



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES IZTACALA
Sistema de Universidad Abierta y Educación a Distancia

Manuscrito Recepcional
Programa de Profundización en Psicología Clínica

Propuesta de simulación digital para el desarrollo del
lenguaje a través de la lectura de cuentos

Reporte de investigación teórica

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

P R E S E N T A:

Guadalupe Eunice Zugeil Fuentes Cruz

Directora: Dra. Esperanza Guarneros Reyes

Dictaminador: Dra. Cleofé Genoveva Alvites-Huamani



Los Reyes Iztacala Tlalnepantla, Estado de México, Junio 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos:

A la Universidad Nacional Autónoma de México y a la Facultad de Estudios Superiores Iztacala, por la dedicación y gran compromiso brindado a mi formación.

A la Dra. Esperanza, por la invitación a formar parte de este proyecto y brindarme la oportunidad de observar más allá del aula.

A la Dra. Dra. Cleofé por su disposición y sus certeras aportaciones.

Trabajo realizado con el apoyo del Programa UNAM-DGAPA-PAPIIME PA707717

Dedicatorias

A Dios, por todas las bendiciones recibidas;

A Braulio, por esa tÚ sonrisa y las charlas sostenidas que iluminan mis días, por recordarme, con tu perseverancia, que los sueños se pueden alcanzar;

A mis Padres Juana y Arsenio, por todo el amor que me prodigan, por su acompañamiento firme en cada etapa de mi vida, sin ustedes esto no sería realidad;

A mi Hermano, por hacerme reír y por sus bellos hijos,

A mis Abuelos, por ser ejemplo de tenacidad y fortaleza;

A ti Salvador, por tomar mi mano y acompañarme en este camino, te amo.

Contenido

Resumen	5
Abstract.....	5
Palabras clave	5
Keywords.....	5
Introducción.....	6
Capítulo 1. Importancia de la simulación digital en la educación.....	7
1.1. Concepto de simulación digital	7
1.2. Los simuladores y sus características	11
1.3. El uso de los simuladores virtuales en la educación.....	14
1.4. Características del profesor / estudiante actual.....	16
Capítulo 2. Desarrollo de las habilidades de alfabetización a través de la lectura de cuentos.	19
2.1. El desarrollo del lenguaje en los niños de 2 a 6 años.	19
2.2. Familia y Jardín de Niños: dos ambientes que interactúan para el desarrollo del lenguaje.....	25
2.2.1. La familia y los cuentos: acercamiento a la lectura.....	25
2.2.2. Actividades en el aula: la lectura de cuentos como apoyo didáctico para el desarrollo del lenguaje.....	28
2.3. El psicólogo educativo y la enseñanza de la lectura: formación actualización y capacitación.	33
2.3.1. Replanteamiento del proceso educativo y perfil del psicólogo educativo.....	33
2.3.2. Características a considerar para la formación y capacitación del docente.....	37
2.3.3. Formación del psicólogo y actualización docente para la enseñanza de la lectura	40
2.3.4. La enseñanza en el uso de las TIC dentro de la formación del psicólogo y la	

capacitación docente.....	41
2.3.5. ¿Qué se ha hecho en la formación del psicólogo y la capacitación docente con TIC para enseñar la lectura?.....	43
Capítulo 3. Propuesta de simulación digital para el desarrollo del lenguaje a través de la lectura de cuentos.	46
3.1. La simulación digital y su contexto de aprendizaje: el psicólogo educativo y los cambios en el escenario de aprendizaje de los niños.....	46
3.2. Simulador digital dirigido a estudiantes del SUAyED Psicología.	48
3.3. Metodología para la creación de un simulador.....	50
3.3.1. Método de casos	50
3.3.2. Lenguaje de diseño del simulador: UML	52
3.3.3. Software de desarrollo: Simulación por ramificación (Moodle).....	57
3.3.4. Medios y aplicaciones de uso didáctico	58
3.4. Ejemplo de guion de un caso sobre la lectura de cuentos	60
Discusión y conclusiones	68
Referencias	71
Anexo 1. Diagrama de guion del simulador digital para la actividad de lectura de cuentos. Vista de caso de uso.	79

PROPUESTA DE SIMULACIÓN DIGITAL PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE A TRAVÉS DE LA LECTURA DE CUENTOS

