

ORIGINAL

Recibido: 22/04/2019 | Aceptado: 02/11/2020

Software educativo “Sonidos y Trazos” para el desarrollo del análisis fónico y la preescritura en el preescolar.

Educational software "Sounds and Traces" for the development of phonic analysis and prewriting in preschool.

Blanca Suárez Cabrera. [blancasc@gr.rimed.cu] 
Máster en Ciencias de la Educación.
Escuela Primaria: Roberto Peredo Leigue. Bayamo, Cuba.

Luis Ernesto Barrueco Gallardo. [lbarrueco@udg.co.cu] 
Doctor en Ciencias Pedagógicas. Profesor Titular.
Universidad de Granma. Bayamo, Cuba.

Yanmila Hidalgo Rosabal. [yhidalgorosabal@udg.co.cu] 
Doctor en Ciencias Pedagógicas. Profesor Titular.
Universidad de Granma. Bayamo, Cuba.

Resumen

La introducción de la informática en la Educación Preescolar complementa el programa educativo para propiciar el desarrollo de habilidades intelectuales generales, permite formar habilidades informáticas y motrices finas, en niños y niñas; requiere de diseño, organización, uso apropiado y conocimiento cabal de sus posibilidades. Es instrumento y medio del proceso educativo. El personal especializado debe conocer a cabalidad su función, en los educandos. De manera que aproveche lo positivo de su empleo, profundizar sus objetivos educativos, aplicando y retroalimentándose con las actividades que aparecen en el software. Para formar cualidades educativas. Es una manera facilitadora, su alcance depende del modelo educativo y papel que le son dados. El maestro mantiene y debe mantener el rol principal, la función pedagógica debe ser desarrollada, proporcionando a los niños un ambiente que les provea conocimientos diversos que garantizan la formación y desarrollo de su personalidad integral a fin que es un medio emotivamente seguro. Este artículo pretende demostrar la importancia didáctica del software



educativo, ello contribuye a mejorar la comunicación. Se ocupa de aspectos necesarios para ser utilizados como modo de enseñanza para contribuir al desarrollo de las habilidades que se logran en el área de la Lengua Materna, específicamente acerca de la preescritura y análisis fónico, también desarrolla habilidades de la computadora intelectual y de comunicación, proceso que tiene aplicación e información retroactiva con las actividades que aparecen en el software.

Abstract

The introduction of informatics in preschool education complements the educational program to promote the development of general intellectual skills, it allows the formation of computer skills and fine motor skills in boys and girls, and it requires a design, organization, appropriate use and knowledge full of its possibilities. It is an instrument, a means of the educational process for specialized personnel; they must know what it is capable of and what it does not facilitate, to use deepen it to achieve their educational objectives. It is a facilitating means, its scope depends on the educational model and the role it is given, in which the teacher maintains and must maintain the main role. The pedagogical function must be developed by providing children with an environment that provides them with various knowledge that guarantee the formation and development of their integral personality so that it is an emotionally safe medium. This article aims at demonstrating the didactic importance of the educational software, for that contributes to the improvement of communication. It addresses necessary aspects to be used as a means of teaching in order to contribute to the development of the skills that must be achieved in the area of the Mother Tongue, specifically with regard to phonic analysis and prewriting, it also develops intellectual computer and communication skills, so that their process by applying and feedback with the activities that appear in the software.

Palabras claves: software educativo; comunicación; informática; análisis fónico.



Keywords: educational software; communication; information technology; phonic analysis.

Introducción

La función pedagógica debe desarrollarse de modo que provea a los niños de un entorno seguro, propiciador de los más diversos conocimientos, garantizando la formación y desarrollo de su personalidad integralmente. Esta condición no se logra de manera espontánea, requiere de un trabajo continuo; los educadores necesitan intercambiar, reflexionar y auto prepararse.

Cuba trabaja para darle un mejor tratamiento a la inserción de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones dentro del sistema, estas forman parte esencial de las profundas transformaciones que se aplican con el esfuerzo de La Revolución; es propósito elevar la calidad del aprendizaje, a través de la labor integrada de las diferentes instituciones del Ministerio de Educación (Mined) con organismos y organizaciones sociales.

