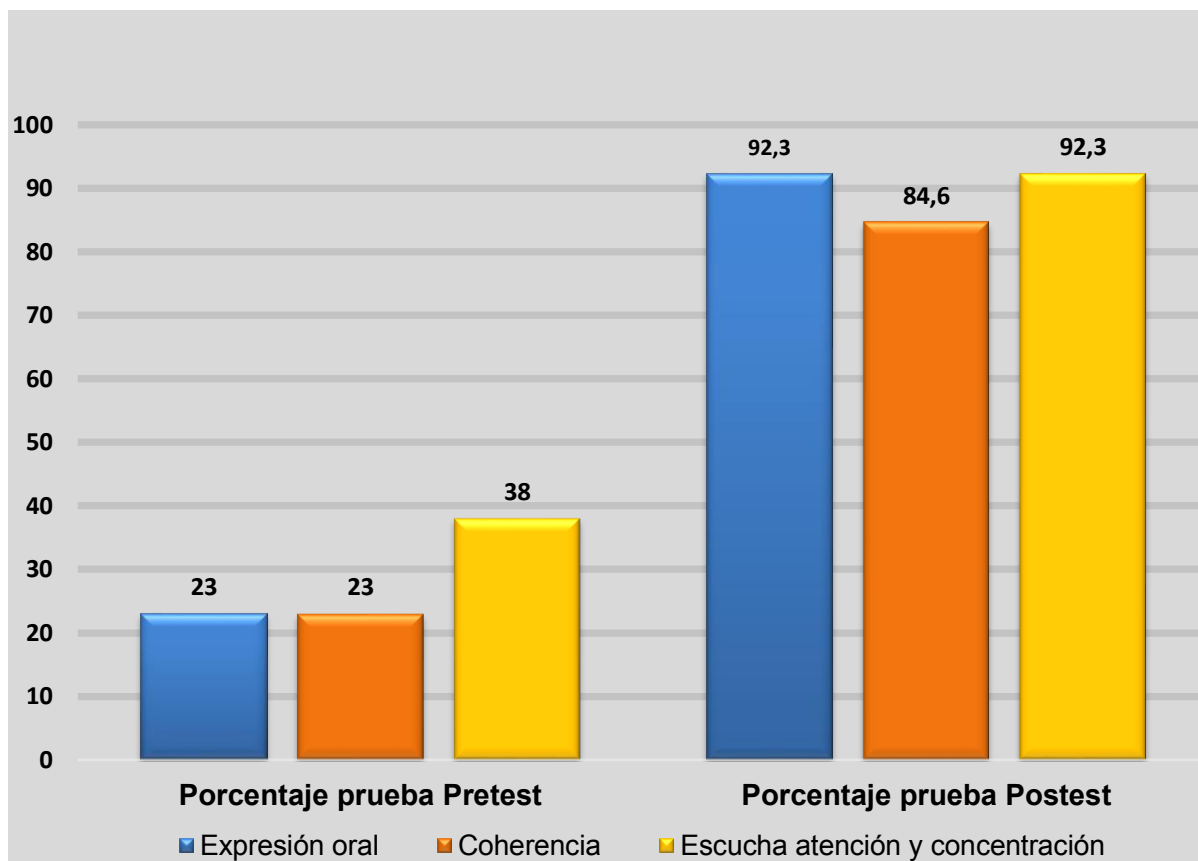


Gráfico 21 Análisis comparativo de la prueba Pretest y Postest

Fuente: Elaboración propia

Durante el Pretest, se realizaron actividades de reconocimiento al interior del aula (marzo 2020) y aplicación de cuestionario a padres de familia para conocer si estimulaban la competencia discursiva oral en sus hijos, de igual manera, en el Postest, se desarrolló la elaboración de un vídeo de 1 minuto donde los niños hablan de sí mismo, gustos, hobbies, mascotas, entre otros; también entrevista con 4 preguntas sencillas para comprobar la check list y cuestionario a padres de familia para verificar su satisfacción con la creación de la página, la metodología utilizada.

Se pudo evidenciar en la prueba pretest que algunos estudiantes tenían dificultades al momento de expresar ideas; como también se evidencio la falta de estimulación por parte de la familia en cuanto a la competencia discursiva oral, la cual es muy importante fortalecer para incrementar el desarrollo social y escolar en los niños del grado transición de manera que la comunicación sea más fluida y coherente. Mientras, que durante la aplicación de la prueba Postest se evidenciaron cambios que con el paso de los días se fueron

notando, tales como los niños participaban activamente, queriendo ser escuchados y tenidos en cuenta al momento de realizar las diferentes tareas asignadas; de igual manera, se observó el aumento de la seguridad en los niños a medida que iban relacionándose con la interfaz gráfica artística, apropiándose de la página y navegando en ella con total normalidad, encontrando las ventanas en cada una de las actividades programadas y relacionándolas con las imágenes, como iconos diferenciadores entre cada una de esta.

Estos resultados demuestran que el uso de las herramientas tecnológicas es fundamental para el mejoramiento de los procesos de enseñanza aprendizaje de cualquier área de la educación, lo cual permite que estudiantes y docentes encuentren en las TIC otra forma de aprender o divertirse, ya que no se limitan a utilizarlas solamente para realizar actividades del área de estudio.

8 CONCLUSIONES

Al iniciar el proyecto se observa en los niños un bajo desempeño en la expresión verbal, lo que impacta directamente en el proceso escolar, la relación con los demás y la obtención de buenos resultados escolares, pues la oralidad favorece la lectoescritura desde la etapa inicial de la escolaridad.

Desde el comienzo del proyecto se dio cumplimiento al primer objetivo específico planteado al diagnosticar la competencia discursiva oral de los estudiantes, esto se hizo a través de la realización de actividades escolares de reconocimiento, las cuales consistieron en proponer exposiciones donde los niños hablaran de sí mismo, sus gustos, sus mascotas, también se propusieron juegos con títeres e imitación de la acción de leer ante los demás; con el desarrollo de estas se pudo observar en la mayoría de los estudiantes una gran falencia en el fortalecimiento de esta competencia comunicativa discursiva oral, se mostraban temerosos, poco interesados por entablar conversaciones e inventar historias: por otra parte, se planteó para este objetivo la realización de un cuestionario dirigido a los padres de familia con el cual se comprobó que en su mayoría no estaban brindando a sus hijos espacios de interacción familiar que motivaran el diálogo, las expresiones verbales, los juegos y al lectura de cuentos; además se constató que los padres no estaban muy enterados de la importancia de una correcta estimulación de la competencia discursiva oral para la obtención de buenos resultados escolares. Para dar cumplimiento al segundo objetivo específico acerca de las actividades que ayudan a desarrollar la competencia discursiva se hace un rastreo de diversos OVA acordes a la edad de los niños que apunten a estimular esta capacidad, se seleccionaron con cuidado diferentes videos, cuentos, juegos e imágenes que pudieran ser colocados dentro de la plataforma Wix y dar forma a una interfaz gráfica artística motivante para cada uno de los niños, de manera que al divertirse se genere un aprendizaje significativo.

Para dar cumplimiento al tercer objetivo específico se desarrolló una propuesta pedagógica en la que participaron 13 estudiantes, la cual fue dividida en 8 sesiones de encuentros sincrónico y asincrónico, los participantes realizaron las actividades programadas a través de una Wix, donde se instauraron diferentes objetos virtuales de aprendizaje mediados por la artística, para esta se tuvo el apoyo de algunos padres de familia; de igual manera esta propuesta de intervención pedagógica permitió desarrollar con satisfacción el objetivo principal que se tenía planteado de diseñar una estrategia didáctica basada en una interfaz gráfica artística apoyada en OVA para fortalecer la competencia discursiva oral, puesto que se observó que los niños que participaron de manera constante en el desarrollo de las diferentes actividades aumento en

su expresión verbal y discursiva, sosteniendo conversaciones acordes, fluidas y coherentes, utilizando un tono de voz adecuado y un vocabulario más nutrido. Así también se notó mayor propiedad al utilizar la plataforma y se fortaleció la autoestima y la confianza en cada uno de ellos.

Las actividades planteadas en la plataforma motivaron mucho a los niños, gracias a las imágenes, videos, canciones y juegos, fue una forma innovadora de aprender significativamente, por lo que se puede concluir que gracias al diseño y elaboración de esta interfaz los estudiantes fortalecieron sus aprendizajes, utilizando elementos que están en su contexto, como lo son las herramientas tecnológicas y virtuales.

Por otra parte, para ejecutar el último objetivo específico de evaluar la competencia discursiva oral y después de llevar a cabo la propuesta pedagógica implementada se realizó una corta entrevista a los dos niñas participantes que consto de 4 preguntas sencillas acordes a su edad, además se tuvo en cuenta la última actividad asincrónica que consintió en enviar un corto video donde cada uno de los niños hablara de sí mismos, sus gustos, hobbies, mascotas y demás aspectos que desearan resaltar; tanto con la entrevista como con el video se pudo comprobar de manera satisfactoria que se fortaleció la competencia discursiva oral en los niños, logrando en ellos avances y progresos gratificantes con respecto a esta. De igual manera se tuvo en cuenta a los padres de familia para que fueran ellos quienes evaluaran mediante una encuesta la plataforma gráfica artística creada para los niños y la metodología utilizada en ella, dando como resultado una aceptación favorable de los padres de familia y una calificación positiva.