Resumen

El presente trabajo se enfoca a la propuesta de creación de un simulador digital que permita a los alumnos de la carrera de Psicología del SUAyED de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala de la UNAM, desarrollar habilidades prácticas en un ambiente controlado previas a su inmersión en un ambiente real. Para esta propuesta se empleó el método de casos enfocado a la actividad de cuentacuentos, en la que el estudiante asumirá un rol y tendrá que tomar decisiones para enfrentar diferentes situaciones que se presenten con los niños preescolares quienes están en la etapa del desarrollo del lenguaje. Para la creación del simulador, el tutor empleará las diferentes herramientas de acceso libre que se encuentran en Internet, lo que permite la inclusión de las TIC en el proceso de enseñanza y formación profesional del psicólogo actual.

Trabajo realizado con el apoyo del Programa UNAM-DGAPA-PAPIME PA707717

Abstract

The present work focuses on the proposal to create a digital simulator that allows students of the SUAyED Psychology of the Faculty of Higher Studies Iztacala UNAM to develop practical skills in a controlled environment prior to their immersion in a real stage. For this proposal was used the case method focused on the activity of storytelling, in which the student will assume a role and will have to make decisions to face different situations that arise with preschool children who are in the stage of language development. For the simulator creation, the tutor can use the different free access tools found on the Internet, which allows the inclusion of TIC in the process of teaching and professional training of the current psychologist.

Palabras clave

Simulación digital. Formación del psicólogo. Desarrollo del lenguaje en niños.

Keywords

Digital simulation. Psychologist training. Lenguaje development in children.

Introducción

La formación de psicólogos infantiles y la capacitación de los docentes en el ejercicio de su profesión, que interactúan y enseñan a los niños preescolares, en la actualidad deben orientarse al uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como parte de su formación escolar y para el desarrollo de habilidades que les permitan implementarlas en el aula para facilitar el conocimiento y apoyar la docencia, teniendo como perspectiva el bien de la comunidad a la que sirven.

Sin embargo, en ocasiones, el empleo de las tecnologías queda reducido al uso del internet y los teléfonos celulares sin un orden concreto que permita al usuario interactuar con la diversidad de herramientas disponibles para su propia autoformación. Además de que las circunstancias pueden llegar a ser adversas sobre el acceso a las tecnologías o en relación a los presupuestos institucionales tanto educativos como laborales.

Es aquí, que entra el uso de software libre y herramientas disponibles en Internet para la creación de espacios virtuales que abran posibilidades de interacción entre los estudiantes de los diferentes sistemas educativos (presenciales o a distancia), bajando los costos y permitiendo la creación de nuevas herramientas didácticas.

En el presente caso, el uso de la tecnología, se enfocará a los estudiantes de psicología de SUAyED, creando un prototipo de simulador digital sobre la lectura de cuentos para niños preescolares como parte de su desarrollo del lenguaje en el aula, y a la vez, para que el estudiante de psicología pueda interactuar en un ambiente controlado sobre una situación concreta de la cual tomar decisiones para la solución de problemas previo a su inserción en el campo laboral.

Capítulo 1. Importancia de la simulación digital en la educación.

La simulación como herramienta didáctica formal ha sido utilizada en las aulas, para que el estudiante interactúe con su medio y logre asimilar los conocimientos transmitidos a través de la recreación de situaciones cotidianas; así, el docente que enseña el tema de “pesos y medidas” en el tercer grado de primaria, podía llevar al aula, una balanza y diferentes productos para ser pesados por sus alumnos, logrando con ello motivación, atención y asimilación de los conceptos a través de la interacción niño – báscula, logrando con ello el aprendizaje en situaciones de práctica (Sánchez, 2013). Sin embargo, debido a la diversidad de temas a abordar en un aula, la simulación escénica o con instrumental, se torna compleja, costosa e insuficiente para el desarrollo de habilidades, la adquisición de conocimientos nuevos o la repetición de fenómenos ya estudiados.

Es así, que con el crecimiento y avance de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) aplicadas a la educación, el docente cuenta con una amplia gama de herramientas que le permiten simular situaciones complejas en un ambiente digital.