El análisis de los indicadores de la eficiencia, mediante visitas de control, de ayuda metodológica e inspección; estudio de los documentos y programas de Educación Preescolar, tele clases, emisiones televisivas, comprobaciones de conocimiento sistemáticas atendiendo a las áreas de desarrollo, la observación directa,; los resultados de la aplicación del diagnóstico de habilidades, intercambios con docentes de experiencia y familias le permiten a la autora señalar las siguientes insuficiencias en las niñas y niños del grado preescolar cuando realizan el análisis fónico y preescritura:

- Insuficiencias al realizar el análisis sonoro de las palabras fundamentalmente en la pronunciación enfatizada y en la materialización del sonido.
- Pobre desarrollo de habilidades para establecer comparaciones entre las palabras.
- Demuestran poco ajuste al renglón y manifiestan discontinuidad en los trazos.



- Las docentes no cuentan con la preparación metodológica suficiente para el trazado de rasgos en la preescritura por la falta de documentos metodológicos que las oriente en relación al tema.
- Los Software Educativo existentes no revelan en su totalidad suficiente tratamiento al análisis fónico y la preescritura.

La introducción de la informática en la Educación Preescolar se realiza en el curso 2001-2002 constituye un complemento al programa educativo para propiciar el desarrollo de habilidades intelectuales generales, permite formar habilidades informáticas y motrices finas en los niños y las niñas. La utilización de la informática en el trabajo educativo exige un diseño, una organización, un uso apropiado y un conocimiento cabal de sus posibilidades. Es un instrumento, un medio del proceso educativo para el personal especializado, el maestro debe conocer las potencialidades que ofrece la informática, para usarla en la consecución de sus objetivos educativos. No se niega su empleo como facilitadora, el alcance depende del modelo educativo y el papel que se le otorgue, sin excusar el rol principal del maestro, en correspondencia con la posición cubana.

Población y muestra

Unidades experimentales y su caracterización: para la aplicación del pre_ experimento se determina como población 125 niños de cinco grupos de la escuela primaria “Roberto Peredo Leigue” del municipio Bayamo y la muestra intencional de un grupo de 20 niños para un 33,3%.

Operacionalización de las variables:

Variable Independiente: el software Educativo “Sonidos y Trazos”



Variable Dependiente: el desarrollo de habilidades de análisis fónico y preescritura en niñas y niños del grado preescolar.

Variabes Conceptuales:

Software Educativo: conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.

Habilidad: es un sistema complejo de operaciones necesarias para la regulación de la actividad. Formar una habilidad consiste, según Petrovski (1989), retomada por Díaz (2003) en lograr el dominio de un sistema de operaciones encaminado a la elaboración de la información obtenida del objeto y contenida en los conocimientos, así como las operaciones tendentes a revelar esta información.

Motricidad: es la capacidad del hombre y los animales de generar movimientos por sí mismos. Tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento (sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema músculo esquelético).

Motricidad Fina: es capaz de aprovechar todas sus potencialidades al realizar los movimientos con amplitud y adoptar una postura adecuada, alcanza niveles más altos de estabilización, permite alcanzar resultados superiores.

Participa cada vez más en actividades físicas de carácter competitivo, adquiriendo un significado mayor, en correspondencia con el desarrollo cognoscitivo y volitivo alcanzado que refleja en la regulación de su comportamiento y respeto a las reglas de juego. Le satisface sentirse útil, cooperar con los demás, es capaz de valorar la calidad de sus acciones de forma individual y grupal, así como planificar y organizar sus juegos.



Análisis fónico: es la distinción y separación de las partes de un todo hasta llegar a conocer los principios o elementos configurantes; fónico expresa relación con la voz o con el sonido.

Concluimos que análisis fónico es aquel en que se realiza la distinción y separación de la palabra como un todo hasta llegar a conocer los principios o elementos que le configuran.

En tal sentido para una mejor comprensión de la ubicación de cada uno de las niñas y niños según los resultados de las pruebas pedagógicas aplicadas, se establece una escala valorativa, en que se integran las dimensiones referidas con anterioridad contenida en: alto, medio y bajo.