Este proyecto permitió concluir que es importante innovar en la metodologías y estrategias pedagógicas para desarrollar en los niños aprendizajes significativos, además de incluir más herramientas TIC que hacen parte del contexto actual de los estudiantes para generar en ellos mayor motivación e interés.

Con respecto al diseño, elaboración de una página dónde la interfaz es gráfica artística y la aplicación de la intervención pedagógica queda demostrado que el arte y la tecnología pueden coexistir para mejorar y ampliar los conocimientos de los niños, con respecto a la oralidad, puesto que ésta hace parte fundamental en la adquisición de otros aprendizajes como la lectura, la escritura, así como al desarrollo de la escucha como parte fundamental en la comunicación humana, todo esto contribuyendo al desarrollo de habilidades sociales, personales y escolares que fundamentan el desarrollo integral de los estudiantes.

Sabiendo aprovechar las bondades que ofrece en la actualidad la tecnología en cuanto a innovación y diversión, se da paso a la adquisición de más y mejores habilidades, capacidades y destrezas que ayuden a la obtención de desempeños escolares superiores.

9 LIMITACIONES

El proyecto se pudo desarrollar de manera exitosa, sin embargo, se encontraron algunas limitaciones, entre ellas el cambio de ambiente pedagógico, el cuales se debió a la aparición del covid-19, enfermedad causada por un virus altamente contagioso que obligo a los estudiantes a permanecer en sus casas desarrollando las actividades escolares desde allí, esto con el fin de proteger la vida y la de los niños y niñas; de igual manera esto limito la cantidad de la muestra, debido a que las familias se vieron abocadas a desarrollar de manera virtual un sinfín de acciones escolares, familiares y laborales no solo de los niños de transición sino también de los demás miembros de la familia reduciendo así la posibilidad de realizar la intervención con una mayor cantidad de estudiantes, además no todos tenían las mismas posibilidades de acceder a internet o a dispositivos móviles que permitieran su participación en la intervención pedagógica.

Otro factor que influyó en las limitaciones fue el tiempo tan reducido de los padres de familia que, aunque hicieron lo posible por acompañar a sus hijos en las intervenciones de manera sincrónica para algunos no fue posible hacerlo, sin embargo, trataron de ponerse al día con las actividades propuestas realizándolas de manera asincrónicas, esto gracias a que la plataforma es de fácil acceso y manejo.

Todas las intervenciones debieron desarrollarse como actividad extracurricular, debido a que los niños de la muestra pertenecen a ambos grupos de transición los cuales tienen horario de clase diferentes, por tal motivo se acordó con los padres un horario que no interfiriera con el desarrollo normal de las actividades escolares.

10 IMPACTO / RECOMENDACIONES / TRABAJOS FUTUROS

Como uno de los mayores impactos se puede encontrar es que los niños mejoraron sus competencias comunicativas, especialmente la competencia discursiva oral, mostrando mayor interés por participar de manera más activa de las actividades propuestas para el dialogo y la comunicación verbal donde podrían expresar ideas, sentimientos y pensamientos, así mismo se creó un mayor nivel de la seguridad y confianza en sí mismos; mostrando así que el uso de herramientas tecnológicas acordes a la edad y grado de los niños pueden ser aprovechadas para generar espacios de aprendizaje, donde a partir de estrategias pedagógica bien estructuradas pueden propiciarse aprendizajes significativos; debido a que los niños aprenden de manera lúdica y divertida, motivados desde su interés y deseo por construir su conocimiento; cabe decir que, es el maestro quien debe ser el primer motivado en aprender y abolir las practicas tradicionalistas que se tenían con respecto a la manera de concebir e impartir los conocimientos; lo cual quedo demostrado gracias a la propuesta pedagógica donde a través de una interfaz gráfica artística los niños pudieron desarrollar habilidades y destrezas con respecto a la competencia discursiva oral, la cual también fortaleció la autonomía, la escucha y la concentración, demostrando que la tecnología ofrece grandes bondades que esperan ser aprovechadas con fines educativos.

Es de anotar también que los niños necesitan la interacción y exploración con el medio que lo rodea y las TIC son herramientas que llegaron para quedarse, por tanto se recomienda que los maestros comiencen a innovar su práctica pedagógica volviéndose conscientes de la importancia que incluir las nuevas tecnologías como herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, abarcando las diferentes maneras con las que los niños pueden obtener los conocimientos, potencializando sus habilidades y destrezas, puesto que, basados en la teoría de las inteligencias múltiples, se pueden generar contenidos digitales desde lo kinestésico, lo personal, lo matemático, lo comunicativo, lo estético, lo ambiental y lo musical, para ayudar a los niños en a adquirir sus conocimientos de una manera más amena y desarrollarse como un ser integral.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta Guerrero, A., Gutiérrez León, N. I., & Moncada Betancur, S. (26 de junio de 2015). Creando Espacios para la Oralidad. Obtenido de <https://docplayer.es/91389413-Creando-espacios-para-la-oralidad-aura-ligia-acosta-guerrero-nhora-ines-gutierrez-leon-samaria-moncada-betancur.html>
- Adlerstein, C., Pardo, M., Diaz, C., & Villalón, M. (2016). Estudios pedagógicos (Valdivia). Obtenido de Formación para la enseñanza del lenguaje oral y escrito en carreras de educación parvularia: variedad de aproximaciones y similares dilemas: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052016000100002
- Aguilar Gaviria, S., & Barroso Osuna, J. (julio de 2015). LA TRIANGULACIÓN DE DATOS COMO ESTRATEGIA EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA. Obtenido de Universidad de Sevilla. Facultad Ciencias de la Educación. Dpto. Didáctica y Organización Educativa.: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/45289/La%20triangulaci%c3%b3n%20de%20datos%20como%20estrategia%20en%20investigaci%c3%b3n%20educativa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aguilera Albesa S., B. C. (2012). Trastornos del lenguaje. *Pediatría Integral*, V. XVI, número 9, <https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2012/xvi09/02/683-690%20Lenguaje.pdf>.
- Altamirano, E. y. (2008). Sistemas de Gestión: para Educación, Mediados por TIC. Obtenido de Sistemas de Gestión para Educación Mediados por TIC: https://aulavirtual-eew.cvudes.edu.co/publico/lems/L.000.006.MG/contenido_LEM.html#pdf
- Alvarado Torres, L. S. (2008). Uso de las estrategias telemáticas en el proceso didáctico empleado por los docentes del programa de educación preescolar: UPEL IPB. *Educare*, Vol. 12, N°. 2, 2008, págs. 93-111. Obtenido de *Uso de las estrategias telemáticas en el proceso didáctico empleado por los docentes del programa de educación preescolar*.

- Arciniegas González, D., & García Chacón, G. (2007). Revista Electrónica "Actualidades. Obtenido de METODOLOGÍA PARA LA PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS PEDAGÓGICOS DE AULA EN LA EDUCACIÓN INICIAL: <https://www.redalyc.org/pdf/447/44770104.pdf>
- Arévalo Quintero, S. K., Granados Silva, B., & Quintera Ortega, L. M. (2017). Repositorio UFPSO. Obtenido de universidad de Ocaña: <http://repositorio.ufpso.edu.co:8080/dspaceufpso/bitstream/123456789/15111/1/29731.pdf>
- Arias Hernández, J. (2017). Incidencia de un objeto virtual de aprendizaje en los procesos de aprendizaje sobre. Obtenido de https://repositorio.tec.mx/ortec/bitstream/handle/11285/622480/Tesis%20Final%20A01681555_Janneth_Arias_Hern%C3%A1ndez%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Artmann, P. (2020). Arbol ABC. Obtenido de <https://arbolabc.com/>
- Ausubel, D. (1983). TEORIA DEL APRENDIZAJE. Obtenido de <http://www.educainformatica.com.ar/docentes/tuarticulo/educacion/>
- Barón Birchenal, L. (14 de mayo de 2014). La Teoría Lingüística de Noam Chomsky: del Inicio a la Actualidad. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Oliver_Mueller/publication/317501947_La_Teoria_Linguistica_de_Noam_Chomsky_del_Inicio_a_la_Actualidad/
- Barquín Ruiz, J. (septiembre de 2007). Revista de Educación. Obtenido de Transiciones en la función docente. La transformación de la práctica educativa por la presencia de los medios electrónicos en la educación: <http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:c6cac3e1-1c96-4538-ad74-bebfe340fccc/re34421-pdf.pdf>
- Bermúdez González A & otros, Subcomite de ética. (mayo de 2013). PRINCIPIOS ÉTICOS PARA LA INVESTIGACIÓN EN LA ENEO. Obtenido de <https://aulavirtualeew.cvudes.edu.co/aprendiente/planesdeestudio/modulo/leerdocumento.aspx?StudentSubjectNoteDocumentId=7e7eed04-8d49-4e5d-b8b4-491109490e0b>

