



UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CUENCA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**“LAS TIC PARA DESARROLLAR LA PREESCRITURA EN
NIÑOS DE PREESCOLAR”**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA: Eneida Irlanda Erreyes Armijos.

DIRECTOR: Pablo Cisneros Quintanilla, PhD.

CUENCA-ECUADOR

2021-2022

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN INICIAL

**“LAS TIC PARA DESARROLLAR LA PREESCRITURA EN
NIÑOS DE PREESCOLAR”**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA: Eneida Irlanda Erreyes Armijos

DIRECTOR: Dr. Pablo Cisneros Quintanilla, PhD.

CUENCA-ECUADOR

2022

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO

Declaratoria de Autoría y Responsabilidad

Eneida Irlanda Erreyes Armijos portadora de la cédula de ciudadanía N° **1150690475**. Declaro ser la autora de la obra: **“Las TIC para desarrollar la preescritura en niños de preescolar”**, sobre la cual me hago responsable sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaro que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximo a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaro finalmente que mi obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también me responsabilizo y eximo a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

Cuenca, 25 de julio de 2022

F: 

Eneida Irlanda Erreyes Armijos

C.I. 1150690475

CERTIFICACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN

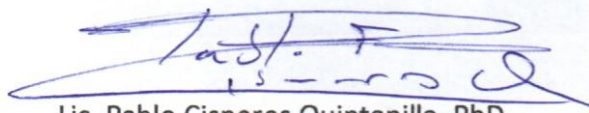
Cuenca, 25 de julio de 2022

En mi calidad de directora del Trabajo de Titulación: "LAS TIC PARA DESARROLLAR LA PREESCRITURA EN NIÑOS DE PREESCOLAR", elaborado por Eneida Irlanda Erreyes Armijos, estudiante de la Carrera de Educación Inicial en la Unidad Académica de Educación;

Certifico:

Que, fue dirigido observando los aspectos técnicos y reglamentarios de la norma vigente; además de haber cumplido las correcciones de acuerdo a las observaciones de los lectores.

Por lo tanto, declaro su idoneidad, autorizando su presentación y entrega del empastado final ante los organismos pertinentes;



Lic. Pablo Cisneros Quintanilla, PhD.

DIRECTOR

C.C.: 1706156401

Las TIC para desarrollar la preescritura en niños de preescolar

Eneida Irlanda Erreyes Armijos
Universidad Católica de Cuenca
Unidad Académica de Educación
Cuenca-Ecuador
erreyesa75@est.ucacue.edu.ec

Resumen

La presente investigación, tiene como objetivo primordial el indagar sobre los recursos más relevantes que ofrecen las TIC (Tecnologías de la información y comunicación) en el aprendizaje de la preescritura en niños preescolares, y generar un referente teórico documental sobre el tema que pueda ser usado por educadores iniciales a fin de provocar un mayor empleo de los diferentes recursos digitales disponibles para apoyar el proceso de aprendizaje de la preescritura en este nivel. La búsqueda de información se realizó exclusivamente en la base de datos Scielo, de forma que la información encontrada permitió identificar los recursos de las TIC más relevantes. Entre nuestros hallazgos se destacan varios programas que resultan en un apoyo verdadero al desarrollo de la preescritura. Para concluir, se sintetizó el presente texto a partir de la información documental existente en los distintos repositorios académicos sobre los recursos más relevantes que ofrecen las TIC para la enseñanza de la preescritura a nivel preescolar, identificándose los programas más importantes que se recomienda para el desarrollo de la preescritura en la educación inicial entre los que se cuentan: Pipo club, Poisson Rouge, Smartick, Cristic, Cokitos, Mundo primaria, Árbol ABC, Pocoyo Trazos y Líneas para Niños y Pocoyo Colors. cumpliendo así el objetivo de la investigación luego de la que además se generó una guía de actividades con TIC para desarrollar la preescritura en niños de preescolar.

Palabras clave: *preescritura, TIC, educación inicial.*

Abstract

The main objective of this research is to investigate the most appropriate resources offered by ICTs (Information and Communication Technologies) in the learning of pre-writing skills in preschool children and to generate a theoretical and documentary reference on the subject to be used by early childhood educators to encourage effective use of the different digital resources available to support this learning process at this level. The search for information was conducted exclusively in the SciELO database so that the information found made it possible to identify the most relevant ICT resources. Among our findings, several programs that provide tangible support for pre-writing development stand out. To conclude, this text was synthesized from the current documentary information in different academic repositories on the most relevant resources offered by ICT for teaching pre-writing at the preschool level, identifying the essential programs recommended for the development of pre-writing in early education, among which are: Pipo club, Poisson Rouge, Smartick, Cistic, Cokitos, "Mundo Primaria," "Árbol ABC," "Pocoyo Trazos y Líneas para Niños" and Pocoyo Colors. Thus, fulfilling the research objective, which also generated a guide of activities with ICT to develop pre-writing in preschool children.

Keywords: pre-writing, ICT, early childhood education.

Índice

Resumen.....	1
Abstract.....	2
La preescritura	8
Las TIC	10
Las TIC en la educación inicial	11
Herramientas digitales para educación inicial	13
Software educativo para educación inicial	14
Metodología	15
Resultados	16
Pipo club	16
Poisson Rouge.....	16
Smartick	17
Cristic	17
Cokitos	17
Mundo primaria	18
Árbol ABC	18
Pocoyo Trazos y Líneas para Niños.....	18
Pocoyo Colors.....	19
Discusión.....	19
Conclusiones	20
Referencias bibliográficas.....	21
Glosario.....	26

Anexos	27
Guía de actividades con TIC para desarrollar la preescritura en niños de preescolar	28

Introducción

La denominada Sociedad del Conocimiento, exige que sus miembros se relacionen de manera cada vez más continua y temprana con las tecnologías de la información y comunicación (TIC), mismas que ya forman parte de todos los aspectos de nuestra vida al punto de que no es posible imaginar algún proceso social o cultural donde las tecnologías no tengan cabida (Sacristán, 2013). Así, la problemática parte de la necesidad que tienen los sistemas educativos actuales de los recursos tecnológicos, hecho que adquirió una mayor relevancia con la pandemia de Covid-19, la cual sumergió a la educación en un ambiente no presencial y de educación en línea. En este contexto, el empleo de las TIC en los procesos educativos se ha vuelto ineludible, lo que a su vez demanda la implementación de procesos que faciliten la adaptación de los actores educativos a las nuevas realidades (Tedesco y Brunner, 2004). Sin embargo, a pesar de que en otros niveles educativos la presencia de las TIC para apoyar los procesos de aprendizaje es evidente, en el nivel preescolar no se ha replicado este hecho (Cacheiro, 2018).