Las niñas y niños se encuentran en un nivel:

Alto: cuando realiza por si solo lo que se le propone, proceso de aprehensión, de manera activa e independiente durante el proceso educativo en el área de la Lengua Materna a través de su interacción con el software educativo Sonidos y Trazos.

Medio: cuando realizan lo que se le propone, con niveles de ayuda, es decir necesitan de una estimulación adicional o que se evidencie más claramente el contenido de la tarea y pueden iniciar y ejecutar parte de ella durante el proceso educativo en el área de la Lengua Materna a través de su interacción con el software educativo Sonidos y Trazos.

Bajo: cuando no realiza lo que se le propone, aunque se le brinden diferentes niveles de ayuda durante el proceso educativo en el área de la Lengua Materna a través de su interacción con el software educativo Sonidos y Trazos.

Al realizar el estudio gnoseológico, se pudo apreciar la necesidad de analizar algunos enfoques seguidos en el país respecto al proceso educativo al análisis fónico y preescritura, en especial el tratamiento brindado a este tema, con el propósito de comprender por qué se han hecho necesarias las transformaciones en los planes de estudio y programas.



Fundamentos epistemológicos que sustentan el software educativo, Sonidos y Trazos para favorecer el análisis fónico y la preescritura, en las niñas y niños del grado preescolar.

Fundamentos Filosóficos: aporta al trabajo de la Lengua Materna una comprensión del hombre, de los ideales y valores éticos que defiende. Esto orienta los fines, objetivos y normas del trabajo educativo en los niños y niñas del grado preescolar, con métodos elaborados por y dentro del proceso educativo de la Lengua Materna, para que se vinculen lo más armónicamente posible lo individual y lo estatal, sobre la base de una concepción martiana y marxista.

Fundamentos Psicológicos: se toma a modo de referencia el modelo basado en el enfoque histórico-cultural Vygotsky (1982), con el propósito fundamental de lograr el máximo desarrollo posible en cada niño, premisa indispensable de su preparación para la escuela. En tal sentido se declaran objetivos para el desarrollo de las distintas esferas de la personalidad, en correspondencia con las particularidades etarias. Está sustentado en principios básicos generales que se exponen a continuación.

Fundamentos Pedagógicos: se tienen en cuenta algunos modelos pedagógicos de la Educación Preescolar, los principios de la logopedia Figueredo (1982), los de la estimulación temprana, los estudios sobre los primeros gestos comunicativos y simbólicos. Eco (1994).

Fundamentos Didácticos: preescolar implícitos en los trabajos de Comenius (1983). Promueve la idea acerca de que la base de la educación planificada y la enseñanza está en la edad preescolar. En el libro La Escuela Materna.

Formula el objetivo de la enseñanza preescolar: la asimilación de los conocimientos sencillos acerca del mundo circundante, el desarrollo de las bases morales y la preparación de los niños para la escuela; elabora el primer programa de conocimientos para los preescolares.



La computadora y el software como medio de enseñanza.

Un Software Educativo es una aplicación informática, una definida estrategia pedagógica que apoya directamente el proceso educativo, constituye un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del siglo XXI. Rodríguez (2002).

Un medio de enseñanza se considera, todos aquellos componentes del proceso docente educativo que le sirve de soporte material a los métodos de enseñanza para posibilitar el logro de los objetivos planteados. González (1979).

La computadora y el software educativo, como medios de enseñanza resultan un eficiente auxiliar de la maestra en la preparación y desarrollo de las clases porque contribuyen a una mayor ganancia metodológica y a una racionalización de las actividades de la maestra y de los niños.

Desde el punto de vista didáctico la computación en la edad preescolar.

En el caso de la educación preescolar, la introducción de la computación debe ser un plan muy bien pensado y concebido, por las implicaciones que tiene en el proceso educativo con estas niñas y niños en los grupos de cuatro a seis años. Pero el mismo hecho de considerar sus posibilidades en esta etapa de la vida, plantea tres cuestiones fundamentales, las que se tienen en cuenta por psicólogos, pedagogos, fisiólogos y especialistas en informática, por tanto se enfatiza que las actividades computarizadas para estas edades deben cumplir con los principios que se relacionan a continuación:

1. La informática, su aplicación en las edades de preescolar debe tomar necesariamente en consideración las condiciones, leyes y principios del proceso educativo.
2. La informática en la educación preescolar tiene que partir de un conocimiento cabal y profundo del desarrollo de las niñas y niños.