- Briceño Pira , L., Flórez Romero , R., & Gómez Muñoz, D. P. (2018). Academia. Obtenido de Usos de las TIC en preescolar: hacia la integración curricular:
https://www.academia.edu/39249993/Usos_de_las_TIC_en_preescolar_hacia_la_integraci%C3%B3n_curricular
- Buriticá, O. I. (01 de julio de 2015). Tecnura. Obtenido de Metodología para la formulación de proyectos basada en la definición del problema:
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/Tecnura/article/view/9020/11098>
- Cabero Almenara, J. (2015). Reflexiones Educativas sobre tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Obtenido de Reflexiones Educativas sobre tecnologías de la información y la comunicación (TIC):
https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/32285/Reflexiones_educativas_sobre_las_Tecnolo.pdf;jsessionid=A4BFBA42E569DF4460E02FA2781DCD54
- Cabrera Medina, J. M., Sánchez Medina, I. I., & Rojas Rojas, F. (2016). Uso de objetos virtuales de aprendizaje OVAS como estrategia de enseñanza – aprendizaje inclusivo y complementario a los cursos teóricos prácticos. Una experiencia con estudiantes del curso física de ondas. Educación en Ingeniería, 1-9. Obtenido de [file:///C:/Users/Admin/Downloads/602-Texto%20del%20art%C3%ADculo-3113-3-10-20160807%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Admin/Downloads/602-Texto%20del%20art%C3%ADculo-3113-3-10-20160807%20(1).pdf)
- Cabrero , J. (2015). *Reflexiones educativas. sobre las tecnologias de la información y la comunicación TIC-Tecnologia-Ciencia y Educación*. Obtenido de <https://tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/27>
- Camargo Ynuma, C. A. (30 de abril de 2019). Pontificia Universidad Católica del Perú. Obtenido de Juguemos a conocer nuevas palabras:
<http://hdl.handle.net/20.500.12404/14067>
- Campoy Aranda, T., & Gomes Araújo, E. (2015). Técnicas e instrumentos cualitativos de recogida de datos. Obtenido de https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/97/o/T%C3%A9cnicas_e_instrum._cualitat.Libro.pdf

CAMPBELL, R. y WALES, R. The study of language acquisition. En LYONS, J. (ed.) New Horizons in Linguistics. Harmondsworth: Penguin. 1970. Citado por CENOZ IRAGUI, J. Op. cit. 27 Ibíd.

Cañizales, J. Y. (2004). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA ACTIVAR EL DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE PENSAMIENTO EN EL PREESCOLAR. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872004000200008

Carrillo Ríos, S. L., Tigre Ortega, F. G., Tubón Núñez, E. E., & Sánchez Villegas, D. S. (2019). Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento. Obtenido de Objetos Virtuales de Aprendizaje como estrategia didáctica de enseñanza aprendizaje en la educación superior tecnológica: [file:///D:/Admin/Downloads/Dialnet-ObjetosVirtualesDeAprendizajeComoEstrategiaDidacti-7065194%20\(1\).pdf](file:///D:/Admin/Downloads/Dialnet-ObjetosVirtualesDeAprendizajeComoEstrategiaDidacti-7065194%20(1).pdf)

Cassany, D., Luna, M., & San, G. (mayo de 1994). Enseñar lengua. Barcelona: GRAÓ. Obtenido de Enseñar Lengua: http://lenguaydidactica.weebly.com/uploads/9/6/4/6/9646574/cassany,_d._luna,_m._sanz,_g._-_ensenar_lengua.pdf

Castañeda de León, L. M., & Enríquez Vázquez, L. (2005). Portal Educativo de las Américas, Organización de los Estados Americanos. Obtenido de Los profesores en el uso y diseño de objetos de aprendizaje: <https://recursos.portaleducoas.org/publicaciones/los-profesores-en-el-uso-y-dise-o-de-objetos-de-aprendizaje?audiencia=2&area=&country=>

Castaño Zapata, J. (2017). El proyecto para la enseñanza del Diseño Visual, una reflexión acerca de su. Obtenido de Universidad Católica de Manizales: <http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/handle/10839/1911?locale-attribute=en>

Centro de ayuda google. (2020). Obtenido de <https://support.google.com/docs/answer/2942256?hl=es-419&co=GENIE.Platform=Desktop>

- Cervantes, C. V. (2020). Competencia discursiva. Obtenido de cvc@cervantes.es
- Colectivo Educación Infantil y TIC. (2014). Zona Próxima. Obtenido de Recursos educativos digitales para la educación infantil (REDEI): <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/view/5888/6082>
- Comenius, J. A. (2012). Didáctica Magna. Obtenido de <https://www.casadellibro.com/libro-didactica-magna/9788446034230/2031138>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe. (2010). Obtenido de CEPAL. Obtenido de la incorporación de tecnologías digitales en educación: modelos de identificación de buenas prácticas: <https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/3772/1/S2010481.pdf>
- Comunicación, D. D. (Julio de 2019). El trastorno específico del lenguaje. National Institute on Deafness and other communication disorders, 1 a la 4.
- Contreras, R., Rostro Contreras, C. A., & Segura, J. (2019). Repositorio BENECE. Obtenido de El uso de las TIC como estrategia didáctica para favorecer el trabajo colaborativo en un grupo de tercer año de preescolar.: <http://192.168.1.161:8080/jspui/handle/123456789/255>
- Cortes, D. (7 de marzo de 2016). Colombia aprende La red de conocimiento. Obtenido de PORTAL COLOMBIA APRENDE: <http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/node/88363>
- CHOMSKY, N. Aspectos de la teoría de la sintaxis, 1965. Madrid. Aguilar, 1970. Pg. 6 18 *Ibíd.*, p. 5.
- CVC. Diccionario de términos clave de ELE. (1997-2020). Diccionario virtual Cervantes. Obtenido de instituto cervantes: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/competenciadiscursiva.htm

DANE información para todos. (2018). Educación formal (EDUC). Obtenido de información por departamentos: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/educacion/poblacion-escolarizada/educacion-formal#informacion-2018-por-departamento>

DANE información para todos. (29 de julio de 2019). Boletín Técnico. Obtenido de https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/educacion/bol_EDUC_18.pdf

Delval, J. (2002). El desarrollo Humano. España: Siglo veintiuno editores.

Echeverria, J. (2002). ¿Internet en la escuela o la escuela en Internet? Revista de Educación, núm. Extraordinario, 199-206.

eduteka. (2019). Retos de la educación colombiana. Obtenido de RETOS PARA LA EDUCACIÓN COLOMBIANA: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/RetosEducacionColombianaFPP#6%20%20RETOS%20PARA%20LA%20EDUCACION%3%93N%20COLOMBIANA>

Eizagirre, M., & Zabala, N. (2005-2006). Investigación-acción participativa (IAP). Obtenido de Diccionario acción humanitaria y cooperación al desarrollo: <http://www.dicc.hegoa.ehu.es/listar/mostrar/132>

EL ESPECTADOR.COM. (22 de febrero de 2016). EDUCACIÓN. Obtenido de investigación deja ver el "pobre" nivel de lectura y escritura de "primiparos" del país: <https://www.elespectador.com/noticias/educacion/investigacion-deja-ver-el-pobre-nivel-de-lectura-y-escri-articulo-617982>

EVA Espacio virtual de asesoría de función pública. (8 de febrero de 1994). Gestor normativo. Obtenido de Ley 115 de 1994: <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>

García Ayala, E. d. (2014). educrea. Obtenido de Las TIC y el desarrollo del aprendizaje en educación inicial: <https://educrea.cl/las-tic-y-el-desarrollo-del-aprendizaje-en-educacion-inicial/>

- Gardner, H. (2016). Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples. Mexico: basic book.
- Garzón, L., Rodríguez Manrique, A. P., & Vargas Arévalo, Y. (28 de abril de 2017). universidad de la sabana. Obtenido de Verdelandia: Observando, experimentando y explorando el mundo a través de las TIC, con los niños de preescolar de tres colegios públicos de Bogotá: <http://hdl.handle.net/10818/30210>
- Gobierno de Chile, Ministerio de Salud. (2009). Construcción de lista de chequeo, en Salud. Obtenido de SERIE CUADERNOS DE REDES N° 24: <http://www.bibliotecaminsal.cl/wp/wp-content/uploads/2016/03/24.pdf>
- Gómez, M. (2015). Introducción a la metodología de la investigación científica. Editorial Brujas. <http://cort.as/-ID8F>.
- Gómez, M. (2015). Introducción a la metodología de la investigación científica. En M. Gómez, Introducción a la metodología de la investigación científica (pág. capítulo 3). Editorial Brujas.
- González Álvarez, C. (2003). Enseñanza y aprendizaje de la lengua en la escuela infantil. Barcelona: GEU.
- González Garzón, K. A. (2011). Oralidad: una mirada a su didáctica en el aula de preescolar, Tesis para obtener el título de Licenciatura en pedagogía infantil. Obtenido de Universidad Javeriana: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6694/tesis166.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González, S. P. (3 de septiembre de 2018). Universidad Externado de Colombia. Obtenido de La oralidad: una habilidad para promover en el aula de clase: <https://bdigital.uexternado.edu.co/handle/001/1165>
- Guillermo Torregrosa, H. (2005). Desarrollo de la competencia comunicativa en los niños de preescolar por medio de técnica Freinet. Obtenido de universidad Pedagógica Nacional: <http://200.23.113.51/pdf/21596.pdf>

Gutiérrez Ríos, Y. (12 de enero de 2011). La adquisición y desarrollo de la competencia discursiva oral en la primera infancia. Obtenido de [file:///C:/Users/Admin/Downloads/Dialnet-LaAdquisicionYDesarrolloDeLaCompetenciaDiscursivaO-3652317%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Admin/Downloads/Dialnet-LaAdquisicionYDesarrolloDeLaCompetenciaDiscursivaO-3652317%20(1).pdf)

GUMPERZ, J. J., & HYMES, D. H. Hacia etnografías de la comunicación. (Vol. 62). American Anthropological Association. vol. 66, nº 6, 1964. Parte 2.