Ahora, si se tiene en cuenta que en los niveles educativos iniciales la transferencia del conocimiento enfatiza el empleo de los sentidos de la vista y el oído, ya que los infantes aún no tienen desarrolladas las competencias de lectura y escritura, se observa que las TIC constituyen apoyos magníficos para los procesos de enseñanza aprendizaje en los niveles educativos iniciales, dado que su diseño se estructura principalmente en función de estos sentidos [visión y audición] (Barros y Barros, 2015). Por otra parte, dentro del mundo educativo la educación inicial ha cobrado especial relevancia en los últimos años, evidenciado muchas ventajas para el desarrollo y la potencialidad cognitiva, fisiológica y social de los individuos cuando se realizan intervenciones a este nivel. En efecto, corroborado que dichas ventajas se convierten en determinantes para su desempeño a lo largo de toda la vida del sujeto (Bernal y Camacho, 2010; Simarra & Madariaga,

2012). En este sentido, la educación es una pieza fundamental para la reducción de las desigualdades sociales existentes y para el desarrollo del potencial humano de los menores de 6 años, encontrándose que la incorporación y el uso de las TIC constituyen un factor asociado al desarrollo de las competencias infantiles (Briceño, Gómez y Flórez, 2019).

En base a lo manifestado, el interés profesional y científico de la presente investigación se orienta a la creación de un referente teórico documental sobre los recursos más relevantes que ofrecen las TIC para el desarrollo de la preescritura en niños de etapa preescolar, dirigido a los docentes de educación inicial. Consecuentemente y partiendo de la problematización expuesta en los párrafos anteriores, se realizan las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Qué recursos relacionados con las TIC y dirigidos a la enseñanza de la preescritura a nivel preescolar están disponibles en la red?
- ¿Existe información teórica y/o empírica que respalde el uso de los distintos recursos indagados?

Así, en el presente trabajo, se plantea dar respuesta a estos cuestionamientos mediante la indagación bibliográfica. Con este fin, se plantea como objetivo general de nuestra indagación:

- Sintetizar la información documental relacionada en los distintos repositorios académicos sobre los recursos más relevantes que ofrecen las TIC para la enseñanza de la preescritura a nivel preescolar.

Y como objetivos específicos se propone:

- Indagar en las diferentes bases de datos académicas sobre los recursos que ofrecen las TIC para la enseñanza de la preescritura a nivel preescolar.

- Procesar la información recolectada de las diferentes fuentes a fin de identificar los recursos de las TIC más relevantes.
- Exponer de forma sintética y sistemática la información en un documento.

Ahora, el problema de la relación entre las TIC y la educación ha sido ampliamente explorada a nivel internacional (Granados, 2008; Kriscautzky, 2012; Sunkel, 2009), aun escasean los trabajos que tratan esta temática en el contexto de la educación inicial (Briceño, Flórez y Gómez, 2019; Romero, Román, y Llorente, 2009; Zevallos, 2018). Dicha tendencia se mantiene a nivel del Ecuador, siendo aún pocos los trabajos que tratan el tema (Almeida, Cando y Panchi, 2015; Oña, 2020; Roble, 2019) al igual que a nivel local (Macas et al., 2020; Boza y Torres, 2021). Dentro de los resultados de estos trabajos, si bien se ha evidenciado que el empleo de las herramientas virtuales mejora la calidad del aprendizaje en todos los niveles, incluido el preescolar (Zevallos, 2018), también han puesto en evidencia que la gran mayoría de los docentes desconocen la gran variedad de recursos que existen en el área educativa (Macas et al., 2020; Boza y Torres, 2021).

La incorporación de las TIC a los diferentes aspectos de la vida educativa (entre ellos el aula de clase) implica a su vez la ampliación de la significación original de algunos conceptos como, por ejemplo, el de *alfabetización*.

Al respecto, Kriscautzky (2012) afirma que:

En nuestros días la alfabetización se concibe como un largo proceso de construcción de un conocimiento mucho más amplio que el de las letras: el conocimiento de las funciones sociales de la escritura, de las prácticas asociadas a ellas y de las pautas que rigen los intercambios mediados por la escritura. (p. 244)

En este sentido, la introducción de las TIC en el aula amerita una ampliación del concepto de alfabetización, de forma que se reconozca la necesidad que puedan tener los sujetos de acceder a ellas. Este hecho convierte a la educación en un campo estratégico para la reducción o superación de la brecha digital existente en algunos sectores de la sociedad (Sunkel, 2009).

A continuación, se abordarán algunas ideas importantes sobre las variables objeto de estudio que son importantes para entender de mejor manera la problemática tratada.

La preescritura

Como se indicó en la sección anterior, la edad preescolar constituye un periodo de marcada importancia para el desarrollo del ser humano, razón por la cual en la actualidad pedagogos y psicólogos de diferentes latitudes dirigen su atención a la búsqueda de vías que potencien al máximo su desarrollo. Dicha búsqueda tiene como finalidad que:

[...] el niño forme una actitud favorable hacia su futura escuela, que en él se hayan formado motivos e intereses por aprender, al conocer los fenómenos del mundo que le rodea, que en él se haya logrado la responsabilidad en el cumplimiento de las tareas encomendadas, que sepa y acepte trabajar y compartir una labor colectiva en el grupo de compañeritos. Como se puede apreciar se trata de lograr aspectos del desarrollo y la formación del niño y la niña más que de conocimientos (López, 2016, p. 30).

Se puede observar que la intención es potenciar un desarrollo (físico, intelectual, y emocional) más amplio e integral. Así, por ejemplo, el primer año de vida resulta de vital importancia para el dominio de los movimientos, el desarrollo cognoscitivo del niño y el proceso que conduce a la acción prensil, o sea, al agarre. Dicho agarre se presenta alrededor del tercer o cuarto mes de vida y se perfecciona en el segundo semestre con el movimiento de la mano hacia

el objeto y la posibilidad de poner el dedo pulgar, lo que le permite sujetarlo con los dedos (pinza digital). Son estos avances los que permiten el perfeccionamiento de las acciones de manipulación de objetos junto con la coordinación mano-ojo (Cabrera Valdés y Dupeyrón García, 2019). En consecuencia, los contenidos de las distintas áreas de educación inicial deberían estar encaminados, dentro de sus posibilidades, a ejercitar estas habilidades motrices, particularmente los movimientos denominados como *motricidad fina*.

Gladis Bécquer (2001) define a la motricidad fina como “la armonía y precisión de los movimientos finos de los músculos de las manos, la cara y los pies” (p.38). Por su parte, para Zaporózhets (1988), la motricidad fina implica movimientos de la mano y de los dedos que se ejecutan de forma precisa para realizar una acción con un sentido útil, donde la vista o el tacto facilitan la ubicación de los objetos y/o instrumentos. Este tipo de movilidad está presente en casi la totalidad de las acciones que realiza el ser humano como: recortar, rasgar, doblar, plisar, pegar, trozar, recortar, trazar, dibujar, y colorear, entre otras.