3. Aceptar esto es validar las potencialidades que puede tener la computadora como medio para la asimilación de conocimientos, la formación de hábitos y habilidades, la consecución de diferentes capacidades, en suma, para contribuir a su desarrollo.

Un criterio muy importante sobre la inclusión de la computación en la Educación Preescolar es de Zaporozhets (1970), quien señala considerar tres principios fundamentales, que se derivan de la teoría histórico cultural de Vygotsky (1982). Estos principios son:

El de la educación como guía del desarrollo.

El de la actividad.

El de la ampliación o enriquecimiento de la enseñanza.

La computadora satisface estos tres principios, cuando los programas responden a las características de los menores a los que se dirigen, se relacionan con los contenidos curriculares y parten de los conocimientos que poseen, de su estado real, para proyectar tareas con niveles de complejidad superiores.

El principio de la actividad está presente, en cada una de las acciones que la niña y niño deben ejecutaren la computadora para poder cumplir con la tarea asignada.

En la medida que interactúen y solucionen los ejercicios, con mayor facilidad podrán acceder hasta la respuesta correcta, solo en la actividad se desarrollan y manifiestan las habilidades adquiridas.

La realización de tareas computarizadas familiariza al menor con nuevas situaciones y condiciones de aprendizaje, ello posibilita la ampliación o enriquecimiento de sus conocimientos. El uso de la computadora como medio de enseñanza constituye una necesidad, y se concibe como medio de desarrollo del infante. Esto permite que la computación en la edad



preescolar tenga dos funciones estrechamente interrelacionadas. Grupo Nacional de Computación en las Edades Preescolares. Mined (2001) tales son:

1. Utilización de la computadora como medio de enseñanza.
2. Medio del desarrollo infantil.

Como medio de enseñanza, la computación forma parte del sistema didáctico general y no constituye algo ajeno al programa de educación. Desde este punto de vista, permite plantear nuevas formas de actividad con los mismos objetivos, para enriquecer la experiencia y posibilitar actividades más ricas y creadoras.

Como medio de desarrollo infantil, se debe considerar el nivel actual en que se encuentra el menor y cómo contribuir para llevar un nivel superior. Para ello es necesario partir de los objetivos que se propone la Educación Preescolar con la introducción de la computación en estas edades.

El software propuesto es un sistema entrenador, el propósito fundamental del mismo es contribuir al desarrollo de las habilidades que deben lograr las niñas y niños en el área de la Lengua Materna; específicamente en lo referido, al análisis fónico y preescritura; desarrolla habilidades intelectuales, manuales y motoras; las niñas y niños profundizan su proceso aplicando y retroalimentándose con las actividades que aparecen en el software

En el software (A Jugar) es limitado, el aporte a las necesidades y potencialidades de los niños, pues, en la tarea de Recreación, en Yiyo, solo aparecen cuatro palabras a formar, dos de tres sonidos y dos de cuatro. No cuenta con ninguna tarea para trabajar la preescritura; aspecto que constituye una de las novedades del software propuesto, no se trabaja la biografía del mártir del centro. El nuevo software (Jugar y Aprender), no contiene las tareas que se propone.



Este software puede resultar de gran utilidad a los educadores para el trabajo independiente con las niñas y los niños y a la vez desarrollar habilidades en el uso de las computadoras como medio de enseñanza.

En relación a versiones anteriores, este programa las supera en el uso de recursos multimedia que favorecen la calidad del aprendizaje, se realizó con el sistema de autor Director.

Sinopsis: es un sistema de ejercicios para desarrollar habilidades en los diferentes contenidos. La interacción se debe realizar bajo un control paralelo de uno o dos niños, apoyada en las orientaciones dada por la maestra, que pueden ser reproducidas en forma sonora.

El software Sonidos y Trazos ofrece al usuario una amplia información audible, contiene: análisis fónico para formar palabras de cuatro sonidos con las fichas rojas y azules, compara palabras de cuatro sonidos, sustituye las fichas rojas y azules por la grafía; realiza con el ratón los 10 trazos que se trabajan en preescritura, datos del mártir de la escuela y orientaciones a los maestros.