Hernández Sampieri, R. (2013). Roberto Hernández Sampieri-la importancia de la investigación. Obtenido de Roberto Hernández Sampieri-la importancia de la investigación: <https://www.youtube.com/watch?v=Q2QjEBWdu4Q>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). Metodología de investigación. México: Mac graw Hill education.

Hernández Sampieri., R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de la investigación Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. https://books.google.com.co/books?id=5A2QDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.

Hernández-Sampieri, R. & -T. (2018). Hernández-Sampieri, R., & Mendoza-Torres, C. (2018). Metodología de la investigación - Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill Interamericana. <https://www.ebooks7-24.com:443/?il=6443>.

ICFES. (2018). RESULTADOS PISA 2018. Obtenido de ICFES: <https://www.icfes.gov.co/web/guest/programa-para-la-evaluacion-internacional-de-estudiantes-pisa>

Jaimés Carvajal, G., & Rodríguez Luna, M. E. (01 de enero de 1997). El desarrollo de la oralidad en el preescolar: práctica cognitiva discursiva y cultural. Obtenido de universidad distrital Francisco José de Caldas: <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/enunc/article/view/2497/3497>

- Jiménez Torres, A. M. (2018). repositorio institucional universidad del Tolima. Obtenido de universidad del Tolima: <http://repository.ut.edu.co/handle/001/2991>
- Krueger, R., & Casey, M. A. (2008). Grupos focales: una guía práctica para la investigación aplicada. California: Publicaciones SAGE.
- LA REPUBLICA. EDUCACIÓN. (4 de DICIEMBRE de 2019). LA REPUBLICA. Obtenido de No solo de Pisa vive la calidad de la educación: <https://www.larepublica.co/opinion/editorial/no-solo-de-pisa-vive-la-calidad-de-la-educacion-2940303>
- López Cerón, C. L. (2018). Desarrollo de la oralidad y la escucha en los niños de preescolar del primer ciclo a partir de la literatura infantil. Obtenido de <http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/8843/1/LopezCeronCarmenLeonor2018.pdf>
- López Guateque, D. M., Ortiz Martínez, S. M., Arana Palomino, W., & Vargas Amézquita, S. L. (16 de octubre de 2012). Repositorio Institucional. Obtenido de Estado del arte en investigación sobre el uso y aplicación de las TIC en la educación inicial 3 a 6 años en Medellín - Colombia: <http://repository.unac.edu.co/handle/11254/227>
- Loughlin, C., & Suina, J. (2002). El ambiente de aprendizaje: diseño y organización. Madrid: Ediciones Morata S.L. Obtenido de https://books.google.com.co/books?id=LWvOogYQFjAC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Mallart, J. (2001). Didáctica: concepto, objeto y finalidades. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Joan_Mallart_Navarra/publication/325120200_Didactica_concepto_objeto_y_finalidades/links/5af96b5ea6fdcc0c0334aa5f/Didactica-concepto-objeto-y-finalidades.pdf
- Márquez López, y. P. (27 de noviembre de 2017). repositorio universidad pedagógica nacional. Obtenido de universidad pedagógica nacional: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/7862>

Mazo Hincapié, Y. (2011). biblioteca Digital universidad de san buenaventura. Obtenido de universidad de san buenaventura: <http://hdl.handle.net/10819/1012>

Melo Villagomes, G. P. (agosto de 2016). estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los estudiantes de educación básica elemental de la unidad educativa pasa. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1753/1/76252.pdf>

Meneses, J. (mayo de 2011). EL CUESTIONARIO. Obtenido de <http://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario/cuestionario.pdf>

Mincultura. (2020). Educación Artística. Obtenido de Educación Artística: <https://www.mincultura.gov.co/areas/artes/educacion-artistica/>

Mineducación. (octubre de 2012). Colección: Sistema Nacional de Innovación Educativa con Uso de TIC. Obtenido de Recursos Educativos Digitales Abiertos, COLOMBIA: http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/articles-318264_recurso_reda.pdf

Mineducación. (2005). Colección: Sistema Nacional de Innovación Educativa con Uso de TIC. Obtenido de Recursos Educativos digitales abiertos Colombia: http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/articles-318264_recurso_reda.pdf

Mineducación. (2006). los estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas. Santa Fé de Bogotá: Ministerio de Educación nacional. Obtenido de formar en el lenguaje: formar para la interlocución.

Mineducación. (2017). Derechos básicos de aprendizaje transición. Obtenido de Colombia aprende: <https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/DBA%20Transici%C3%B3n.pdf>

Mineducación. (2018). Siempre día E. Obtenido de Informe por colegio del cuatrienio, análisis histórico y comparativo. I.E. Oreste Sindici: https://diae.mineducacion.gov.co/dia_e/documentos/2018/_2%20Colegios%20oficiales%20para%20web1%20a%2015718/105360000491.pdf

Mineducación. (2019). la educación es para todos, sistema de información. Obtenido de la educación es para todos, sistema de información: https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-propertyvalue-55327.html?_noredirect=1

Mineducación. (julio de 2013). guía 47. Obtenido de FORMULACIÓN DE PROYECTOS: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-328877_archivo_pdf.pdf

Mineducación. (2018). referentes de calidad. Obtenido de estándares básicos de competencia: https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-244735.html?_noredirect=1

Mineducación. (marzo de 2018). Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes PISA 2018. Obtenido de Guía de orientación Estudio principal en Colombia PISA2018 2018: <https://www.icfes.gov.co/documents/20143/237489/Guia%20de%20orientacion%20-%20competencia%20global%20en%20colombia-pisa-2018.pdf>

ministerio de educación nacional, r. e. (s.f). PROGRAMAS PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS. Obtenido de Dirección de calidad de la educación preescolar, básica y media: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-217596_archivo_pdf_desarrollocompetencias.pdf

ministerio de educación nacional, república de Colombia. (2018). Guía 34 para el mejoramiento institucional de la autoevaluación al plan de mejoramiento. Obtenido de www.minieducaicon.gov.co: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-177745_archivo_pdf.pdf

Ministerio de las TIC. (31 de marzo de 2020). Ministra TIC Sylvia Constaín - CONPES. Obtenido de

https://www.youtube.com/watch?time_continue=69&v=NS6VSy7Bfcs&feature=emb_title

ministerio nacional de educación. república de Colombia. (2008). Guía para el mejoramiento institucional. Obtenido de ministerio de educación nacional: https://www.mineduccion.gov.co/1621/articulos-177745_archivo_pdf.pdf

Ministerio de educación nacional. (2008). serie Guía n°30. Obtenido de orientaciones curriculares para la educación en tecnología: https://www.mineduccion.gov.co/1759/articulos-160915_archivo_pdf.pdf

Minsalud. (2014). Participación de niñas, niños y adolescentes en la atención y. Obtenido de Lineamiento-Participacion-Infantil.pdf: <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/P/Lineamiento-Participacion-Infantil.pdf>

Minsalud. (2020). CORONAVIRUS (COVID-19). Obtenido de https://www.minsalud.gov.co/salud/publica/PET/Paginas/Covid-19_copia.aspx

Molina Zamora, D. L. (2017). ANÁLISIS DEL USO DE LAS TIC PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN PÁRVULOS DEL NIVEL INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. "LUIS PRADO VITERI. Obtenido de <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/1123/1/MOLINA%20ZAMORA%20DUNIA%20LLIRABEL%20.pdf>

Morales Martín, L. Y., Gutiérrez Mendo, L., & Ariza Nieves, L. M. (julio-diciembre de 2016). Guía para el diseño de objetos virtuales de aprendizaje, Aplicación al proceso enseñanza-aprendizaje. Obtenido de Revista Científica General José María Córdova, Bogotá, Colombia: <http://www.scielo.org.co/pdf/recig/v14n18/v14n18a08.pdf>

Moreno Devesa, M. V., & Jurado Navas, A. (12 de octubre de 2015). Arte como elemento conductor para la educación integral. *Revista REDIPE*, 42-48.

Muñoz Hernández, L. J., & otros. (17 de 12 de 2017). Herramienta de investigación. Obtenido de La falta del lenguaje oral como una barrera

para el aprendizaje:
http://lasolucionproblema.blogspot.com/2017/12/benemerito-instituto-normal-delestado_17.html

Muñoz Marín, S. M., & Benítez Duarte, L. A. (2016). Repositorio Uniminuto. Obtenido de Proceso de la lecto-escritura a través de las TIC's en los niños del Jardín Infantil los Laureles de Medellín.: <http://hdl.handle.net/10656/4681>

National Institute of Mental Health. (2017). *Fobia Social (Trastorno de Ansiedad Social): Siempre Avergonzado*. Obtenido de <http://ipsi.uprrp.edu/opp/pdf/materiales/social-phobia-spanish.pdf>

Nielsen, J. (1993). Usability Engineering. Boston: Academic Press Professional.