Por lo antedicho, se evidencia la importancia que reviste el desarrollo de la motricidad fina en la primera infancia como base de las habilidades caligráficas a adquirirse posteriormente (Rosés, 1995). Así, la motricidad fina implica precisión, eficacia, economía, armonía y acción, lo que podemos llamar movimientos dotados de sentido útil y es lo que hace la gran diferencia entre el hombre y los animales (Rodríguez Abreu, 2010).

Ahora, de acuerdo con Vygotsky (1982), el desarrollo de la motricidad fina se alcanza en íntima relación con el desarrollo del pensamiento. Dicho pensamiento se manifiesta desde las acciones de orientación externa (agarre, manipulación, etcétera) hasta el lenguaje escrito, momento cualitativamente superior en el desarrollo de la psiquis que se alcanza en la edad escolar. Este logro

solo es posible si se lleva a cabo un proceso consciente de instrucción previo al aprendizaje de la escritura que permita preparar al niño tener a punto sus capacidades.

Como criterios o signos indicadores de preparación para las actividades de escritura se requiere: “el dominio de los movimientos finos de la mano, la percepción visual, la coordinación óculo manual, la orientación espacial y la asimilación de los procedimientos generalizados de análisis, en íntima relación” (Rosés, 1995). Por tanto, los niños deben comenzar a ser estimulados para su desarrollo, desde el nacimiento (Rojas, 2014) en acciones como el agarrar, manipular, imitar y corregir objetos, con la finalidad de adquirir destrezas y habilidades en los movimientos de las manos y dedos.

Sobre esto, Almeida, Cando y Panchi (2015) mencionan:

[...] la adquisición de la pinza digital, así como de una mejor coordinación óculo manual (la coordinación de la mano y el ojo) constituyen uno de los objetivos principales para la adquisición de habilidades de la motricidad fina (p.48).

De todo lo expuesto se deduce la importancia que se debe dar a la estimulación de la motricidad fina desde la primera infancia, aplicando los medios que estén a disposición de familiares y docentes en su entorno, considerando que el desarrollo de la motricidad fina en los infantes depende (al menos en parte) del conjunto de experiencias perceptivas, cognoscitivas y socioafectivas alcanzado por el desarrollo y madurez física de los músculos que intervienen.

Las TIC

Según la UNESCO, las TIC son un conjunto de tecnologías que proveen a las personas la información y facilitan la comunicación, a través de su gestión y difusión. Dentro de este concepto se comprende a la telefonía, el internet, los videojuegos, los reproductores digitales, tablets, smart

TV, computadores y demás innovaciones o productos que puedan aparecer en este campo (UNESCO, 2005).

Es alrededor de la década de los 70 del siglo pasado cuando en los Estados Unidos de América se acuñó el término *IT (Information Technologies)* para designar a las “tecnologías de la información” y para referirse a lo que los europeos entonces llamaban *informática*. Solo a partir del año de 1990, a consecuencia de la masificación del Internet, es cuando la informática (I) y las comunicaciones adquieren un valor añadido, constituyéndose en lo que actualmente conocemos como las *TIC [Tecnologías de la Información y la Comunicación]* (Zevallos, 2018).

Dentro de la educación formal se va tornando común el encontrar la radio, la televisión, las computadoras y demás programas denominados software o aplicaciones, como recursos didácticos. Y es que, como lo explica Antonio Moya (2009), las TIC son herramientas que brindan oportunidades beneficiosas dentro los procesos de enseñanza y aprendizaje, las cuales permiten nuevas formas de acceder, generar y transmitir información y conocimientos.

En efecto, en el ámbito educativo, las TIC constituyen recursos, herramientas o medios electrónicos que permiten la comunicación y transferencia de la información y que a su vez sirven de ayuda al proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por su intermedio que docentes y estudiantes pueden mantener una conexión abierta y con ello acceder a una multitud de fuentes de información para trabajar por medio de una diversidad de canales de comunicación, con el valor agregado de que favorecen al mejoramiento de los procesos educativos y a la creación de nuevos entornos de enseñanza y aprendizaje.

Las TIC en la educación inicial

En la actualidad, la educación de los llamados “nativos digitales” impone a sus docentes el uso de metodologías más activas, colaborativas y constructivistas, donde las fuentes de

información sean variadas y estimulantes del pensamiento a partir de trabajos colaborativos. Y precisamente, son las TIC las que posibilitan el diseño y desarrollo de nuevos tipos de metodologías y actividades, constituyéndose en un elemento potente para la enseñanza de los niños y niñas más pequeños.

Gettinger, ya desde 1984, consideraba que el potencial de estas tecnologías es tan ilimitado como la imaginación de los mismos niños, ya que son herramientas para ensanchar los límites del aprendizaje y propiciar la imaginación.

Por su parte, Romero, Román y Llorente (2009) plantean que el uso de las TIC en la educación inicial ofrece varios beneficios, como los siguientes:

- *Desarrollo psicomotor:*

- Estimular la coordinación óculo-manual y desarrollar la motricidad fina, con el manejo del mouse o pantalla táctil.

- Reforzar la orientación espacial.

- *Habilidades cognitivas:*

- Trabajar memoria visual y auditiva.

- *Identidad y autonomía:*

- Fomentar la autoconfianza y la autoestima.

- *Uso y perfeccionamiento del lenguaje y comunicación:*

- Crear dibujos, tarjetas, cuentos etcétera.

- *Pautas de convivencia y relación social:*

- Trabajar en grupo.
- Modular el comportamiento al tener que cumplir convenciones grupales.
- Fomentar el espíritu de colaboración y ayuda.
- *Descubrimiento del entorno inmediato:*
 - Representar escenas familiares a través de diseño gráfico.
 - Trabajar con software que le permita crear lugares que conozca.
 - Familiarizarse con números, letras, horas, etc.

Granados Romero (2008) asegura que, al aprender con estas herramientas, se transforma el aprendizaje en algo lúdico llamando así la atención de niños y niñas.

Herramientas digitales para educación inicial

La interacción con las tecnologías constituye el núcleo fundamental de lo que se conoce con el nombre de “revolución digital”, de forma que se puedan crear productos a través de dispositivos digitales que combinen diferentes tipos de formatos: textuales, auditivos y visuales. Para la elaboración de cualquiera de estos productos solo es necesario tener a mano algunos dispositivos de uso cotidiano.