Objetivo: contribuir al desarrollo de habilidades comunicativas y motrices en las niñas y niños del grado preescolar.

Estrategia metodológica: crear un sistema de ejercicio para las actividades de análisis fónico y preescritura.

Público al que va dirigido: a las niñas y los niños del grado preescolar.

Prerrequisitos: familiarización con el manejo del ratón.

Bibliografía utilizada: programas metodológicos de la educación Preescolar. Mined (2001).

Requerimientos técnicos:

- Procesador 486, o superior, con velocidad suficiente para el manejo de ilustraciones y vídeos. (No menos de 100 MHz).



- Monitor, preferiblemente con tarjeta VGA, o Súper VGA en color y suficiente memoria gráfica para soportar las imágenes y mostrarlas a la velocidad necesaria.
- Teclado y ratón.
- Kit de multimedia, que consta de lector de discos compactos (CD), tarjeta de sonido y bocinas (aunque hay quien prefiere el uso de audífonos para escuchar su computadora).
- Suficiente espacio en el disco duro para poder ejecutar la aplicación.

Descripción General del Producto:

El producto posee 7 módulos:



Figura 1. Módulo Presentación: video que muestra el nombre del software, más animaciones de imágenes y sonidos que salen de forma aleatoria.

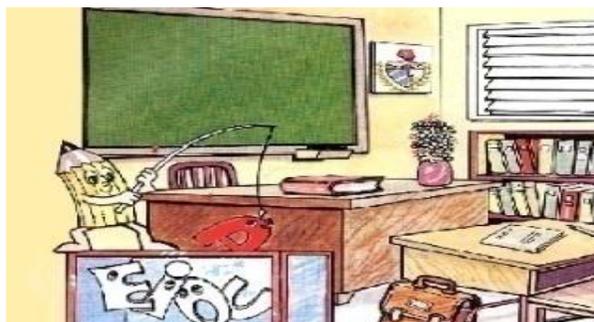


Figura 2. Módulo Principal: información que aborda el software.