Núñez, M. D. (2011). Espejos y ventanas: Dimensiones de la oralidad en el ámbito educativo. Bogotá: Enunciación Vol. 16 Núm. 1.

Okuda Benavides, M., & Gómez Restrepo, C. (marzo de 2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502005000100008

Oliveros, L. C. (2000). La revolución el lingüística de Ferdinand de Saussure . Santiago de Campostela: servicio de publicaciones e intercambio científico ed.

Ortega Canales, R. (2018). NIVELES DE DESARROLLO DEL LENGUAJE ORALEN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA RED N°1 DE ventanilla-callao. Obtenido de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/3351/1/2018_Ortega-Canales.pdf

Ortegón, E., Pacheco, J. F., & Prieto, A. (reimpresión de abril de 2015). MANUALES. Obtenido de Metodología del marco lógico para la planificación, el seguimiento y la evaluación de proyectos y programas: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/5607/S057518_es.pdf

- Otero Ortega, A. (2018). Enfoques De Investigación: Métodos Para El Diseño Urbano - Arquitectónico. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Alfredo_Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION_TABLA_DE_CONTENIDO_Contentido/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION-TABLA-DE-CONTENIDO-Contenido.pdf
- Pazmiño Camaño, V. P. (2017). INFLUENCIA DE LA ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE ORALEN LA CALIDAD DE DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS. GUÍA DIDÁCTICA PARA DOCENTES. Obtenido de Repositorio Universidad de Guayaquil: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/24938/1/Pazmi%20Cama%20Vilma%20Pamela.pdf>
- Perurena Cancio, L., & Morágu, M. (2013). Usabilidad de los sitios Web, los métodos y las técnicas para la evaluación. Revista cubana de información de ciencias de la salud, 24(2):176-194.
- Plan digital Itagui. (2014). Transformamos la educación para crear sueños y oportunidades. Obtenido de <https://itagui.edu.co/que-es-plan-digital-itagui/>
- presidencia de la república. (2020). gov.co. Obtenido de normatividad: <https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/decretos-2020/decretos-mayo-2020>
- Pulecio Cuéllar, D. (13 de marzo de 2018). universidad Norbert Wiener. Obtenido de USO DE LA HIPERMEDIA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS ARTÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROECOLÓGICO AMAZÓNICO BUINAIMA SEDE CENTRAL DEL MUNICIPIO DE FLORENCIA CAQUETÁ, COLOMBIA 2016: <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/2351>
- Rafael Linares, A. (2007). Universidad Autónoma de Barcelona. Obtenido de Desarrollo cognitivo: las teorías de Piaget y Vygotsky: [Teorias_desarrollo_cognitivo20190508-50420-1d8rw86.pdf](http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/2351)

- Ramírez Espinoza, M. C. (2018). ANDO, ANDO JUGANDO Y EJERCITANDO MI EXPRESIÓN ORAL. Obtenido de PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ: http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14571/RAMIREZ_ESPINOZA_CECILIA1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramos Bratos, F. (2020). Trabajo Fin de Grado de Ingeniería de las Tecnologías de Telecomunicación. Obtenido de Diseño de una Interfaz Gráfica de Usuario para placa: <http://bibing.us.es/proyectos/abreproy/92756/fichero/TFG-2756+RAMOS+BRATOS.pdf>
- Real Academia Española. (2020). *Asociación de Academias de la Lengua Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/arte?m=form>
- Revista Elsevier. (1999). atención Primaria. Obtenido de <https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-articulo-investigacion-evaluacion-cualitativa-bases-teoricas-14823>
- Revista Forbes Staff. (13 de Marzo de 2020). El CEO de Zoom está dando gratis a colegios su herramienta de videoconferencias. Obtenido de <https://forbes.co/2020/03/13/negocios/el-ceo-de-zoom-esta-dando-gratis-a-colegios-su-herramienta-de-videoconferencias/>
- Revista semana. (2014). El inventor de la web. Obtenido de <https://www.semana.com/gente/articulo/tim-berners-lee-el-inventor-de-la-web/380529-3>
- Roca Melchor, E. (2013). LA ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE EN EDUCACIÓN INFANTIL: UNPROGRAMA DE INTERVENCIÓN EN EL SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/3226/TFG-B.241.pdf;jsessionid=A88C2C867F01B5689689236C2AD2E2D7?sequence=1>
- Rock Núñez, M. E. (marzo de 2016). MEMORIA Y ORALIDAD: FORMAS DE ENTENDER EL PASADO DESDE EL PRESENTE. Obtenido de MEMORY AND ORALITY: WAYS TO UNDERSTAND THE PAST FROM THE PRESENT:

https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-26812016000100012

Salazar García, I. (20 de octubre de 2009). Internet como fuente de información: Análisis de la Red profunda y su utilidad periodística. Obtenido de

<https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/2047/3/Internet%20como%20fuente%20de%20informaci%C3%B3n%20-%20an%C3%A1lisis%20de%20la%20red%20profunda%20y%20su%20utilidad%20period%C3%ADstica%20-%20Idoia%20Salazar%20Garc%C3%ADa%28P%C3%A1ginas%207-5>

Sarmiento Martínez, B. A. (31 de octubre de 2018). universidad de la sabana. Obtenido de Aprendiendo con las Tic: una propuesta para el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo en preescolar: <http://hdl.handle.net/10818/34588>

Sarmiento Santana, M. (2007). CAPITULO 2: ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. Obtenido de LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS Y LAS NTIC. UNA ESTRATEGIA DE FORMACIÓN PERMANENTE: https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESES_CAPITULO_2.pdf

Secretaria de educación de Itagüí. (2020). seguimiento a la asistencia escolar de las IE oficiales de Itagüí.

Semenov, A. (2005). LAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA ENSEÑANZA. Federación Rusa: UNESCO. Obtenido de MANUEAL PARA DOCENTES: [nesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef_0000139028_spa&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_c0c0d36d-2e3e-4849-99f4-0369e59bce4d%3F_%3D139028spa.pdf&locale=es&multi=true&ark=/ark:/48223/pf0000](https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef_0000139028_spa&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_c0c0d36d-2e3e-4849-99f4-0369e59bce4d%3F_%3D139028spa.pdf&locale=es&multi=true&ark=/ark:/48223/pf0000)

SENGE, P. (27 de enero de 2017). PETER SENGE / “El profesor del siglo XXI tiene que enseñar lo que no sabe”. https://elpais.com/economia/2017/01/15/actualidad/1484514194_176496.amp.html. (A. T. MENÁRGUEZ, Entrevistador) Obtenido de “El profesor del siglo XXI tiene que enseñar lo que no sabe”:

https://elpais.com/economia/2017/01/15/actualidad/1484514194_176496.amp.html

Serrano Islas , M. d. (2006). Objetos de Aprendizaje. Revista E-Formadores, 1-5. Obtenido de Objetos de Aprendizaje: http://red.ilce.edu.mx/sitios/revista/e_formadores_oto_10/articulos/ang_les_serrano_nov10.pdf

Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M. S., & y Jacobs, S. M. (2013). Designing the user interface strategies for effective human-computer interaction. En B. Shneiderman, C. Plaisant, M. S. Cohen, & S. M. y Jacobs, *Designing the user interface strategies for effective human-computer interaction*. Boston: Pearson New International edition.

Siemens , G. (12 de diciembre de 2004). Una teoría del aprendizaje para la era digital, Capitulo 19 CONECTIVISMO. Obtenido de <https://www.hetl.org/wp-content/uploads/2013/09/HETLReview2013SpecialIssue.pdf#page=10>

Silveira Donaduzzi, D. S. D., Colomé Beck, C. L., , Heck Weiller, T., , Nunes Da Silva Fernandes, M., & Viero, V. . (2015). Grupo Focal y analisis de contenido en investigación cualitativa. Obtenido de Index de Enfermería: <http://dx.doi.org/10.4321/S1132-12962015000100016>

Tesouro Cid, M., & Puiggali Allepuz, J. (24 de JULIO de 2004). EVOLUCIÓN Y UTILIZACIÓN DE INTERNET EN LA EDUCACIÓN. Obtenido de Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación: https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/45584/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tremblay RE, B. M. (febrero de 2017). enciclopedia sobre el desarrollo de la primera infancia. Obtenido de Trastornos del Aprendizaje: <http://www.encyclopedia-infantes.com/trastornos-del-aprendizaje/sintesis>


UNESCO. (1989). ORALIDAD. ¿Obtenido de ANUARIO PARA E? RESCATE DE LA TRADICION ORAL DE AMERICA LATINA Y EL CARIBE: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000113147>

