1. **EJEMPLO DEL PROYECTO** ⎫
2. **Título del proyecto**:

Software educativo como estrategia de aprendizaje significativo para los procesos lecto escriturales de los niños de 4 a 5 años, del jardín infantil “pompitas de color” de la ciudad de Medellín. ⎫ Integrantes del grupo: Jennifer Escobar Bustamante Martha Isabel Londoño sierra Liliana Echavarría Holguín

**3 2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En un mundo tan actual donde predomina la tecnología, es posible ver que un niño de 4 y 5 años haya aprendido a manejar un computador, juegue y navegue en la internet sin mayor número de problemas; pero es más asombroso aun que a través de estas estrategias se puedan lograr aprendizajes; por tal motivo se plantea una pregunta con el fin de investigar ¿Cómo generar procesos de aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años, mediante el diseño de un software educativo? Con el fin de utilizar el software como estrategia para el aumento del rendimiento académico; al ser este interactivo permite una reciprocidad entre el estudiante y la computadora, causando así un mejor desarrollo de las habilidades cognitivas, físicas y emocionales. Esta interacción le permite al niño poder desarrollar su imaginación, como a su vez confrontar los conocimientos previos que traía antes de conocerlo y utilizarlo, permitiendo así incrementar su interés hacia el mismo aumentando así su aprendizaje significativo. 4 Este software va diseñado a niños y niñas entre 4 y 5 años con el fin de poder satisfacer las necesidades educativas que ellos presentan, a nivel de la escritura y la lectura así como también del desarrollo motriz y cognitivo. Al presentar este software queremos hacerlo ver como una herramienta de apoyo con la cual los maestros van a poder interactuar y utilizarla de manera práctica para hacer de sus clases un sitio más ameno y divertido para la adquisición de nuevos conocimientos. Para el maestro es importante contar con estrategias que le permitan llegarle al niño de una manera más divertida donde estas se puedan desarrollar fácilmente permitiéndole al niño poder comprender lo que hay en su mundo, como lo vive y como se expresa dentro de él. Es importante que para la utilización y desarrollo de este software, halla un gran acompañamiento docente ya que hay actividades que necesitan ser explicadas de una manera clara para que el niño pueda avanzar a través de esta aventura, aclarando las expectativas y dudas que él tenga a través de su via 5 que allí están, sin dejar ninguna de lado, esto con el fin de que a medida que avance pueda obtener los conocimientos adecuados de cada uno. Es importante que sean llevadas a cabalidad ya que este está diseñado con el fin de que el niño tenga la certeza de que no va a pasar a otra actividad sin lograr la que está realizando. Para concluir, la implementación de este software dentro de las aulas de clase, le va a permitir tanto al maestro como al alumno poder explorar, un mundo lleno de posibilidades y conocimiento donde sea este de gran apoyo para solucionar los problemas y dificultades que se presenten dentro del aula de clases todo concerniente al proceso lectoescritor de los niños.

**1.2 OBJETIVO GENERAL**

Mejorar los proceso lecto escriturales en niños de 4 a 5 años del jardín infantil “pompitas de color” de la ciudad de Medellín a través de un software educativo como estrategia de aprendizaje significativo

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

• Identificar las competencias lecto-escriturales exigidas por el MEN en preescolar

• Diseñar un software educativo que responda a las exigencias del MEN y a las necesidades educativas de los usuarios

• Evaluar la pertinencia y la usabilidad del software mediante la realización de pruebas técnicas

**2.3 JUSTIFICACIÓN**: Se desarrolla este proyecto con la finalidad de dar a conocer las influencias tecnologías (software educativo), en el procesos enseñanza aprendizaje en este caso de la lectoescritura en niños entre los 4 a 5 años, dado a que a medida que avanza el tiempo se hace mas visible la importancia que tiene los medios computacionales en los procesos cognitivos, físicos, emocionales y sociales del alumnado.

**2.4 CARACTERIZACIÓN DEL CONTEXTO INSTITUCIONAL:**

La investigación se dirige a una institución con más 20 años de servicio educativo, hablamos de el jardín infantil pompitas de color, que es de carácter privado y brinda los ciclos de caminadores, párvulos, jardín y preescolar; se encuentra ubicada en la Calle 78 sur #40-270 en el sector cañaveralejo en el municipio de Sabaneta-Antioquia. La población escogida, con la cual se pretende realizar el trabajo son 30 alumnos de preescolar

**2.5 ESTADO DE ARTE** –

Murillo, l.2007 Antecedentesprácticas de lectoescritura en padres de familia.: influencias en el desarrollo de la lectoescritura de sus hijos. Este artículo realiza una síntesis de un estudio cualitativo sobre las prácticas de lectoescritura de padres de familia mexicanos y el modo en que esas prácticas influyeron en el desarrollo de la lectoescritura de sus hijos. Llevado a cabo en la comunidad de San Andrés Cholula, Puebla, México, durante un período de quince meses, el estudio uso como técnicas las visitas y las 8 entrevistas con ocho familias, para conocer y analizar los hábitos y actitudes hacia la lectoescritura existentes dentro de cada familia. Las visitas fueron comparadas con observaciones de los mismos niños en el contexto escolar, con un especial énfasis en la asignatura de español. En este trabajo se detallan algunas conclusiones sobre la influencia que la actividad y actitudes de los padres de familia tuvieron aparentemente en el proceso de adquisición y afianzamiento de la lectoescritura en sus hijos. Del mismo modo, se realizan algunos comentarios sobre cómo pueden utilizarse estas conclusiones para mejorar el desarrollo de la lectoescritura en todos los chicos desde las prácticas escolares y familiares. -Martínez, S 2010. Estudio de las dificultades en el dominio de la competencia fonológica del aprendizaje de la lectoescritura en el alumnado de 4° nivel de Educación Primaria.