



**Software Educativo
para la comprensión
lectora**

01 de febrero del 2021

Software Educativo como herramienta didáctica en el desarrollo de la comprensión lectora en educación primaria



“Necesitamos la tecnología en cada aula y en las manos de cada estudiante y de cada profesor, porque es el bolígrafo y el papel de nuestro tiempo y es la lente a través de la cual experimentamos gran parte de nuestro mundo”

David Warlick

Software Educativo como herramienta didáctica en el desarrollo de la comprensión lectora en educación primaria

Autoras:

Teresa de Jesús Manzanares Sanarrusia.

Inés María López Delgado.

María Luisa Linarte Villavicencio.

Coautoras

Dra. María del Carmen Fonseca Jarquín

Msc. Nohemí Scarleth Aguilar Chávez

Resumen

El trabajo de investigación que se desarrolló en este informe se ha llevado a cabo en el campo educativo, el cual pretende combinar la teoría con la práctica y realizar cambios en el proceso de enseñanza y aprendizaje; la metodología empleada se dividió en dos etapas, la primera de tipo cualitativo y la segunda de tipo mixto. El propósito de este estudio fue proponer posibles alternativas de solución ante las necesidades referidas como estrategias novedosas para desarrollar la comprensión lectora.

En una primera etapa se realizó un diagnóstico que permitió identificar las principales necesidades, dentro del ámbito educativo, del cual se eligió la más apropiada para apoyar a la docente dándole salida a la dificultad presentada, durante la segunda etapa, se realizó un proceso de capacitación académica a fin de fortalecer las habilidades de los docentes en cuanto al uso del software educativo como herramienta didáctica en el desarrollo de la comprensión lectora en educación primaria, aprovechando los medios, recursos, herramientas tecnológicas que posee el centro educativo donde se realizó el estudio.

El proceso de capacitación tuvo un impacto positivo en los docentes, puesto que, fueron motivados a dejar lo tradicional y asumieron el reto de llevar a la práctica los conocimientos adquiridos en los diferentes cursos TIC en pro de mejorar la calidad educativa. Es importante subrayar que, Software educativo fue un programa diseñado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza.

Palabras claves: Enseñanza y Aprendizaje, Metodología, Software Educativo, Educación Virtual, Tecnologías de la información y Comunicación (TIC).

Introducción

Por medio del estudio minucioso realizado se obtuvieron resultados que motivaron a trabajar en una estrategia muy beneficiosa para la comunidad educativa, y que sería de gran utilidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje, Software Educativo, enfocándose principalmente en la comprensión lectora al valorar la importancia que tiene, dentro del proceso de instrucción, la iniciativa de tomar en cuenta los avances tecnológicos y el impacto que tendrá en la población estudiantil, considerando que estas herramientas son esenciales en la formación del ser humano.

En la actualidad la tecnología ha evolucionado a la sociedad en general y el ámbito educativo no es una excepción a dichos cambios. Cabe mencionar, que la incursión de esta ciencia aplicada en la educación no solo aporta beneficios a los estudiantes sino también a los profesionales, puesto que, ayuda a la optimización de las tareas de los profesores y hace su trabajo más atractivo, eficaz, eficiente y motivador.

Es importante subrayar que, Software educativo es un programa diseñado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los softwares educativos también son llamados plataformas educativas, programas educativos o informática educativa (Significados.com, 2017)

Cabe señalar que el Software Educativo pertenece a la metodología de la gamificación la cual es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Gamificación es lograr que, mediante el juego, la persona adquiera un conocimiento nuevo de manera divertida y teniendo la sensación de que aprendió algo útil para su vida. (Mohni, 2018)

Según (Cacciavillani, 2020) en el siglo XX se aprovecha la invención de nuevas tecnologías para obtener más beneficios de la educación. Con la llegada del internet, en la década de los 90's, muchos maestros empezarían a embarcarse en la creación sitios web de cursos diseñados para complementar sus clases. En 2020, debido al brote de Covid-19 (Coronavirus), queda claro la importancia y oportunidades de la educación virtual en el mundo educativo.