- UNESCO. (6 al 9 de Marzo de 2006). *Hoja de Ruta para la Educación Artística*. Obtenido de Conferencia Mundial sobre la Educación Artística Construir capacidades creativas para el siglo XXI: <http://www.unesco.org>
- Unesco. (2016). *Tecnologías digitales al servicio de la calidad educativa*. Santiago de Chile. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002451/245115S.pdf>.
- universidad EAFIT. (septiembre de 29 de 2014). Plan digital TESO. Obtenido de <http://www.eafit.edu.co/investigacion/grupos/i-d-i-tic/Paginas/plan-digital-teso.aspx#.XqW9mGhKjIU>
- Urrutia Mosquera, I. C. (2019). Repositorio institucional UPB. Obtenido de Los usos pedagógicos de tic en docentes de preescolar de instituciones educativas de Medellín: <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/4670>
- Valdez Alejandro, F. J. (octubre de 2012). *Teorías educativas y su relación con las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC)*. Obtenido de Universidad Nacional Autónoma de México: <http://congreso.investiga.fca.unam.mx/docs/xvii/docs/L13.pdf>
- Van Dalen , D. B., & Meyer, W. J. (2006). *Manual de técnica de la investigación*. Obtenido de <https://noemagico.blogia.com/2006/091301-la-investigacion-descriptiva.php>
- Vargas Jiménez, I. (mayo de 2012). *Revista Calidad en la Educación Superior*. Obtenido de Universidad Estatal a Distancia: http://biblioteca.icap.ac.cr/BLIVI/COLECCION_UNPAN/BOL_DICIEMBRE_2013_69/UNED/2012/investigacion_cualitativa.pdf
- Vargas, J. D. (1 de septiembre de 2017). *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*. Obtenido de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v17n3/1409-4703-aie-17-03-00819.pdf>
- Vásquez Rodríguez, F. (2010). *Estrategias de enseñanza*. Bogotá D.C: Kimpres Ltda.

- Vázquez Bernal, B., Jiménez Pérez, R., & Mellado Jiménez, V. (2007). La reflexión en profesoras de ciencias experimentales de enseñanza secundaria. Estudio de casos,. Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas: 2007: Vol.: 25 Núm.: 1, 2.
- Vázquez Zapata, I. (2015). La interactividad como arte, Icono 14, volumen 13. Obtenido de <file:///C:/Users/Admin/Downloads/Dialnet-LaInteractividadComoArte-4997127.pdf>
- Velasco Santos, P., Sánchez Guerrero, L., Laureano Cruces, A. L., & Mora Torres, M. (2009). *XXII Congreso Nacional y VIII Congreso Internacional de Informática y Computación de la ANIEI*. Obtenido de Un diseño de interfaz: tomando en cuenta los estilos de aprendizaje: http://kali.azc.uam.mx/clc/02_publicaciones/material/InterfazYColor.pdf
- VELOZ PIEDRA, S. D. (2008). DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LAS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE EDUCACION BASICADEL INSTITUTO TECNOLOGICO SUPERIOR ALBERTO ENRIQUEZ DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI PROVINCIA DE IMBABURA. Obtenido de Tesis de Grado Previo a la Obtención De El Título De Licenciada en Ciencias De La Educación, Especialización, Psicología Educativa Y Orientación Vocacional: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/3696/1/05%20FECYT%20572%20TESIS.pdf>
- Villegas, A. (2009). e-historia. Obtenido de <http://www.e-historia.cl/> .
- Vygotsky, L. S. (1995). Pensamiento y Lenguaje, Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas. Obtenido de <http://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>
- WhatsApp Inc. (2020). Acerca de WhatsApp. Obtenido de <https://www.whatsapp.com/about/?lang=es>Arciniegas González, D., & García Chacón, G. (2007). *Revista Electrónica "Actualidades*. Obtenido de METODOLOGÍA PARA LA PLANIFICACIÓN DEPROYECTOS PEDAGÓGICOS DE AULA EN LA EDUCACIÓN INICIAL: <https://www.redalyc.org/pdf/447/44770104.pdf>

ANEXOS

Anexo A Cuestionario Diagnostico a padres de familia



**Cuestionario Diagnóstico para padres de Familia
grado Transición**

Este cuestionario tiene como objetivo hacer un diagnostico de las actividades que desarrollan los niños en compañía de sus familias que puedan ayudar a enriquecer la competencia discursiva oral.
Por favor leer muy bien las preguntas y responder con sinceridad

¿Con qué frecuencia habla usted con sus hijo acerca de él o de ella?

casi nunca

de vez en cuando

todo el tiempo

¿Con quién pasa la mayor parte del tiempo su hijo?

padres

abuelos

otras personas

Ilustración 13 cuestionario Diagnostico a padres de familia

Fuente: Elaboración propia

¿Cuántas horas diariamente le dedica su hijo a permanecer conectado en la tablet, celular o computador?

- 1 a 2 horas
- 2 a 3 horas
- mas de 3 horas

¿Con qué frecuencia lee con su hijo por diversión?

- semanalmente
- una vez al mes
- no lo hace

¿Con que frecuencia proporciona espacios de juego a sus hijos?

- semanalmente
- diariamente
- mensualmente

¿En el ultimo año a visitado con su hijo parques, ludotecas o museos?

- si
- no

¿con que frecuencia crea espacios de interacción familiar donde el niño o niña pueda hablar de diferentes temas?

- nunca
- casi siempre
- siempre

En familia ¿Consideran importante la expresión verbal y la correcta vocalización para un optimo desarrollo escolar?

- si
- no
- no lo habían considerado

¿Con que frecuencia conversa usted con la maestra de su hijo acerca del lenguaje desarrollado por su hijo?

- una o dos veces al año
- mensualmente
- casi nunca

¿Con que frecuencia promueve en su hijo el desarrollo del lenguaje oral?

- casi nunca
- algunas veces
- todo el tiempo

Anexo B Actividades de Reconocimiento

Actividad 1. Mi mascota favorita: Los niños deberían presentar una explicación corta acerca de su animal favorito y las características de este, con ayuda de sus padres realizar una pequeña cartelera.



Ilustración 14 Actividad Mi mascota favorita

Fuente: Elaboración propia

Actividad 2. El personaje estrella de la semana: Se escoge por semana dos estudiantes que traigan desde sus casas una cartelera hecha con ayuda de su familia y deben preparar un corto discurso acerca de sí mismos, sus gustos y sus hobbies para salir al frente y decirlo a sus demás compañeros.



Ilustración 15 Actividad El personaje de la semana

Fuente: Elaboración propia

Actividad 3. Leamos: Actividad donde se colocó diferentes libros en la mesa y se les pidió a los niños que leyeran, a lo cual muchos se negaron aludiendo que no sabían hacerlo, en cambio otros niños, simplemente tomaron los libros y leyeron las imágenes, inventando historias



Ilustración 16 Actividad Leamos

Fuente: Elaboración propia

Actividad 4. Juego con títeres: Con este se pretendía que los niños libremente jugaran los sus compañeros y con ayuda de los títeres entablaran diálogos. Algunos no pudieron realizar la actividad, pues se sentían apenados y no encontraban un tema para entablar conversación con sus pares



Ilustración 17 Actividad Juego de títeres

Fuente: Elaboración propia

Anexo C Vinculo de fichas RAE

<https://drive.google.com/file/d/1bJL0rnaEI30-bqaASLg3KuDtO1Wp-G-x/view?usp=sharing>

Anexo D Matriz de Reconocimiento De Recursos Tecnológicos Existentes en la Institución Educativa Oreste Sindici