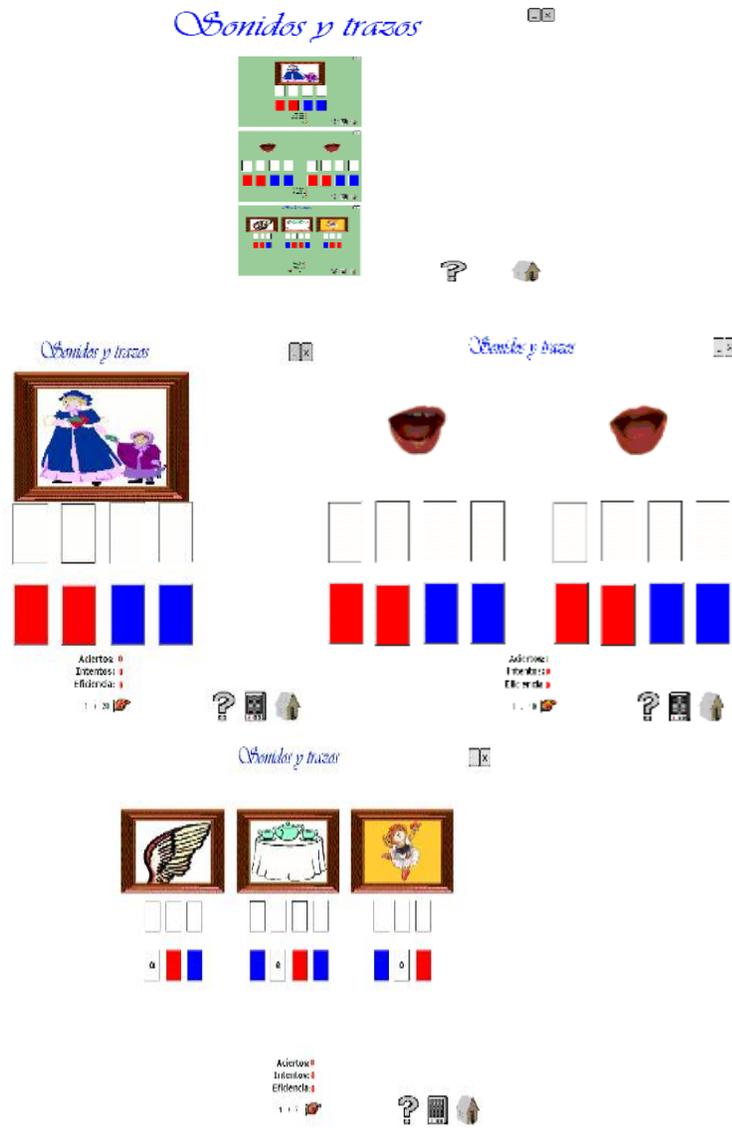


Figura 3. Módulo de Análisis Fónico: contenidos que abordan el análisis fónico, formar y comparar palabras de cuatro sonidos y sustituir vocales y consonantes por grafía.

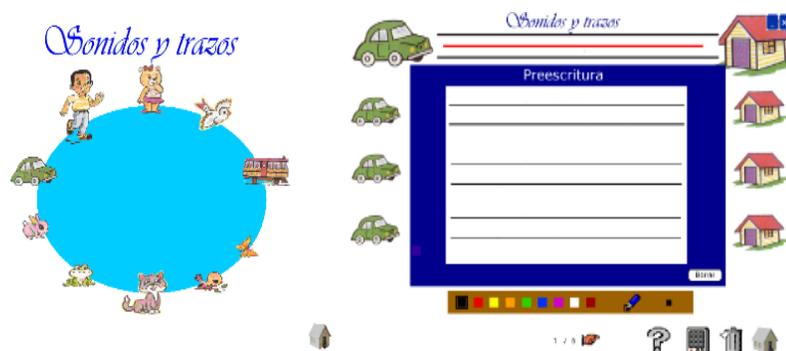


Figura 4. Módulo de Trazos: los 10 trazos que se trabajan en el grado preescolar.





Figura 5. Módulo de Biografía: información que pueda ayudar a comprender los hechos más importantes del mártir de la escuela.



Figura 6. Módulo Maestro: materiales de consulta para los maestros.

Módulo Ayuda (VII): presenta una breve explicación de las diversas opciones del software, lo que permite navegar de forma más fácil a través de él y comprender mejor cualquier interrogante que se presente mientras consulta la información que el software brinda.

Metodología para el empleo del Software Educativo Sonidos Y Trazos.

Al iniciar las sesiones de computación en que se aplica el software, las maestras tienen en cuenta algunas habilidades en las niñas y niños, adquiridas, para la solución de los ejercicios previstos, en la tarea de familiarización del software A jugar, ellas facilitan las acciones a desarrollar en el software Sonidos y Trazos.



Se sugiere la asignación de una frecuencia semanal para la interacción con este software, previendo la relación entre los contenidos que se trabajan en análisis fónico y preescritura, según según corresponda ejecutar en la computadora. Ello significa que al aplicar el software los menores desarrollarán dos sesiones de computación en la semana, como se sugiere en las Orientaciones Metodológicas para el empleo de la computación en edades preescolares, en ellas se indica para este trabajo, emplear el mínimo de una frecuencia y máximo hasta dos, en dependencia de las características de los menores, del local y del software a utilizar.

En la fase de orientación el educador crea la situación comunicativa, además de motivar debe dejar clara la tarea que van a realizar, que incluye escuchar el enunciado o tarea, observar y escuchar la palabra, aquí las niñas y niños planifican la acción a ejecutar y trazan la vía de solución a emplear.

En la fase de ejecución el educando juega el rol protagónico como sujeto de aprendizaje, cuando utiliza el mouse o ratón para realizar las acciones. La tarea del educador es sugerir, recomendar, brindar niveles de ayuda. En este momento las niñas y niños solucionan el ejercicio, para lograrlo es necesario establecer relación entre lo realizado en el aula, y lo que se le pide hacer en la computadora.

Es muy importante que el menor realice el control parcial de la acción, cuando al resolver la tarea compruebe simultáneamente si lo hizo bien o cometió algún error, preparándose para rectificarlo o pasar a otra tarea más compleja.