1.1. Concepto de simulación digital

De acuerdo con la UNESCO (2017), las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) “contribuyen al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes”. Para cumplir con esta definición, tanto el docente como el alumno cuentan con diversos materiales didácticos disponibles en la red y de dominio público que pueden ser utilizados para cubrir los objetivos de la enseñanza en el aula. Uno de ellos, es el simulador digital.

El término simulación deriva de la palabra Simular que en el Diccionario de la Lengua Española (2017) se define como la representación de algo, fingiendo o imitando lo que no es. Partiendo de esta definición, para Davini (2008) la simulación proporciona “un método de enseñanza que se propone acercar a los alumnos a situaciones y elementos similares a la realidad, pero en forma artificial” (p. 144), y a su vez, Ruiz (2013) menciona que la simulación permite abordar el estudio de un sistema real con el que se cuente un

modelo de comportamiento y se distingan las variables que lo caracterizan, así, dentro del aula, la enseñanza se ha servido de la simulación como un apoyo para el aprendizaje.

La simulación digital es entonces, como parte de las TIC, una herramienta que permite al estudiante formar nuevos conceptos y construir conocimientos sin tener que salir de su propio contexto (Contreras, García y Ramírez, 2010), mediante la interacción en diversos escenarios en los que confluyen técnicas y medios informáticos como la multimedia (imagen, sonido y movimiento) o la inteligencia artificial, utilizando modelos matemáticos que permitan manipular las diferentes variables.

Cataldi, Lage y Dominighini (2013) definen a su vez a los simuladores como:

programas que buscan reproducir un fenómeno natural mediante la visualización de los diferentes estados que el mismo puede presentar donde cada estado está definido y descrito por un conjunto de variables que cambian mediante la interacción en el tiempo con un algoritmo determinado a fin de describir de manera intuitiva el comportamiento del sistema real, dado que operar sobre éste es inaccesible” (p. 8).

Un simulador es también una herramienta que permite crear y comprender fenómenos a través de modelos que evolucionan con el tiempo (modelos dinámicos) de una manera continua o discreta (modelos continuos y modelos discretos) (Ruiz, 2013) Como modelo de entrada – salida, un simulador digital requiere para su creación de la participación de un equipo de trabajo que posea diferentes habilidades para así: proporcionar la información que alimentará al sistema y traducir a un lenguaje computacional los requerimientos y decisiones del grupo (Cataldi, Lage y Dominighini, 2013).

Según Cataldi, Lage y Dominighini (2013), para llevar a cabo un proyecto de simulación se abarcan las siguientes etapas:

- a) Definición del problema: establecer tanto los objetivos como las preguntas a resolver.

- b) Planificación del proyecto: considerar el personal que trabajará, las características del equipo y software disponibles de que se disponga.
- c) Definición del sistema: describir el sistema para delimitar su alcance, establecer las relaciones con otros sistemas e identificar a los usuarios potenciales (Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, 2001).
- d) Formulación conceptual del modelo: elaboración del modelo a través de diagramas de bloques o flujos.
- e) Diseño experimental preliminar: se considera el nivel de abstracción y los tipos de datos que se necesitan.
- f) Definición de los datos de entrada: se recolectan a través de la investigación de campo mediante la observación directa o la aplicación de pruebas, lo que permitirá una construcción del modelo más detallado (Garzón, 2012).
- g) Traducción del modelo a un lenguaje computacional.
- h) Verificación y validez del modelo: enfoca la correspondencia entre el modelo y la realidad. Con base en los resultados obtenidos, el modelo y su implementación deben refinarse. (Garzón, 2012).
- i) Diseño final del experimento: seleccionar y diseñar las pruebas que respondan la pregunta buscada.
- j) La experimentación: incluye correr el programa y realizar los análisis de sensibilidad.
- k) Análisis de los resultados: proceso en el que se infieren las conclusiones.
- l) Informar resultados a través de la documentación (p. 9)

Los simuladores así proyectados, al interactuar con el usuario final, cumplen con uno o más de los principios de la didáctica que menciona Rajadell (2001): comunicación, actividad, individualización, socialización, globalización, creatividad, intuición y apertura.