A continuación, se presentarán algunos dispositivos de uso cotidiano que, según Zevallos (2018), deben ser considerados para su empleo pedagógico inicial:

- *Televisor.*
- *Teléfonos celulares y cámara digital.*
- *Reproductores de música y audio MP3 y MP4.*

- *Grabadoras de audio.*
- *Tablet.*
- *Computadora.*

Software educativo para educación inicial

Por software se entiende al conjunto de programas con reglas, documentos y procedimientos relacionados que son parte de las operaciones de un sistema computacional (Zevallos, 2018). Así, se puede definir al software educativo como aquel que se utiliza en contextos educativos, esté o no específicamente diseñado para este uso (Squires y Mc. Dougall, 1997). En este mismo sentido, Medina (2014) señala que el software educativo está integrado por programas cuyo fin es ayudar en las funciones educativas.

Precisamente, en la presente investigación se plantea la búsqueda de aplicaciones que puedan emplearse para el desarrollo de la preescritura, sean o no diseñadas originalmente con este fin. Para la selección de la aplicación, programa o software a emplearse en el campo de la educación inicial debe tenerse en cuenta ciertas recomendaciones, según (Medina 2014):

- El grado de dificultad operativa del software.
- El nivel de dificultad que puede dar la lectura de la pantalla.
- La forma de abordaje de los contenidos.
- Las posibilidades que brinda recuperar las actividades de los niños y niñas.

Además, el software escogido debe cumplir con las siguientes características:

- Su propósito debe permitir la adquisición de nuevos conocimientos.
- Debe ser interactivo, es decir, que permita una relación de estudiante-operador dirigida a implementar estrategias, a obtener intercambios informativos y recibir ayuda de los otros.

- Que sea adaptable a las diferentes características de los niños y niñas según su ritmo.
- Debe ser multimedial, permitiendo obtener diferentes tipos de información como texto, audio, animaciones, vídeos, etcétera.

La consideración de estos recursos dentro de la educación inicial, y particularmente para desarrollar la preescritura, actualmente resulta ser un campo de lo más productivo dado que el niño podrá familiarizarse con diversas herramientas tecnológicas que le permitan generar líneas, formas y colores, para desarrollar y tener a punto sus competencias previas para empezar el aprendizaje de la escritura.

Metodología

El trabajo aquí descrito es una investigación bibliográfica documental, dirigida a obtener la información más relevante en el campo de estudio o tema seleccionado, de un universo de documentos que puede ser muy extenso o leve (Gómez Luna, Fernando Navas, Aponte Mayor y Betancourt-Buitrago, 2014). Se siguieron los siguientes pasos:

- Localización, selección y acopio de la información. Se empleó el buscador de Google académico, teniendo en cuenta que la información recabada sea relevante, pertinente, vigente y confiable (Almeida y Martínez, 2005), derivada de fuentes científicas.
- Organización, análisis y síntesis de la información. La información obtenida se procesó en base a los siguientes criterios: a) número de citas y b) el respaldo académico presentado.
- Comunicación de los resultados de la investigación. Se redacta en la sección de resultados una síntesis de la información recabada.

Resultados

A continuación, se presentan las aplicaciones y sitios disponibles en internet junto con una descripción de los aspectos más relevantes de cada uno, información que se alinea con los objetivos: indagar en las diferentes bases de datos académicas sobre los recursos que ofrecen las TIC para la enseñanza de la preescritura a nivel preescolar y procesar la información recolectada de las diferentes fuentes a fin de identificar los recursos de las TIC más relevantes.

Pipo club

Este sitio contiene actividades y juegos para niños de 0 a 12 años sobre varias asignaturas (matemáticas, geografía, música e inglés). Específicamente, para el desarrollo de la preescritura, el sitio presenta actividades como: a) colorear figuras, b) juego del barquito, c) vídeos y canciones infantiles donde se puede trabajar la motricidad a través de la mímica. Entre las destrezas que se adquieren gracias a las actividades propuestas están la coordinación mano-ojo, la visión espacial y la motricidad fina a través del manejo de teclas, pantalla y mouse.

Enlace: <http://www.pipoclub.com/juegos-para-ninos-gratis/index.html>

Poisson Rouge

Es sitio web se describe como creado por pedagogos y diseñadores gráficos. Se presenta con opciones idiomáticas para francés e inglés, pero puede ser utilizado fácilmente aun sin conocer esos idiomas dado lo intuitivo, visual y multicultural de su diseño. En relación al tema de investigación, se presenta figuras para colorear, música para motricidad, reconocimiento de letras, galería, pequeños ejercicios de memoria y espacios interactivos.

Enlace: <https://www.poissonrouge.com/>

Smartick

Sitio recomendado para niños desde 4 años de edad. Smartick es una plataforma online que propone sencillos ejercicios que el alumno deberá resolver, se adapta en función de su ritmo de aprendizaje para cada lección o tema. Como detalle especial tiene la opción de enviar una evaluación del trabajo realizado a los padres, a través del ordenador o de la tablet. Para niños de educación inicial que estén desarrollando su preescritura presenta: a) trabajos de identificación de formas, figuras y letra, b) manipulación de sílabas y c) entrenamiento de la capacidad para identificar sonidos, trabajando la conciencia fonémica y las relaciones entre letras y sonidos consonánticos. Como aspecto particular, es un sitio de pago y requiere de un adulto para crear un usuario y contraseña.

Enlace: <https://mx.smartickmethod.com/>

Cristic

Contiene una amplia recopilación de juego educativos gratuitos que están organizados por niveles (desde inicial en adelante) y asignaturas. Para desarrollo específico de la preescritura, consideramos que cuenta con dos secciones muy valiosas: a) plástica, con actividades para dibujar y colorear (paint, magic mirror, números de colores, paint online, coloring game); y b) castellano, donde se pueden desarrollar actividades de reconocimiento de letras. Además, el sitio cuenta con un apartado destinado a docentes en el que reúne multitud de recursos e información sobre cursos.

Enlace: <http://www.cristic.com/>

Cokitos

Sitio recomendado para niños entre 3 a 12 años, estudiantes de secundaria y también para adultos. Ofrece multitud de opciones para la preescritura, destacándose la sección de: a) juegos de teclado, b) juegos de atención, c) juegos de colorear y d) juegos de rompecabezas.

Enlace: <https://www.cokitos.com/>

Mundo primaria

El portal presenta juegos interactivos muy sencillos que buscan reforzar los conocimientos de los niños en diferentes ámbitos (matemáticas, lengua, inglés, conocimiento del medio, etc.) junto con juegos para mejorar la atención, la memoria, la lógica y la audición. Para la preescritura presenta dos secciones destacables: a) juegos para atención, lógica, etc. b) dibujos y c) fichas, con las cuales se puede trabajar habilidades como la grafomotricidad y hasta la lectoescritura.