No deben faltar los recursos motivacionales, el estímulo constante y la voluntad por concluir con éxito la tarea.



En la fase de control, aunque de forma sencilla, se posibilita participación a las niñas y los niños para valorar el resultado obtenido y cómo se llegó a él. Este momento es importante que el educador los estimule y motive a continuar con próximos ejercicios en la computadora.

De forma general se puede resumir: el software educativo constituye un proyecto más renovador para el análisis fónico y la preescritura de la Lengua Materna en las niñas y niños su aplicación posibilita un accionar más activo y productivo de los infantes, en correspondencia con las potencialidades de cada grupo y las exigencias de la Educación Cubana.

Valorar la efectividad de la propuesta a través de un pre-experimento en la práctica pedagógica.

El diseño asumido para la valoración de la efectividad del software educativo propuesto consiste en la aplicación de un pre-experimento, derivado del que solo se ofrecen comparaciones a partir de emitir juicios, valoraciones y resultados obtenidos.

Objetivo: valorar la efectividad del software educativo a través de la aplicación de la prueba pedagógica, constatar los resultados que se obtienen antes y después de ésta para corroborar o refutar los logros alcanzados.

Análisis de los resultados

Con la aplicación del software educativo para el desarrollo de habilidades de análisis fónico y preescritura en las niñas y niños del grado preescolar se realiza el pre-test mediante una prueba pedagógica. Observaciones a las actividades programadas, entrevistas y encuestas. Los resultados se reflejan en el siguiente gráfico.



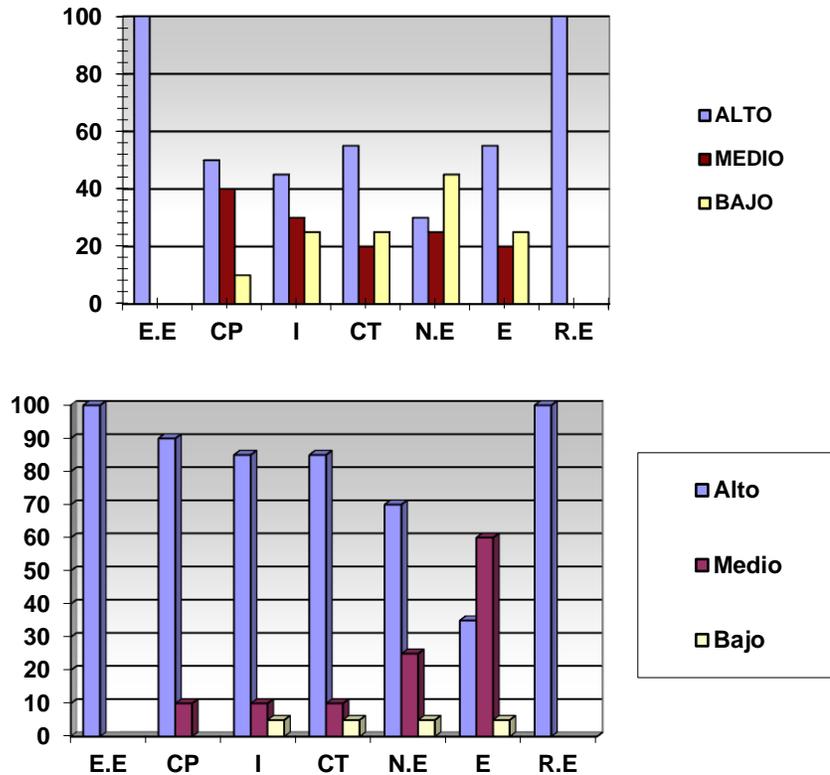


Gráfico 1. Porcentajes de la constatación inicial y final.

Leyenda:

E.E: Estado Emocional. CP: Comprensión. I: Independencia. CT: Concentración. N.E:

Número de Ejercicios. E: Errores. R.E: Reacciones Emocionales.

Resultados comparativos entre la constatación inicial y final

El Software Educativo aplicado en la práctica pedagógica es efectivo, puede ser puesto en la práctica, no solo en el grupo seleccionado, sino en cualquier otro grupo del grado preescolar.