Para el diseño e implementación de un simulador virtual que funja como herramienta didáctica dentro del aula, es indispensable considerar el trabajo interdisciplinario, en el cual, los profesores, estudiantes y diseñadores colaborarán con sus observaciones para la creación de una estructura funcional (Dale, Segrave y Cybulski, 2012, p. 33). Para ello, como primer paso, los profesores proveen la información clave de la temática que se abordará, además de que serán consideradas sus habilidades para explicar o aplicar los principios de la materia objeto del simulador, los estudiantes aportan sus expectativas de aprendizaje y los objetivos que persiguen al involucrarse en una materia; en un segundo momento, y teniendo toda la información reunida que cubra el planteamiento del problema, los diseñadores y programadores serán quienes le den cuerpo al simulador para ponerlo al servicio del usuario final.

Por lo cual, para fortalecer las etapas del proyecto de simulación, Dale, Segrave y Cybulski (2012) consideran los siguientes tres factores:

1. Búsqueda de fuentes para conocer qué es lo que se ha trabajado.
2. Se consideran los parámetros estructurales y organizacionales con los que cuenta la institución para fomentar o inhibir la innovación.
3. En este punto convergen la hipótesis, la prueba y la evaluación para conocer el uso potencial del sistema, lo que lleva a la adaptabilidad de cambios y exploración de nuevas ideas para enriquecer tanto la dinámica de enseñanza-aprendizaje como impulsar la investigación (p. 34).

1.2. Los simuladores y sus características

Según Davini (2008), los simuladores se dividen en:

- Simulaciones escénicas. Desarrolla habilidades de interacción, comunicación, toma de decisiones y negociación, a través de los juegos de roles y manejo de lenguaje.

Ejemplo de simulaciones escénicas: capacitación de protección civil, capacitación de bomberos, desarrollo de un juicio oral.

- Simulaciones con instrumental o con simuladores. Enfatizan el aprendizaje de métodos de trabajo, procedimientos, uso de instrumentos en un medio ficticio evitando riesgos en situaciones reales.

Ejemplo de simulaciones con instrumental: climatológicos, cálculos en laboratorios, manejo de herramientas, primeros auxilios con maniqués, manejo de automóviles o barcos, etc.

- Simulaciones virtuales. Enfatizan el manejo de información y tecnología (Davini, 2008).

Los simuladores virtuales, a su vez, pueden emplear otras herramientas que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje, las cuales pueden ser:

Aprendizaje basado en juegos (Game based learning). Los juegos de computadora cobran una nueva perspectiva al ser utilizados por su vistosidad, colorido, música y acción (Sabino, 2012) dentro del proceso enseñanza aprendizaje, ya que estimulan la creatividad, imaginación y motivación del estudiante.

Software educativo (SE). También llamado programa educativo o didáctico, son creado específicamente para enseñar un tópico específico, solucionar problemas o desarrollar destrezas intelectuales (Sabino, 2012). Se encuentran en una gran diversidad de formas: como una calculadora, una máquina de escribir, un libro electrónico o un aula que

contiene links que llevan al usuario a diferentes sitios con herramientas lúdicas adicionales como son rompecabezas, dibujos para colorear, etc. Este software educativo, a su vez, se divide en diferentes tipos de acuerdo a la función que hará en el proceso enseñanza – aprendizaje: de consulta (atlas geográficos o biológicos); tutoriales (pantallas que permiten avanzar al propio ritmo); ejercitación (refuerzan conocimientos con retroalimentación positiva); simulación (simulan hechos en un entorno interactivo y permiten al usuario modificar parámetros); lúdicos (interacción que proporciona un sistema de puntajes); micromundos (el usuario explora alternativas, prueba hipótesis y descubre hechos verdaderos) (Sabino, 2012).

En sus orígenes, los simuladores fueron diseñados fundamentalmente con estructuras de programación que permitía la interacción del usuario basado en instrucciones. Con el paso del tiempo, la simulación digital fue enriqueciéndose con aplicaciones de sonido, gráficas con mayor precisión e interacciones más complejas entre el aprendiz y la temática (Dale, Segrave y Cybulski, 2012, p. 26). Los Programas de simulación, entonces, reproducen a través de un ordenador modelos de fenómenos o leyes naturales y ofrecen al alumno un entorno exploratorio que permite investigar a través de la manipulación de determinados parámetros y comprobar las consecuencias de su actuación (Alonso, 1994, cit. Valverde, 2010).