Los softwares educativos son una herramienta innovadora que despiertan el interés del estudiante facilitando la adquisición del conocimiento y permitiendo una fijación del contenido más permanente. Gracias a su variedad permiten captar la atención de los estudiantes, manteniéndolos motivados e interesados por un largo periodo. (Miente, 2019) Para (Pérez, 2019) la integración de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) a las aulas es muy importante, ya que implican un cambio en el modelo educativo, esto quiere decir pasar de uno centrado en la enseñanza a otro que gire en torno al aprendizaje. La incorporación de las TIC en las aulas de educación primaria demanda no solo incluir mejores recursos educativos, más atractivos, sino que propician la adquisición de algunas competencias digitales y la habilidad de procesamiento de información, y sobre todo un mejor desarrollo cognitivo gracias a la función informativa, transmisora e interactiva de los recursos TIC. La tarea del docente es clave en la transformación que trae la tecnología a la educación.

Dentro de los antecedentes a este estudio se encuentran los siguientes:

- Implementación de un software como estrategia didáctica para el proceso de fomento a la lectura en estudiantes de grado cuarto de EBS del centro educativo Byron Gaviria. elaborado por Carlos Fernando García Ocampo, en Perú del 2015.

Donde el autor hace énfasis en los logros que se pueden alcanzar a través de un Software, la importancia que este tiene sin obviar cual es el principal objetivo que se persigue, la comprensión lectora, él hace mención a las estrategias de las cuales el docente debe apropiarse por medio del Software en el proceso de ampliación de conocimientos.

- Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), su rol e importancia en la educación a distancia. (Artículo)

La introducción progresiva de estas tecnologías consigue un cambio en la sociedad, se dice que este cambio es el de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento. (página 17, párrafo número 1) Escrito por Carmen Heedy Martínez Uribe(septiembre,2008). La autora hace referencia a la facilidad de comprensión adquirida por los discentes, en el uso de herramientas tecnológicas, el rol de las mismas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tomando en consideración los antecedentes expuestos, se asume que las nuevas tecnologías tienen un impacto muy positivo en el ámbito educativo. Las Tecnologías de Información y

Comunicación son medios que apoyan las estrategias de enseñanza y aprendizaje, alterando la manera en que interactúan y se comunican los estudiantes y los docentes, lo cual repercute en las nuevas formas de evaluación de los aprendizajes y el tipo de gestión que un docente, como asesor, debe realizar ahora, al encontrarse con herramientas que le ayudan a abordar contenidos más fácilmente. Para complementar, un educador, nos dice Kaplun, (2006) “no será entonces solo un transmisor de conocimientos sino principalmente un facilitador de los procesos de aprendizaje personales y grupales”.

De ahí que los recursos educativos digitales tienen cualidades que no tienen los recursos educativos tradicionales. Por tanto, las TIC son la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y estudiantes cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los mismos. Las (TIC), están transformando la educación notablemente, ha cambiado tanto la forma de enseñar como la forma de aprender y por supuesto el rol del docente y del estudiante. (SERCA, 2017)

(Monroy Romero & Gomez Lopez, 2009) mencionan, si leer está asociado con la comprensión y aprendemos más fácil lo que comprendemos, esto hace imperativo desarrollar métodos y estrategias que se adapten a las exigencias de una educación que satisfaga las necesidades del estudiante y la sociedad.

Refieren (Duro Novoa & Duro Rodriguez, 2013) son las herramientas mediadoras del proceso enseñanza y aprendizaje utilizadas por maestros y estudiantes, que contribuyen a la participación activa, tanto individuales como colectivas, sobre el objeto de conocimiento.

De ahí que se destacan las funciones del software y que se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico. Cabe mencionar que el Software Educación Virtual se puede utilizar dentro del proceso de instrucción como herramienta fundamental para desarrollar la comprensión lectora a través de la metodología propia del docente.

Los principales aspectos dentro de esta investigación de tipo cualitativo, el cual enfatiza en la comprensión e interpretación de la realidad educativa. Con una metodología descriptiva, se centra en el descubrimiento del conocimiento, desde una perspectiva inductiva y el tratamiento de los datos es estrictamente cualitativo. Convirtiéndose de esta manera en una

investigación aplicada ya que tiene como finalidad primordial la resolución de problemas prácticos inmediatos a la necesidad identificada. También, es de tipo ideográfico según la concepción del fenómeno, ya que hace énfasis a un fenómeno en particular como es el acto pedagógico.