MATRIZ DE RECONOCIMIENTO DE RECURSOS TECNOLOGICOS EXISTENTES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ORESTE SINDICI									
AREA	HARDWARE			SOFTWARE			RECURSOS TECNOLOGICOS DE LA COMUNICACIÓN		
	DETALLE	ESTADO	USO	DETALLE	ESTADO	USO	DETALLE	ESTADO	USO
ACADEMICA	3 impresoras, 6 video beam, 280 XO, 40 portátiles que se rotan por los salones, 59 portátiles de uso docentes, 150 tablets, 13 televisor y 1 decodificador de DIRECTV	Bueno	El PC es una herramienta de trabajo de cada docente tiene uno asignado desde que se incorpora a la institución, los videos beam están en la coordinación para uso los docentes y directivos deben solicitar con anterioridad; el uso de los XO es exclusivo para los niños de transición y primaria.; cuando estan actualizadas en transición lo utilizan como herramienta de juego y aprendizaje; en primaria en las diferentes areas lo utilizan para presentar las pruebas de periodo y dar espacio de ocio en los descansos pedagogicos . Las tabletas son para uso con los estudiantes únicamente en las clases de inglés, el DIRECTV se usa como material didáctico para apoyo en las diferentes áreas, este lo pueden utilizar todos los docentes se debe reservar con anticipación	SOFTWARE EDUCATIVO el MASTER 2000, Windows 7.0 a 32 y 64 bits, OFFICE 2010 versión, office 365	Bueno, se utilizan en computadores portátiles y de escritorio	MASTER 2000 es un software utilizado para digitación de notas, elaboración de la bitácora semanal o diario de campo, planes de periodo, evaluaciones en línea El office es para uso de estudiantes y docentes, Windows 7 es el sistema operativo de los portátiles y se usa para acceder a Word, Excel, power point y Paint, Office 365 es una nueva plataforma que ha venido implementando para estar en contacto en tiempo real con los estudiantes y profesores que pertenecen a la institución, a través de teams, para dar clase, asistir a reuniones y tener acceso a correo electrónico de la institución y cada uno de sus docentes y estudiantes	22 parlantes, 2 micrófonos inalámbricos 1 planta stereo. 4 baffles. Uso de office 365 y Microsoft Teams	Bueno, la institución cuenta con una buena concección a internet	Office 365 es una nueva plataforma que ha venido implementando para estar en contacto permanente en tiempo real con los estudiantes y profesores que pertenecen a la institución, también se ha venido implementando para la comunicación a través del correo institucional entre todos los docentes de la institución, directivos y estudiantes, así como con los empleados de la secretaria de educación de Itagüí y las 24 instituciones del municipio. Pues cada docente y cada empleado cuenta con esta licencia habilitada; por tanto también se utiliza Microsoft Teams para desarrollar actividades escolares, dar y recibir información, dar las clases, publicar información, así mismo asistir a reuniones, hacer llamadas y chat entre los miembros participantes de cada equipo formado en la plataforma. Los parlantes y micrófonos se utilizan para dar informaciones al interior de cada salón ya sea por parte del señor rector o los coordinadores y que no amerite salir a formación. 1 planta stereo y los 4 baffles se utilizan por los docentes para realizar o enriquecer sus clases
ADMINISTRATIVA	4 portátiles para los directivos, 3 PC de mesa para las secretarías, 1 fotocopiadora en secretaria, 1 escáner, 5 impresoras	Bueno	La fotocopiadora se utiliza para sacar las copias institucionales de los diferentes procesos, las impresoras para uso de los coordinadores, secretarías y algunas veces para los docentes dependiendo de la necesidad, también se imprimen formatos y talleres, informes académicos, circulares, las invitaciones a escuelas de padres, resoluciones rectorales, entre otros. Los computadores son usados para archivar y guardar la información que se genera en la institución, informes, circulares, resoluciones rectorales, procesos de matricula y todo lo referente a los estudiantes, informes de la gestión de calidad como formatos, inventarios y resultados de las interventorias municipales	SOFTWARE EDUCATIVO master 2000, OFFICE 365, WINDOWS 7	Bueno, velocidad de 100 MHz, memoria RAM 32 MB. Se operan en computadores portátiles y de escritorio, nos capacita el programa COMPUTADORES	La plataforma del MASTER 2000 es un software para que las secretarías organicen matriculas, los coordinadores suban la carga académica de docentes; Windows 7 es el sistema operativo de los portátiles es para uso de secretarías, docentes y coordinador es en su quehacer diario, al igual que del señor rector en su labor Office 365 para uso de comunicación entre los miembros de la comunidad educativa	Correo electrónico institucional y Planta telefónica Panasonic, planta de sonido, Wi-fi	buena conectividad	El correo se usa para dar, pedir y recibir información de las diferentes dependencias de la institución; así mismo se encuentra la red telefónica en la institución que comunica la secretaria, la rectoría y las coordinaciones. La institución cuenta con un internet de 90 gigas que favorecen todos los procesos de comunicación y directivos
BIENESTAR	1 portátil	Bueno	Lo utiliza la orientadora escolar como herramienta de trabajo con los estudiantes y padres de familia, almacenado infamación de las atenciones y asesorías dadas sobre la convivencia escolar, las dificultades socioafectivas y emocionales, las dificultades familiares y de trastornos de aprendizaje	Windows 7 y office 10	Bueno	Office es para uso de la psicorientadora escolar para diseñar sus estrategias de trabajo a través de Word, Excel, power point, entre otros y Windows 7 es el sistema operativo del portátil.	Correo electrónico institucional y Planta	Bueno	Tanto la red telefónica como el correo institucional se utiliza para comunicar y consultar sobre diferentes aspectos relacionados con el cargo y las asesorías ofrecidas
PAPELERIA	3 computadores de escritorio, 1 impresora, 2 fotocopiadoras	bueno	Se usa como una herramienta de trabajo operada por personal externo al colegio, para brindar a los docentes y estudiantes acceso a internet para consultas, impresiones y copias	Windows 7 y office 10	Bueno	Office es para uso de docentes y estudiantes que necesitan utilizar Word, Excel, power point, entre otros y Windows 7 es el sistema operativo de los computadores	correo electrónico y concección wifi	bueno	Utilizado para realizar consultas, recibe correos de los diferentes miembros de la institución especialmente de los estudiantes y docentes para imprimir o copiar información requerida
BIBLIOTECA	No hay	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
LABORATORIO	No hay	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Figura 17 Matriz de reconocimiento de Recursos Tecnológicos Existentes en la Institución Educativa Oreste Sindici



Institución Educativa *Oreste Sindici*



“Formamos con calidad para una sociedad más humana”

Aprobado como escuela por Decreto 098 de 1970, como Concentración de Desarrollo Educativo por Decreto 142 de 1995, como colegio por Decreto 2663 de 1997. Como Institución Educativa por Resolución 16093 de 2002.

DANE: 10536000491 - NIT 811039348-9

Itagüí, mayo 15 de 2020

Señores
COORDINACIÓN INVESTIGACIONES
Centro de Educación Virtual
UNIVERSIDAD DE SANTANDER
Bucaramanga

Asunto: Carta de aval institucional

En mi calidad de representante de la institución educativa Oreste Sindici, institución de carácter público, con NIT No. 811039348-9 de manera atenta informo que:

1. Nuestra entidad tiene conocimiento y avala el desarrollo del trabajo de grado titulado ESTIMULAR LA COMPETENCIA DISCURSIVA ORAL EN ESTUDIANTES DE TRANSICIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ORESTE SINDICI MEDIANTE LA ESTRATEGIA DIDACTIVA OVA EN EL AÑO 2020-2021, que adelanta el(la) señor(a) Laura Manuela Foronda Martínez, identificada con cedula 32354589 en calidad de estudiante del programa académico de Maestría en Tecnologías aplicadas a la educación de la UNIVERSIDAD DE SANTANDER.
2. Nuestra entidad conoce el perfil del trabajo de grado formulado que será desarrollado en nuestra institución y que se encuentra articulado al proyecto de investigación El arte y el implicarte aprobado por la UNIVERSIDAD DE SANTANDER.
3. Los autores del trabajo de grado deberán formular y gestionar la participación de la población objeto de investigación acorde con los lineamientos exigidos por la UNIVERSIDAD DE SANTANDER, manejando correctamente la información y documentos suministrados y guardando la debida reserva sin excepción alguna.

Institución Educativa
Oreste Sindici
NIT 811039348-9
Rector

JOHN JAIRO HERNÁNDEZ PIZA
Rector
Institución Educativa Oreste Sindici

Calle 76 No. 49.-24 Sector el Carmelo - Tel: 372 39 00 - 372 04 33 - Barrio Santa María - Itagüí - Antioquia
www.ieorestesindici.edu.co - rectorieorestes@hotmail.com



Anexo F Consentimiento Informado de participación de estudiantes



“Formamos con calidad para una sociedad más humana”

Carta de consentimiento para participación de estudiantes en la investigación

Nombre de la investigación **ESTIMULAR LA COMPETENCIA DISCURSIVA ORAL EN ESTUDIANTES DE TRANSICIÓN MEDIANTE UNA INTERFAZ GRÁFICA ARTÍSTICA EN EL AÑO 2020-2021**

La maestra de transición Laura Manuela Foronda Martínez llevara a cabo la investigación en la institución educativa, es objetivo de esta es: Diseñar una estrategia didáctica basada en una interfaz gráfica artística apoyada en OVA para fortalecer la competencia discursiva oral en los estudiantes de transición.

Si usted decide que su hijo puede participar su hijo podrá:

- incrementar su competencia discursiva oral
- aprender a comunicarse de manera más fluida
- participara en actividades de arte y tecnologías como herramientas de aprendizaje

La participación y el retiro de esta investigación es Voluntaria: usted como representante de su hijo como participante tomará la decisión de retirarlo de manera voluntaria en el momento que usted considere necesario.

Todos los datos e información recolectada serán de carácter confidencial, el nombre de su hijo no será utilizado en ningún momento al publicar los resultados de la investigación. Se salvaguardarán los datos según la ley de protección Ley 1581 de 2012, decreto 1377 de 2013

Preguntas o dudas por favor dirigirse a la maestra investigadora Laura Manuela Foronda Martínez al número de celular 300 525 01 81.

Si usted está de acuerdo en que su hijo participe por favor llenar los datos a continuación y devolver a la maestra.

Firma del padre de familia: • *José Fausto*

Cedula: • 561297

Relación con el menor participante: • Madre

Nombre completo del menor participante: • Genesis María Gallego Fanzini



Anexo G Check List

CHEKC LIST				
Nombre del estudiante:				
Fecha:				
CRITERIO DE EVALUACIÓN	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
El estudiante utiliza un tono de voz apropiado para entablar diálogos				
El estudiante tiene una comunicación oral fluida, coherente y adecuada				
El estudiante es capaz de mantener la atención y concentración en una conversación				
El estudiante demuestra dominio en la ejecución de la interfaz gráfica artística				
El estudiante interactúa ágilmente con la plataforma y los OVA allí encontrados				

Tabla 24 Formato de check list

Fuente: Elaboración propia

Anexo H Guía Entrevista a estudiante

GUIA ENTREVISTA ESTUDIANTES	
INFORMACIÓN GENERAL	
Objetivo de la entrevista	Comprobar la efectividad de la interfaz gráfica artística en la estimulación de la competencia discursiva oral en los niños de transición
Fecha	
Nombre del participante	
1.	Cuéntanos tu nombre
2.	¿Cuántos años tienes?
3.	Cuéntanos ¿Qué hiciste en la plataforma Wix?
4.	¿Qué fue lo que más te gusto de la plataforma y por qué?