Enlace: <https://www.mundoprimaria.com/>

Árbol ABC

Portal de educación para niños de 3 a 8 años, que aborda el aprendizaje a través de juegos interactivos. En él se pueden encontrar más de 300 juegos y libros interactivos para matemáticas, lectura, inglés, ciencia y arte. Basados en la Teoría de las Inteligencias Múltiples, se puede encontrar que los juegos didácticos de este sitio han sido creados por un equipo de docentes para integrar la educación y el entretenimiento en una experiencia de aprendizaje única. Con Árbol ABC, los pequeños descubrirán que aprender es muy divertido.

Enlace: <https://arbolabc.com/>

Pocoyo Trazos y Líneas para Niños

Esta aplicación está dirigida a estimular las funciones motoras finas y desarrollar la coordinación mano - ojo, mediante la ejecución de trazos dirigidos en divertidas escenas de interacción con el personaje de un comic (Pocoyo). De esta forma se podrán adquirir habilidades necesarias para el posterior aprendizaje de la escritura. La aplicación contiene fichas con las cuales se practican los diferentes tipos de trazo, apoyado por un refuerzo positivo en base a divertidas animaciones que estimulan y refuerzan la confianza de los usuarios.

Como particularidades, vemos que facilita el control parental y, si bien se permite un acceso gratuito parcial a las opciones de la aplicación, para acceder a todas las opciones es necesario un pago.

Enlace: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zinkia.pocoyo.traces.free>

Pocoyo Colors

La aplicación infantil Pocoyo Colors dispone de dos modos de juego: a) el modo colorear, donde los niños pueden identificar colores y figuras dentro de una plantilla con diversas temáticas; y b) el modo dibujar, que permite ejecutar cualquier tipo de forma que el usuario desee. Adicionalmente, se dispone de una amplia variedad de colores junto a herramientas como el spray, la brocha y el borrador. La nomenclatura de las opciones presenta el beneficio adicional de estar en inglés y español. En ambos modos de juego se presenta la opción de foto instantánea de las actividades.

Al igual que en la aplicación anterior se: a) fortalece la concentración, b) se desarrolla la motricidad fina y coordinación visual – manual, c) se estimula la capacidad creativa y la expresión artística y d) se trabaja el autoestima del usuario.

Enlace: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zinkia.pocoyo.colors.free>

Discusión

Las metodologías de enseñanza y aprendizaje mediante el empleo de las herramientas tecnológicas posibilitan el diseño y desarrollo de nuevos tipos de actividades. Como señalan algunos investigadores (por ejemplo, Briceño Pira, Gómez Muñoz y Flórez Romero, 2019 y Sunkel, 2009), las TIC hoy en día forman parte de muchos ámbitos en nuestro quehacer diario y educativo; y, su incesante desarrollo tecnológico nos muestra que seguirán produciendo cambios significativos en las actividades laborales y, por ende, en el mundo educativo. En consecuencia, es

necesario que el alumnado sea considerado en toda su diversidad, potenciando aquellas capacidades diferenciales a través de las cuales los estudiantes pueden encontrar el interés y el estímulo por el aprendizaje, tal y como lo señalan algunos trabajos previos (véase Medina, 2014 y Zevallos, 2018).

De aquí la importancia de adoptar metodologías variadas y creativas, donde el pensamiento y la emotividad de los alumnos se pueda expresar a través de diferentes modalidades y canales.

Conclusiones

Al terminar esta investigación y tras cumplir con las diferentes etapas de esta investigación doctoral, exponemos la conclusión principal, misma que da cuenta del cumplimiento de los objetivos del trabajo:

- Existen en la red multitud de recursos relacionados con las TIC y dirigidos al desarrollo de la enseñanza de la preescritura a nivel preescolar, siendo los relevantes: a) Pipo club, b) Poisson c) Rouge, d) Smartick, e) Cistic, f) Cokitos, g) Mundo primaria, h) Árbol ABC, i) Pocoyo, Trazos líneas para niños, k) Pocoyo Colors, sintetizándose la información de estas herramientas en el presente documento.

Hacemos notar que llegar a la conclusión antes enunciada, y cumplir con el objetivo general de nuestro trabajo investigativo, fue necesario el cumplimiento de los objetivos específicos, los mismo que fueron: a) indagar en las diferentes bases de datos académicas sobre los recursos que ofrecen las TIC para la enseñanza de la preescritura a nivel preescolar, b) procesar la información recolectada de las diferentes fuentes a fin de identificar los recursos de las TIC más relevantes y c) exponer de forma sintética y sistemática la información en un documento.

Además, se pudieron hacer algunas observaciones adicionales como resultado del trabajo investigativo, los cuales exponemos a continuación:

- Se evidenció una gran amplitud de recursos relacionados con las TIC (a más de los aquí expuestos) que pueden ser empleados para el desarrollo y estimulación de las actividades de preescritura, los cuales pueden ser explotados por los educadores y padres.

- Aunque muchas de las aplicaciones están diseñadas específicamente para preescolares, en gran parte de los casos es necesaria la supervisión de un adulto, hecho que debe ser tomado en cuenta al momento de seleccionar una herramienta TIC.

- La constante innovación en el campo de la tecnología y la informática hace que la abundancia de recursos a los cuales se puede acceder sea casi ilimitada y en continuo crecimiento, hecho que implica que cualquier revisión sobre la temática debería estar sujeta a constante actualización por parte de los interesados en emplear estos recursos que son, en este caso, los docentes.

Referencias bibliográficas

- Almeida, I., Cando, E. y Panchi, E. (2015). Aplicación de instrumentos lúdicos para el Desarrollo de la motricidad fina de niños y niñas de 4 años de edad con variables de género, clase, etnicidad y territorial, incluye uso de TIC's. *ANALES de la Universidad Central del Ecuador*, 1(373), p. 311-327. <https://doi.org/10.29166/anales.v1i373.1353>
- Almeida, E. y Martínez, B. (2005). *Cómo organizar un trabajo de investigación*. México: Universidad Iberoamericana Puebla y Universidad Madero. <https://repo.iberopuebla.mx/pdf/guiaProyectos.pdf>