Los métodos utilizados fueron el inductivo ya que parte de un estudio general del proceso educativo, también se aplicó el método deductivo para obtener conclusiones generales de hechos particulares, además de la observación y el análisis. Las técnicas utilizadas para recopilación de datos, fueron las siguientes:

- Análisis documental: este surge con la finalidad de orientación científica e informativa sobre el tema en estudio y la estructura del informe.
- Análisis de fortalezas, debilidades y necesidades que presenta la población en estudio, mediante el instrumento FDN (Fortalezas, Debilidades y Necesidades).
- Entrevistas abiertas: dirigida a docentes y directora del colegio, utilizando el cuestionario como instrumento, con la intención de lograr que los participantes narren sus experiencias y puntos de vista sin enjuiciarlos ni criticarlos.
- La observación: con el fin de explorar y describir ambientes, comunidad, cultura y los aspectos generales para comprender eventos, procesos y situaciones que ocurren, poder identificar fortalezas, debilidades y necesidades para de esta manera generar hipótesis para futuros estudios y posibles soluciones ante los resultados, mediante una guía de observación. Es importante resaltar que la observación se realizó de manera parcial (primera etapa), esto debido a que el contexto no prestaba las condiciones (situación de pandemia COVID-19) por la ausencia de estudiantes en la escuela. Por esta razón, no se pudo evidenciar la metodología de enseñanza y aprendizaje, puesto que no fue posible propiciar el desarrollo de una clase completa.
- Triangulación de información, la cual se llevó a cabo aplicando como instrumento una Matriz de Priorización de Necesidades, en donde se analizaron los principales hallazgos y la capacidad de solución de los mismos, mediante los datos recabados por medio de la aplicación de las técnicas e instrumentos antes explicados.

El enfoque utilizado durante esta segunda etapa de investigación es de tipo mixto, para (Sampieri, 2011) las investigaciones con enfoque mixto consisten en la integración

sistemática de los métodos cuantitativo y cualitativo en un solo estudio con el fin de obtener una “fotografía” más completa del fenómeno.

Este estudio fue realizado en el Colegio Público Benito Juárez, ubicado en Granada, zona rural “Caña de Castilla” Municipio Diriomo, atiende las modalidades de Educación Inicial, Primaria Regular, Secundaria Diurna y por encuentro, para una matrícula total de 1050 estudiantes.

El primer criterio que se tomo es “Valor de credibilidad”, porque la investigación se realizó de manera pertinente, al garantizar que el tema fuera identificado y descrito con exactitud, mediante las observaciones, permitiendo un enfoque más intenso sobre la investigación, la debida triangulación de la información y el tratamiento adecuado de los resultados obtenidos en los instrumentos aplicados.

Este criterio también se utilizó al contraponer los hallazgos con el foco, las cuestiones y los propósitos de esta investigación. Otro criterio que se contempla en este informe es el “Criterio de Transferibilidad”, éste fue aplicado al tratar un tema que puede ser transferible a otras situaciones aportando por medio de la investigación al uso de la tecnología como medios, recursos y herramientas didácticas que permitan mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en las diferentes asignaturas, además de potenciar las habilidades tecnológicas tanto, en docentes como estudiantes. Para evaluar los resultados de la capacitación con los miembros de la comunidad educativa se diseñaron instrumentos con el fin de valorar la calidad del proceso, los cuales serán explicados a continuación:

Análisis

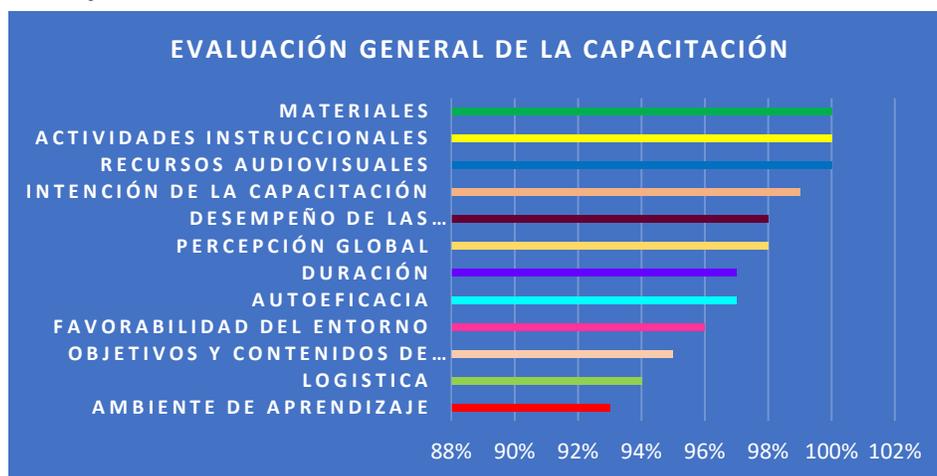
Tabla #1: Evaluación del Software Educación