Fuente: Elaboración propia

Tabla 25 Guía entrevista a estudiantes

Anexo I Guía para Entrevista a Maestros

GUIA ENTREVISTA A MAESTROS	
INFORMACIÓN GENERAL	
Objetivo de la entrevista	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer acerca de la competencia discursiva oral, su importancia en el desarrollo de los estudiantes 2. Evaluar la página web creada para los niños de transición como estrategia de estimulación de esta competencia
Fecha	
Nombre del entrevistado	
Profesión	
1.	¿Qué es para usted la competencia discursiva oral?
2.	¿Qué problemáticas se han encontrado en los estudiantes cuando esta competencia no ha sido desarrollada desde grados inferiores?
3.	Considera que la plataforma grafica artística ayuda a estimular la competencia discursiva oral
4.	Que calificación merece o sugerencia propone a la plataforma grafica artística propuesta por la investigadora

Tabla 26 Guía entrevista docente

Fuente: Elaboración propia

Anexo J Documento de Autorización de uso de Imágenes

DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN PARA EL USO DE IMÁGENES Y FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) OTORGADO A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ORESTE SINDICI Y A LA UNIVERSIDAD DE SANTANDER

Institución Educativa: Oreste Sindici
Código DANE: 811039348-9_Municipio: Itagüí
Docente(s) directamente responsable(s) del tratamiento de datos personales (Art. 3 ley 1581 de 2012):
Laura Manuela Foronda Martinez CC/CE 32354589

Los abajo firmantes, mayores de edad, madre, padre o representante legal del estudiante menor de edad relacionado(s) en la lista de abajo, por medio del presente documento otorgamos autorización expresa para el uso de la imagen del menor, bajo los parámetros permitidos por la Constitución, la Ley y la Jurisprudencia, en favor de la Institución Educativa Oreste Sindici de la ciudad de Itagüí y de la Universidad de Santander. La autorización se registrará en particular por las siguientes

CLÁUSULAS

PRIMERA. Autorización y objeto. Mediante el presente instrumento autorizo(amos) a la Institución Educativa Oreste Sindici de la ciudad de Itagüí (ubicada en la calle 76 N° 49-24 sector el Carmelo, con correo-e rectorieorestes@hotmail.com y teléfono 3723900) y a la Universidad de Santander (ubicada en Calle 70 No 55-210, con correo-e ---@--- y 6516500) para que hagan uso y tratamiento de la imagen del menor abajo referido, para incluirla en fotografías, procedimientos análogos a la fotografía, así como en producciones audiovisuales (videos) exclusivamente relacionadas con actividades académicas y de investigación formalmente avaladas por estas instituciones.

SEGUNDA. Alcance de la Autorización. La presente autorización se otorga para que la imagen del menor pueda ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético (intranet e internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se le designe para tal fin.

TERCERA. Territorio y Exclusividad. La autorización aquí realizada se da sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad por lo que se reserva el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares y en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA. Divulgación de información. He(hemos) sido informado(a)(s) acerca de la grabación del video y/o registro fotográfico que utilizará el(los) docente(s) para efectos de la realización de su trabajo de investigación requerido para optar al título de Maestría en Tecnologías Aplicadas a la educación en la Universidad de Santander.

Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mi(nuestro) hijo(a) o representado(a) en la grabación y/o registro fotográfico y resuelto todas las inquietudes, he(hemos) comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad y entiendo(entendemos) que:

- La participación del menor en este video y/o registro fotográfico y los resultados obtenidos por el(los) docente(s) en la presentación y sustentación de su trabajo de grado, no tendrán repercusiones o consecuencias en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones en el curso.
- La participación del menor en el video y/o registro fotográfico no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- No habrá ninguna sanción para el menor en caso de que no autoricemos su participación.
- La identidad del menor no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la grabación

se utilizarán únicamente para los propósitos de la investigación y como evidencia del desarrollo del trabajo de grado para optar al título de Maestría en Tecnologías Aplicadas a la educación en la Universidad de Santander.

- La Universidad de Santander y el(los) docente(s) investigadores garantizarán la protección de las imágenes del menor y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente al proceso de evaluación del(los) docente(s) como estudiante(s) de la Maestría.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados y de forma consciente y voluntaria firmo(amos) como prueba de que doy(damos) o no doy(damos) el consentimiento para la participación del menor en la grabación del video y/o registros fotográficos para efectos de realización del referido trabajo de grado.

En constancia, se adhieren los abajo firmantes:

1036457422	Christofer López Polo	43185570	Maritza Julieth Polo Restrepo	x		Maritza Polo
N37626558891	Cristian José Carvajal Rojas	15713107	Natalis Rojas	x		Natalis Rojas
10366457790	Luciana Vélez Rodríguez	32244321	Irene Rodríguez Urrego	x		Irene Rodríguez
1088352303	Aarón Alexander Núñez Pineda	1017280485	Angélica María Pineda Díaz	x		Juan Carlos
1064899946	Thomás Torres Baldovino	1028386979	Eneida Isabel Baldovino Fuentes	x		Thomás Torres
1033265633	Nicole Poveda Hernández	1036641875	Carolina Hernández Sánchez	x		Nicole Poveda
1040576534	Salome Camargo Londoño	32255477	Olga Lucia Londoño	x		Salome Camargo
1040576325	Isaac Cardona Yarce	1037595883	Natalia Andrea Yarce Cano	x		Natalia Yarce
N37624560404	Genesis María Gallego Manzini	561297	Yennifer Lisley Manzini Goyo	x		Genesis Gallego
1155714588	Mariángel Higuera Álvarez	1113304095	Astrid Elena Álvarez Quiroz	x		Mariángel Higuera
N62204730474	Alfredo Alexander Mendoza Rosario	11978290	Elizabeth Mendoza de García	x		Alfredo Alexander
1155715242	Celeste Upegui Berrio	1036618072	Ana Carolina Berrio Muñoz	x		Celeste Upegui
1038266119	María José Sanmartín Osomo	1040744151	María Paula Osomo Ospina	x		María José Sanmartín

Lugar y fecha: Itagüí, julio 13 de 2020

Testigo 1 (persona natural mayor de edad, diferente a los firmantes en el cuadro anterior y a los docentes en el rol de investigadores):

Nombre: Yeneiry Eliana Gaviria Correa; CC/CE: 43825778

Firma: Yeneiry Eliana Gaviria C.

Testigo 2 (persona natural mayor de edad, diferente a los firmantes en el cuadro anterior y a los docentes en el rol de investigadores):

Nombre: Carlos Javier Ortiz Zapata; CC/CE: 98511363

Firma: Carlos J. Ortiz Zapata

Figura 18 Documento de autorización para uso de imágenes

Fuente: Universidad Santander

Anexo K Cuestionario de Evaluación de intervención Pedagógica por parte de los padres de familia



Evaluación de la intervención

El objetivo de este cuestionario es medir el nivel de satisfacción obtenida por ustedes las familias con respecto a la intervención pedagógica mediante la plataforma gráfica artística.
Por favor leer atentamente cada uno de los enunciados y señalar la opción de su respuesta

La plataforma es creativa y llamativa para los niños participantes

- Excelente
- Bueno
- Regular
- Deficiente

¿Cómo considera usted el diseño de la plataforma para el grado Transición?

- Excelente
- Bueno
- Regular
- Deficiente

Según usted, los objetivos planteados de las actividades en la plataforma fueron

- Excelente
- Bueno
- Regular
- Deficiente

La navegación de la plataforma es sencilla y fácil de utilizar por los niños participantes

- Excelente
- Bueno
- Regular
- Deficiente

¿Cuál es el grado de satisfacción con la metodología didáctica utilizada en la plataforma?

- Excelente
- Bueno
- Regular
- Deficiente

Las herramientas didácticas utilizadas en la plataforma apuntan a la mejora de la competencia discursiva oral de los niños participantes de manera

- Excelente
- Bueno
- Regular
- Deficiente

Las actividades propuestas en la plataforma apuntaron a mejorar el proceso integral de los niños participantes

Excelente

Bueno

Regular

Deficiente

La plataforma y las actividades programadas satisfacen las necesidades y expectativas de los niños participantes

Excelente

Bueno

Regular

Deficiente

Ilustración 18 Cuestionario de Satisfacción de Intervención Pedagógica

Fuente: Elaboración propia

Anexo L Formato de Diario de Campo

DIARIO DE CAMPO	
INFORMACIÓN GENERAL	
Actividad Sincrónica <input type="checkbox"/>	Asincrónica <input type="checkbox"/>
Sesión	
Fecha	
Descripción de la Observación	
Firma	

Tabla 27 Formato de Diario de Campo

Fuente: Elaboración propia