Favorece el desarrollo de habilidades de análisis fónico y preescritura, constatado estadísticamente en los resultados obtenidos en la prueba pedagógica final. Permite el desarrollo de orientaciones valorativas y el perfeccionamiento de las cualidades en un marco de socialización y comunicación.



Tabla 1.
Resultados comparativos entre la constatación inicial y final.

| Indicadores | Inicial | | Final | | D | Inicial | | | Final | | | D | Inicial | | Final | | D |
|-------------|---------|-----|-------|-----|---|---------|----|----|-------|----|---|----|---------|---|-------|---|---|
| | A | % | A | % | | M | % | M | % | B | % | | B | % | | | |
| E.E | 20 | 100 | 20 | 100 | | - | - | - | - | | - | - | - | - | | - | - |
| CP | 10 | 50 | 18 | 90 | 8 | 8 | 40 | 2 | 10 | -6 | 2 | 10 | - | - | | - | - |
| I | 9 | 45 | 18 | 85 | 8 | 6 | 30 | 2 | 10 | -4 | 5 | 25 | 1 | 5 | -4 | | |
| CT | 11 | 55 | 18 | 85 | 7 | 4 | 20 | 2 | 10 | -2 | 5 | 25 | 1 | 5 | -4 | | |
| N.E | 6 | 30 | 14 | 70 | 8 | 5 | 25 | 5 | 25 | 0 | 9 | 45 | 1 | 5 | -8 | | |
| E | 11 | 55 | 7 | 35 | 4 | 4 | 20 | 12 | 60 | 8 | 5 | 25 | 1 | 5 | -4 | | |
| R.E | 20 | 100 | 20 | 100 | | - | - | - | - | | - | - | - | - | | - | - |

Conclusiones

1. El software educativo elaborado aborda aspectos necesarios a utilizar como medio de enseñanza en función del desarrollo de habilidades, desde la perspectiva integradora, que condicionan motivaciones e intereses en las niñas y los niños.
2. La valoración de los resultados a partir de la utilización del pre-experimento, demuestra que el software educativo propicia transformaciones en el proceso de desarrollo de habilidades del análisis fónico y preescritura, se confirma por los resultados alcanzados en la práctica pedagógica, con lo que se aprueba su viabilidad y pertinencia para alcanzar niveles superiores de eficiencia en el proceso educativo de la Lengua Materna.

Referencias bibliográficas

- Álvarez, C. (1999). *La escuela en la vida*. La Habana. Pueblo y Educación.
- Comenius, A. (1983). *Didáctica magna*. La Habana. Pueblo y Educación.



- Díaz, R. (2003). *Propuesta metodológica para la formación de las habilidades informáticas básicas en los escolares del primer ciclo de la escuela primaria*. Tesis de Maestría (Tesis en opción al título académico de Máster en Investigación Educativa). I.S.P. "José Martí", Camagüey.
- Eco, U. (1994). *Tratado de semiótica general*. Barcelona. España. Lumen.
- Esteva, M. (2001). *El juego en la edad preescolar*. La Habana. Pueblo y Educación.
- Figueredo, E. (1982). *Psicología del lenguaje*. La Habana. Pueblo y Educación.
- González, V. (1979). *Medios de Enseñanza*. La Habana. Libros para la Educación.
- Ministerio de Educación (2001) *Grupo Nacional de Computación en las Edades Preescolares*. La Habana. Pueblo y Educación.
- Petrovski, V. (1985). *Psicología evolutiva y pedagógica*. Moscú. Progreso.
- Rodríguez, R. (2002). *Introducción a la Informática Educativa*. La Habana. Cuba. Pueblo y Educación.
- Verdecía, M. (2010). *Sistema de juegos didácticos para favorecer la diferenciación de los sonidos y consonantes en las niñas y niños del grado preescolar*. Tesis en opción al título académico de Máster en Ciencias de la Educación. ISP. Blas Roca Calderío. Granma.
- Vygotsky. (1982). *Pensamiento y lenguaje*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Zaporozhets, A. (1970). "Desarrollo del Lenguaje", en *Psicología Infantil*. Moscú. Pedagógica.