Evaluación del Software “Educación virtual”		
¿Qué actitud piensa que tendrán sus estudiantes ante este Software?		
	Frecuencia	Porcentaje
Muy positiva, entusiastas y curiosos, no querrán irse del aula TIC	14	66.6%
Se divertirán mucho mientras aprenden	7	33.3%
<i>Fuente: evaluación del Software educativo según docentes y estudiantes</i>		

Ante esta pregunta el gráfico refleja que el 66.6% de asistentes a la capacitación piensan que los estudiantes tendrán una actitud muy positiva ante el uso de dicho Software.

Para evaluar la capacitación de manera general en todas sus fases, se redactó una lista de cotejo, cuyo objetivo fue evaluar la eficacia, pertinencia y utilidad de la capacitación sobre el uso del software Educación Virtual como herramienta didáctica para fortalecer el desarrollo de la comprensión lectora. Esto se realizó de acuerdo a una serie de criterios de los que se obtuvo información que permitió conocer la eficacia o los puntos a mejorar del mismo.

Gráfico #1



Fuente: Lista de cotejo

Después de brindar información sobre los resultados obtenidos en la capacitación, se muestran los logros alcanzados:

- Fortalecimiento de estrategias metodológicas para el desarrollo de la comprensión lectora mediante la implementación del Software Educación virtual, en el proceso Enseñanza y Aprendizaje, para todos sirvió de motivación e interés el uso de la tecnología al desarrollar la comprensión lectora en el ámbito pedagógico.
- Integración y participación activa de los asistentes a la capacitación mostrando una actitud positiva ante el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) por parte de los docentes, directoras y estudiantes al trabajar con el Software educativo.
- Evaluación del Software Educativo como herramienta didáctica, calificado de eficiente, pertinente y útil.
- Para los estudiantes fue de fácil asimilación el uso del Software Educación virtual a pesar de ser su primera vez que interactuaban con el mismo.

Un software educativo no debe confundirse con un recurso educativo, que no es creado con un fin pedagógico, pero puede ser usado como una herramienta que facilite la enseñanza y aprendizaje. La utilización constante de las herramientas informáticas en el día a día del estudiante lo aísla de otras formas comunicativas, que son fundamentales en su desarrollo social y formativo. Las TIC son consideradas como el conjunto de herramientas utilizadas en el tratamiento y transmisión de la información de forma rápida y eficaz por un gran número de personas, sin tener en cuenta la distancia.

Bibliografía

- Cacciavillani, M. (02 de Diciembre de 2020). *Historia de la educacion Virtual*. Obtenido de <https://blog.comparasoftware.com/historia-de-la-educacion-virtual/>
- Duro Novoa, V., & Duro Rodriguez, D. (20 de 05 de 2013). *Google Academico*. Obtenido de <https://scholar.google.com/citations?user=OrEr0TkAAAAJ&hl=es>
- Kaplun, G. (25-28 de Septiembre de 2006). *gabrielkaplun.pdf*. Obtenido de <https://www.javeriana.edu.co/felafacs2006/mesa4/documents/gabrielkaplun.pdf>
- Mohni, C. (23 de Octubre de 2018). *educativa*. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/que-es-la-gamificacion-y-cual-es-su-uso-en-e-learning/>
- Monroy Romero, J. A., & Gomez Lopez, B. E. (25 de Enero de 2009). *remo16-interiores.pmd*. Obtenido de <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/remo/v6n16/v6n16a08.pdf>
- Muente, G. (28 de Abril de 2019). *rockcontent*. Obtenido de <https://rockcontent.com/es/blog/software-educativo/>
- Pérez, M. d. (2 de Febrero de 2019). *Edumed.net*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/02/uso-tic-primaria.html>
- Sampieri. (23 de 03 de 2011). *Metodologia de la investigacion*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/metodologiadelainvestigacionb7/capitulo-5-sampieri>
- SERCA. (24 de Enero de 2017). *SERCA*. Obtenido de <https://institutoserca.com/blog/2017/01/>
- Significados.com. (20 de 06 de 2017). *significados*. Obtenido de <https://www.significados.com/?s=software+educativo>