- Barros, C. y Barros, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(3), 26-31.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000300005&lng=es&tlng=es.
- Bécquer, G. (2001). *Desarrollo de la motricidad en la actividad programada de Educación Física en la educación preescolar*. Tesis doctoral. Instituto Superior de Pedagogía Enrique José Varona. La Habana.
- Bernal, R. y Camacho, A. (2010). *La importancia de los programas para la primera infancia en Colombia*. Bogotá: Ediciones Uniandes.
https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Sinergia/Documentos/308_Programa_para_la_Primerera_Infancia_en_Colombia_DOC.pdf
- Boza, J. y Torres, M. (2021). Perspectiva sobre la educación inicial y el acceso a las TIC: Revisión crítica de la literatura. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*. 6(2), 47-56.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/3961>
- Briceño, L., Flórez, R. & Gómez, D. (2019). Usos de las TIC en preescolar: hacia la integración curricular. *Revista Panorama*, 13(24), 21-32.
<http://dx.doi.org/10.15765/pnrm.v13i24.1203>
- Cabrera, B. y Dupeyrón, M. (2019). El desarrollo de la motricidad en los 2019 niños y niñas del grado preescolar. *Revista Mendive*, 17(2), 222-239.
<http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1499>
- Cacheiro, L. (2018). *Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC*. México: Editorial UNED, shorturl.at/tLOXZ

- Gettinger, M. (1984). Measuring time needed for learning to predict learning outcomes. *Exceptional Children*, 51(3), 244-248. <https://doi.org/10.1177/001440298405100309>
- Gómez, E., Navas, D., Aponte, G. & Betancourt, L. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *Dyna*, 81(184), 158-163. <http://dx.doi.org/10.15446/dyna.v81n184.37066>
- Granados, J. (2008). La alfabetización tecnológica y el acceso a las TIC en la dialéctica inclusión-exclusión: el caso de la minoría gitana. *Revista de educación*, (346). 427-454. <http://hdl.handle.net/11162/72052>
- Kriscautzky, M. (2012). Prácticas de lectura y escritura en entornos digitales: la pertinencia de incluirlas desde la alfabetización inicial. En D. Goldin, M. Kriscautzky y F. Perelman. (Eds.), *Las TIC en la escuela, nuevas herramientas para viejos y nuevos problemas*. Barcelona: Océano Travesía.
- López, J. (2016). *Plan de estudio de la Primera Infancia. Versión 2*. La Habana: Ministerio de Educación.
- Macas, A. et al. (2020). Dino Tim y el desarrollo lógico matemático en niños de Educación Inicial. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía* 5 (5), 281-299. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1044>
- Medina, D. (2014). Software educativo: morfofisiología del ojo humano. *Revista de Ciencias Médicas de Pinar del Río*, 18(5), 878-892. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=53519>
- Moya, A. (2009). Las nuevas tecnologías en la educación. *Innovación y experiencias educativas*, 24(1), 1-9.

- Oña, J. (2020). Desafíos de la educación preescolar en tiempos de COVID-19. *CienciAmérica*, 9(2), 138-145. <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i2.305>
- Roble, M. (2019). *Guía didáctica para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de preescolar para la iniciación de la lecto-escritura utilizando TIC*. Tesis de maestría. Quito, Ecuador: Universidad Tecnológica Israel. <https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2341>
- Rodríguez, M. (2010). Las bases perceptivo-motrices en primaria: la percepción espacial. *Revista Digital*, 15(146). <https://www.efdeportes.com/efd146/las-bases-perceptivo-motrices-en-primaria.htm>
- Rojas, E. (2014). *Consideraciones acerca de la motricidad fina en la edad inicial y preescolar*. IV. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Romero, R., Román, P. y Llorente, M. (2009). *Tecnologías en los entornos de infantil y primaria*. Madrid: Editorial Síntesis. <http://hdl.handle.net/11162/62277>
- Rosés, M. (1995). Preparación del niño, relacionada con la formación de habilidades caligráficas. En M.A. Rosés (Eds.). *Estudio sobre las particularidades del desarrollo del niño preescolar cubano*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Sacristán, J. (2013). *En busca del sentido de la educación*. Buenos Aires: Ediciones Morata. shorturl.at/guyzU
- Simarra, N., & Madariaga, C. (2012). Colombia y sus compromisos con la primera infancia. *Revista Palobra, palabra que obra*, 12 (12), 236–249. <https://doi.org/10.32997/2346-2884-vol.12-num.12-2012-151>
- Squires, D., & McDougall, A. (1997). *Cómo elegir y utilizar software educativo: guía para el profesorado*. Ediciones Morata. shorturl.at/ktxQ2

- Sunkel, G. (2009). Las TIC en la educación en América Latina: visión panorámica. En R. Caneiro, J. Toscano, & T. Díaz Coord. (Eds.), *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. vol.29*. Madrid: Colección Metas Educativas. OEI/ Fundación Santillana.
<http://hdl.handle.net/11531/45436>
- Tedesco, J. y Brunner, J. (2004). *Nuevas Tecnologías y El Futuro de La Educación*. México: Grupo Editor. shorturl.at/dnCFQ
- UNESCO. (2005). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza. Manual para docentes*. Uruguay: Editorial Unesco.
http://sitios.itesm.mx/va/dide2/enc_innov/3er08/taller7/docs/TIC_ensenanza.pdf
- Vygotsky, L. (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. *Cuadernos de Pedagogía*, 85, 39-49.
- Zaporózeths V. (1988). *Pedagogía Preescolar*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Zevallos, B. (2018). *Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial*. Universidad Nacional de Educación. Enrique Guzmán y Valle. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional de Educación: Perú.
https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2706/M025_45236565T.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Glosario

- **Adquisición:** Acción de adquirir.
- **Armonía:** Unión y combinación de sonidos simultáneos y diferentes, pero acordes.
- **Brecha:** Rotura o abertura irregular, especialmente en una pared o muralla.
- **Cognoscitivas:** Que es capaz de conocer.
- **Difusión:** Acción y efecto de difundir.
- **Etnicidad:** Carácter distintivo de una etnia.
- **Habilidades:** Cada una de las cosas que una persona ejecuta con gracia y destreza.
- **Motricidad:** Capacidad de un cuerpo para moverse o producir movimiento.
- **Multimedia:** Que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información. Dicho de un producto
- **Multicultural:** Caracterizado por la convivencia de diversas culturas.
- **Óculo:** Ventana pequeña redonda u ovalada.
- **Perceptivas:** Perteneciente o relativo a la percepción mental o sensorial.
- **Plisar:** Hacer que una tela o cosa flexible quede formando pliegues.
- **Prensil:** Que sirve para asir o coger.
- **Psiquis:** es el conjunto de las capacidades humanas de un individuo que abarca los procesos conscientes e inconscientes.