Para que un simulador cumpla con su objetivo, Ruiz (2013) menciona que deben poseer las siguientes características:

- *Entorno Gráfico.* Utilizar un sistema operativo y lenguajes de programación que faciliten al usuario la posibilidad de trabajar con imágenes de alta resolución.
- *Posibilidad de conexión con el exterior.* Acercar los modelos simulados a la realidad física.
- *Incorporación de módulos de planificación del aprendizaje,* que permitan la conducción del aprendizaje integrando lenguajes de autor y tutores inteligentes.

- *Posibilidad de conexión con otros programas*, que facilite el intercambio dinámico de datos en diversos lenguajes.
- *Posibilidad de ampliación de biblioteca de objetos*. Esta característica permite a los usuarios crear sus propios bloques funcionales e incorporarlos en sus propias librerías de objetos para adaptar la herramienta a su campo de trabajo.
- *Interfaces Hombre – Máquina*. Proporcionar al usuario la interacción con mayor exactitud de la ubicación de operadores en función del estado.
- *Instrumentación virtual*. El alumno tiene la capacidad de realizar la medición o análisis tanto del aspecto externo como de la propia funcionalidad (pp.5-6).

Los simuladores digitales se han convertido en un medio de enseñanza con el cual se puede imitar o replicar un aspecto concreto de la realidad, utilizan una interfaz amigable que motive al usuario final a tomar decisiones a través de la manipulación de los parámetros y construir sus experiencias a través de las consecuencias derivadas de las actividades, para lo cual, utilizan una serie de herramientas digitales como imágenes, sonido, videos, cuadros de texto, links, etc.

En general, las funciones de los simuladores radican en: *explicar* los conocimientos y experiencias; *arbitrar* para resolver conflictos; *tutorar*, el docente apoya, corrige y orienta al estudiante; y, *analizar* para profundizar el desarrollo del trabajo. Para determinar tanto el diseño como su implementación se debe considerar que el simulador puede ser operacional (enseñar habilidades de procedimiento) o conceptual (adquisición de conocimientos y destrezas específicas del aprendizaje (Dale, Segrave y Cybulski, 2012, p. 30).

Dentro de la educación a distancia, el uso de los simuladores permite un cambio de paradigma: el uso tradicional de libros impresos para lecturas o guías didácticas para desarrollar los conocimientos que se solicitan en cada una de las unidades se ha modificado

haciendo que los contenidos se adapten a las actividades de aprendizaje proveyendo un ambiente con mayor interacción (Dale, Segrave y Cybulski, 2012, p. 34). .

1.3. El uso de los simuladores virtuales en la educación.

Para Ruiz (2013), con el uso de los simuladores virtuales, se enriquecen aspectos de la educación como:

- La estimulación del *Aprendizaje por descubrimiento*, ya que el alumno desarrolla la capacidad de analizar sistemáticamente fenómenos y probar su comportamiento en distintos escenarios.
- El *fomento a la creatividad*, ya que el alumno es capaz de crear modelos propios, a través de simuladores flexibles y multifuncionales.
- Permiten *ahorrar tiempo y dinero*, ya que facilita la construcción de los modelos y el tratamiento de los datos.
- El alumno lleva su propio ritmo de aprendizaje para llegar a sus propias conclusiones, utilizando la *enseñanza individualizada*.
- El fortalecimiento de la *autoevaluación* en la educación a distancia y aprendizaje no presencial principalmente.

Así, el uso de los simuladores informáticos, además de ahorrar tiempo y dinero, permite que el estudiante sea capaz de analizar los fenómenos y probar su comportamiento en distintos escenarios; fomenta la creatividad tanto del docente al utilizar los conocimientos adquiridos para la creación de simuladores ergonómicos en un trabajo multidisciplinario como la del estudiante al permitirle ser participe y responsable de su propio aprendizaje, logrando con ello la enseñanza individualizada y la autoevaluación (Ruiz, 2013).

En el desarrollo de habilidades de pensamiento, con el uso de simuladores, se implican tres principios: a) La creación de un ambiente cautivador para el que aprende, b) combinación de experiencias visuales e interactivas que formen representaciones mentales y c) desarrollo e integración de experiencias de aprendizaje (Cataldi, Lage y Dominighini, 2013).

Por la importancia que ha cobrado el uso de simuladores, forman parte ya de los currículos de distintos niveles educativos: primaria, secundaria, bachillerato, formación profesional y Universidad, en materias como Física, Química, Tecnología, Sistemas digitales, Sociología, Estadística, Medicina (Ruiz, 2013, p.1).