Anexos

Guía de actividades con TIC para desarrollar la preescritura en niños de



Fuente: <https://www.pinterest.com.mx/pin/293930313189747371/>



Fuente: <https://www.pinterest.com.mx/pin/303289356155619741/>

Realizado por: Eneida Irlanda Erreyes Armijos

Introducción

En la presente guía se propone una serie de actividades para estimular el desarrollo de la preescritura en niños de preescolar con el fin de potenciar las destrezas y habilidades que cada infante posee en su conocimiento significativo acerca de los softwares educativos. Esta guía es una herramienta de apoyo para el docente de educación y para los padres de familia; aquel instrumento dará pautas, consejos y ejercicios que favorecerán a su preescritura tanto escritura como lectura mediante sonidos. En las diferentes actividades, se desarrolla diferentes aspectos, combinándolos en una misma sesión, como juegos, cuentos, colores, trazos, palabras que estarán presentes en casi todas

las actividades. Es importante que él niño manipule estos programas educativos para fortalecer un vocabulario más amplio y preciso.

Pipo club

Las Medusas

**Objetivo:**

Lograr una comprensión en el método de prescritura de tal manera que se pueda entender de forma concisa de la lectura y escritura de la palabra determinada.

Instrucciones:

- ❖ Dar clic al link establecido para ingresar a la aplicativo.
- ❖ Seleccionar el juego con el que desea interactuar.
- ❖ Una vez dentro del juego solo tendrá que empezar con la interacción del mismo y así ir comprendiendo cada palabra que el juego brinda.

Evaluador:

Se evaluará que el infante interactúe con el software de tal manera que se obtenga un vocabulario amplio de comprensión eficiente con las palabras que pudo entender, logrando resultados favorables para la comprensión de la lectura y escritura.



<http://www.pipoclub.com/juegos-para-ninos-gratis/juego-medusas-2.html>

Poisson Rouge



Objetivo:

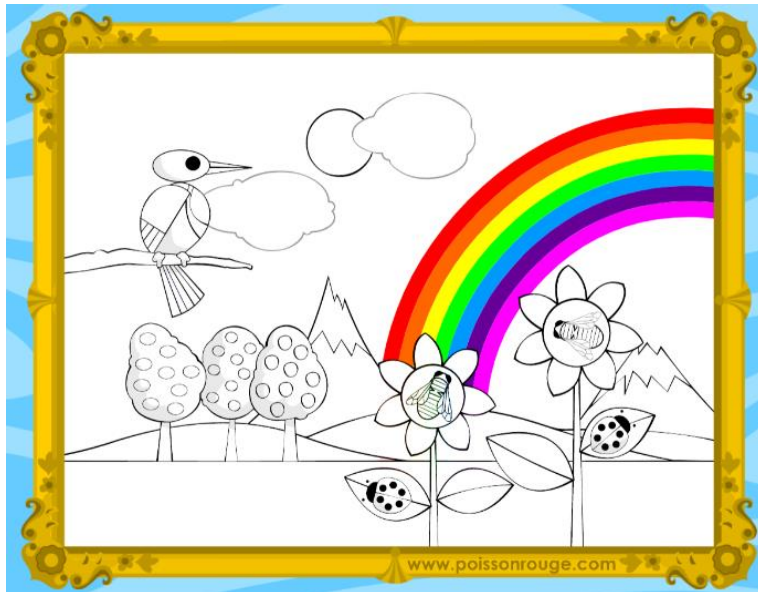
Determinar que mediante la selección de colores se puedan reconocer diversos elementos en el entorno dado y brindar así una comprensión de cada uno con el color que establezca dicho elemento.

Instrucciones:

- ❖ Ingresar al link del sitio web.
- ❖ Crear una cuenta con un correo electrónico.
- ❖ Una vez creada la cuenta ya se podrá ingresar al sitio web para interactuar con cada uno de las diversas figuras, cada una incluye una actividad diferente para realizar y jugar.

Evaluador:

Se evaluará que el infante logre la comprensión y pueda distinguir cada color en el entorno que lo rodea, llevándolo a un conocimiento significativo.



<https://www.poissonrouge.com/members/bravenewfish/picturerainbow/>

Smartick



Objetivo:

Fomentar mediante cuentos y palabras una comprensión para la preescritura, realizando diversas actividades como es la lectura de cuentos y la escritura de palabras que son o no correctas de acuerdo a lo visto en el programa.

Instrucciones:

- ❖ Ingresar al link establecido, el cual permitirá el acceso al programa.
- ❖ Crear dos cuentas para ingresar al aplicativo, una será para el infante y la otra para el tutor
- ❖ Una vez hechas las dos cuentas entonces ya se puede proceder con la realización de las actividades
- ❖ Tanto el infante como el tutor podrán interactuar con los ejercicios planteados, solventando dudas e inquietudes.

Evaluador:

Lo que se va a evaluar es la interacción del infante con el programa, se evaluará el control para determinar si está comprendida de forma clara la actividad que consta de cuentos y palabras en su forma de escritura y lectura correcta, en este caso, para tener más control de las actividades el tutor puede ver el progreso de lo que el infante avanzó, proporcionándose así un mejor control para el aprendizaje y una mejor evaluación del mismo.



<https://www.smartick.es/student/homeMultiple.html>

Cristic



Objetivo:

Prolongar de una manera interactiva el conocimiento y la comprensión de diversas palabras, lo que fomentará la preescritura con una diversidad de actividades que son intuitivas y de uso sencillo, con un resultado muy favorable para el aprendizaje.

Instrucciones:

- ❖ Ingresar al link establecido para acceder al programa.
- ❖ Una vez dentro del programa debemos seleccionar la asignatura con los juegos a interactuar.
- ❖ Una vez seleccionada la asignatura, aparecerán diversas opciones para escoger, debiendo seleccionarse la que mejor convenga.
- ❖ Entonces se podrá empezar a jugar e interactuar con el programa escogido.

Evaluador:

Se evaluará la comprensión metodológica y eficiente del infante para resolver de forma concisa los diversos ejercicios que se presentan en el programa, además, se evaluará el entendimiento de la actividad en lo que será un paso más para la preescritura, tomando en cuenta que la actividad trata de lectura y escritura de palabras de forma significativa.



ABC juego interactivo

<https://clic.xtec.cat/projects/abcsons/jclic.js/index.html>

Cokitos



Objetivo:

Implementar de una manera cognitiva y concisa un aprendizaje variado en la preescritura, mediante un sistema que permita reconocer el objeto con la palabra correcta en su forma adecuada de escritura y lectura.

Instrucciones:

- ❖ Dar clic en el link para acceder al programa.
- ❖ Luego seleccionar la categoría con la cual desea interactuar, ya que existen diversos temas a escoger.
- ❖ Una vez escogido el tema, se debe escoger el juego con el que se desea interactuar.

Evaluador:

Se evaluará que el infante logre una comprensión y una determinación significativa, en este caso el juego permitirá que analice y entienda cada palabra con su respectiva imagen, de tal manera que logre entender como es su escritura y lectura.



O V
G I E

Concurso de
Palabras

<https://www.cokitos.com/concurso-de-palabras/play/>

Mundo primaria



Objetivo:

Brindar un entendimiento significativo en lo que es la comprensión de diversas palabras mediante el audio y sonido de dichas palabras, cada una con un nivel de complejidad variado, dependerá de cómo se va desarrollando durante el juego.

Instrucciones:

- ❖ Se debe ingresar al link, para empezar.
- ❖ Luego nos ubicamos en las opciones que nos parecen ahí, en ese caso se escoge la opción de juegos.
- ❖ Dentro de esa opción escogemos las asignaturas con la que se desea interactuar.
- ❖ Una vez dentro de la asignatura escogemos el juego para empezar con la actividad.
- ❖ Por último, solo hay que seguir las ordenes del juego en sí.

Evaluador:

Lo que se va evaluar es que el infante que interactúe con el juego pueda comprender y entender de forma cognitiva y significativa las palabras que van irse planteando durante el juego, además se evaluará como el infante determina cada objeto con su relación en la palabra, en la escritura y lectura del mismo.



<https://www.mundoprimeria.com/juegos-educativos/juegos-de-letras/dibujo-verdadero-01>

Árbol ABC



Objetivo:

Alcanzar una comprensión de diversas palabras, seleccionadas con la ayuda del abecedario, pues al escoger una letra se proporciona una palabra que la contiene, además cada palabra está acompañada con una imagen; lo que se pretende es dar la factibilidad de entender cada imagen con su palabra y a su vez brindar de forma clara como es la ortografía de dicha palabra o letra.

Instrucciones:

- ❖ Dar clic al link establecido para iniciar con el programa.
- ❖ Una vez dentro nos aparecerá diferentes asignaturas para aprender, entre las que constan el abecedario, matemáticas, historia, etc.
- ❖ Hay que seleccionar el que mejor convenga para el aprendizaje
- ❖ Teniendo en cuenta la variedad de juegos relacionados al tema, se puede escoger cualquiera ya que todos son interactivos y muy interesantes.
- ❖ Por último, ya es cuestión de jugar y divertirse con cada uno de los juegos.

Evaluador:

Lo que se evaluará en este juego es que el infante logre diferenciar cada una de las letras del alfabeto y relacionarlas con las palabras que el programa mismo brinda; se evaluará también la motricidad del infante en relacionar cada letra con la palabra proporcionada.



<https://arbolabc.com/juegos-del-abecedario/tienda-de-mono-japi>

Pocoyo Trazos y Líneas para Niños



Objetivo:

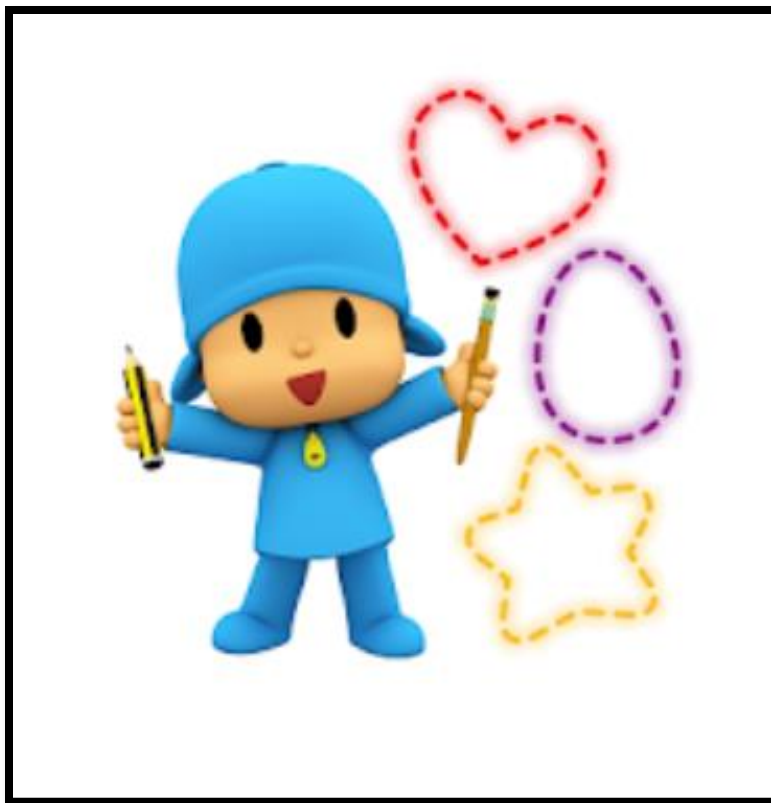
Fomentar mediante una serie de ejercicios de trazos, que el infante logre solventar de manera significativa y factible su comprensión, para que así pueda entender y que además logre un refuerzo en los sentidos y en la matriz motora.

Instrucciones:

- ❖ Ingresar al link establecido al cual nos remitirá a la página de play store.
- ❖ Después dar clic en el botón que dice instalar para descargar la aplicación.
- ❖ Una vez terminada la descarga, solamente abrimos el programa y se podrá utilizarlo para empezar con el aprendizaje.

Evaluador:

Lo que se va a evaluar es que el infante pueda y entienda de manera significativa los ejercicios que la aplicación brinda, siendo también importante que este programa promueve un mejor control y una eficiencia para desarrollar la matriz motora del infante, entonces también se evaluará que con el uso de la aplicación se logren obtener resultados muy favorables en torno al aspecto psicomotriz.



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zinkia.pocoyo.traces.free&pageId=none>

Pocoyo Colors



Objetivo:

Lograr que, mediante una serie de ejercicios de colores, el infante logre reconocer cada uno de ellos y que también logre comprenderlos de manera eficiente dentro de su entorno y los pueda distinguir sin ningún problema.

Instrucciones:

- ❖ Ingresar al link establecido, el cual conducirá a la página de play store
- ❖ Después dar clic al botón que dice instalar para descargar la aplicación
- ❖ Una vez terminada la descarga, solamente se abre el programa y así se podrá utilizarlo para empezar con el aprendizaje.

Evaluador:

Lo que se va a evaluar es que el infante pueda y entienda de manera significativa los colores que la aplicación brinda, para promover un mejor aprendizaje relacionado con el reconocimiento de los colores básicos y de su ortografía y caligrafía, también se evaluaría cómo el infante los reconoce y cómo los interpreta dentro de su entorno.



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zinkia.pocoyo.colors.free>

Anexo

Eneida Irlanda Erreyes Armijos portadora de la cédula de ciudadanía N° **1150690475**. En calidad de autora y titular de los derechos patrimoniales del trabajo de titulación **“Las TIC para desarrollar la preescritura en niños de preescolar”** de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizo además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de éste trabajo de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 25 de julio de 2022

F: 

Eneida Irlanda Erreyes Armijos

C.I. 1150690475