Por mencionar algunas de sus aplicaciones en la educación se encuentra:

Aprendizaje de la historia. Con el uso de los simuladores informáticos los conceptos abstractos que antes eran memorizados ahora tienden a ser comprendidos y reflexionados, con lo que se obtiene una visión global del impacto de los hechos históricos en la realidad actual, pudiendo desplazarse a través del entorno espacio-tiempo (Valverde, 2010).

Enseñanzas náuticas. En las ciencias náuticas, el simulador permite desarrollar tres competencias: gestión, operación y mantenimiento. En este caso se utiliza una sala de máquinas que se divide en secciones para detallar sus principios de operación de acuerdo a los objetivos a obtener (Trueba, 2012).

Ciencias de la salud. Los simuladores son empleados para entrenar al estudiante en la aplicación de normas para la mejora en el cuidado del paciente y así encontrar la relación entre saber, hacer y ser, además que la evaluación del docente se vuelve más objetiva (Galindo y Visbal, 2007).

Enseñanza de habilidades quirúrgicas. La Facultad de Medicina de la Universidad San Martín de Porres en Perú, utiliza los simuladores virtuales para el entrenamiento en cirugía mínima invasiva, especialmente en la Colectomía Laparoscópica. La importancia de utilizar esta herramienta para la enseñanza, radica en que se enseña la técnica para una adecuada ejecución, la cual puede repetirse para aprender y así el estudiante tiene menor estrés ya que obtiene experiencia del error sin dañar a un paciente (Dieguez, 2010). En este sentido, cabe mencionar, que las muertes por errores médicos reportadas en 2002 en Estados Unidos ascendieron a 44,000 personas, con el uso de los

simuladores, los estudiantes adquieren entrenamiento y destreza en sus primeras etapas de vida profesional, lo cual permite reducir la incidencia de los errores médicos.

Enseñanza de la biología. Con el uso de un simulador se llevó a cabo una investigación virtual para conocer el *efecto de los agonistas a receptores glutamatérgicos*. Con esta aplicación se pueden reducir los costos de las prácticas de laboratorio en la formación presencial y en la educación a distancia permite el acceso al estudiante de conceptos abstractos para su reflexión y asimilación. En ambos casos, la orientación y tutoría del docente fue relevante para un aprendizaje significativo (Reyes, Reyes y Pérez, 2016).

1.4. Características del profesor / estudiante actual.

Tanto el docente como el estudiante en la actualidad, requieren re-conceptualizar las herramientas, procesos y prácticas con las que cuentan para crear experiencias de aprendizaje motivadoras, debido a que su labor se encuentra vinculada con la creación y uso de las nuevas tecnologías en conjunto con diseñadores y desarrolladores (Dale, Segrave y Cybulski, 2012).

Para el estudiante, el uso de las nuevas tecnologías en la educación lo ha impactado en diferentes aspectos, como lo menciona Claro (2010):

- *Motivación y concentración del alumno.* Si se entiende por motivación el impulso que lleva al individuo a realizar acciones que lo mantengan firme en su conducta para lograr un objetivo planteado, es entonces, en el uso de las TIC un aspecto relevante, ya que la motivación permite al estudiante su involucramiento y concentración en la clase para así favorecer su aprendizaje.

- *Alfabetización Digital.* El estudiante, en la actualidad, ha adquirido destrezas de manejo funcional de las TIC, sobre todo en tres áreas:

fundamentos de computación, aplicaciones claves y vivir en línea, lo cual incluye la utilización de la paquetería, búsqueda en la web y usar el e-mail.

- *Desarrollo de destrezas transversales.* Aquí se incluye el desarrollo de la comunicación, colaboración, aprendizaje independiente y trabajo en equipo.

Y en desarrollo de habilidades de pensamiento de orden superior se encuentra el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la capacidad de análisis (p 11-13).

En lo que refiere al uso de las TIC en el aula, éstas se encuentran relacionadas con la disponibilidad de recursos físicos, presupuestales y de calidad que le permitan al estudiante interactuar el tiempo necesario para la adquisición y desarrollo de habilidades del conocimiento, así como un adecuado seguimiento y acompañamiento por parte de los profesores y en relación a éstos, con el uso de los simuladores como facilitador del conocimiento, ponen en juego sus diferentes habilidades relativas a su propio conocimiento de la asignatura para elegir los recursos idóneos y así poder integrar las TIC a su proceso de enseñanza (Claro,2010)

El uso de simuladores digitales y su impacto, va más allá del aprendizaje obtenido dentro del aula, que aplicado a su futura profesión es en sí mismo un gran beneficio que percibe el estudiante, ya que reduce el margen de error al aprender en ambientes simulados y controlados para después aplicarlo con el personal, cliente o paciente dependiendo el área en la que se desarrolle. Y siguiendo esa línea, ya en el trabajo, el uso de simuladores permite a las empresas, capacitar, actualizar y modernizar a su trabajador para que vaya al ritmo de los cambios tecnológicos, lo que le permite estar a la vanguardia y ofrecer servicios y productos de alta calidad.

A la par, el uso de simuladores, impacta de forma interna al estudiante ya que desarrolla sentimientos como la autopercepción de destrezas que muestran diferentes niveles de integración a la cultura digital, para que esto se logre, además de la escuela y el profesor, existe otro factor que confluyen para el uso y aprovechamiento de las TIC: la familia, quién no solo brinda el estatus socioeconómico del estudiante sino también el

capital social y cultural que influye en su desarrollo, así, desde casa, se adquieren hábitos y costumbres para el uso de la información a través de sus diferentes soportes de lectura (diccionarios, libros, periódicos) y el acceso a la computadora para realizar actividades educativas con el software y hardware apropiados (Claro, 2010), aunado con la creciente lluvia de tecnología como las tablets, teléfonos celulares o consolas de video juegos, lo cual provee al estudiante de conocimientos informales en el uso de la tecnología en la adquisición de conocimientos educativos más que de ocio. Sin embargo, en América Latina, en especial en México, existe muy poca investigación sobre los simuladores y su relación con el desarrollo profesional de Psicólogos y Maestras de Preescolar.

En el siguiente capítulo, se abordará el desarrollo del lenguaje en los niños preescolares, así como la importancia de la familia y el profesor desde los primeros años a través de la lectura de cuentos como herramienta para el desarrollo del lenguaje a través de los hábitos lectores que le permitan al niño crecer en un ambiente educacional aplicando las herramientas tecnológicas a su alcance.

Capítulo 2. Desarrollo de las habilidades de alfabetización a través de la lectura de cuentos.

“El verbo leer, como el verbo amar y el verbo soñar, no soporta “el modo imperativo”

Jorge Luis Borges

La familia cobra especial importancia como precursora en la adquisición y desarrollo del lenguaje en el niño, debido a la interacción que tiene éste desde su nacimiento y a lo largo de su desarrollo con los adultos que le rodean. Es en este círculo, donde el niño inicia con el acceso informal para la adquisición de habilidades lectoras a través de los cuentos que leen sus padres para él, en primera instancia, como un tiempo de convivencia familiar que permite establecer un vínculo de comunicación entre el niño y quien lee, con el tiempo, cuando comienza a hablar, puede ubicar parte de la historia y repetirla casi en su totalidad, si se le estimula, puede incluso modificar parte de la historia siendo coherente con el resto. Así, el acercamiento a la lectura inicia en el seno familiar y se desarrolla durante la etapa preescolar, en donde se aprenden las reglas gramaticales y se le da sentido a las letras como un código que conserva, preserva y difunde el conocimiento. Es la lectura de cuentos una herramienta que además de apoyar el desarrollo del lenguaje en el niño, le permite establecer vínculos afectivos y sociales tanto con sus pares como con sus profesores y familiares, aunados al fomento a la lectura. La lectura y la escritura son habilidades que se desarrollan de la mano.

2.1. El desarrollo del lenguaje en los niños de 2 a 6 años.

La comunicación humana es el intercambio de información entre un receptor y un emisor para la transmisión de un mensaje, tiene carácter bidireccional e incluye palabras, gestos, tono de voz, expresión de sentimientos y emociones, se establece a partir de elementos de carácter extralingüísticos, paralingüísticos, metalingüísticos y no lingüísticos, lo que incluye el lenguaje con sus elementos orales, escritos y gestuales (Guarneros, 2013).

Según el National Institute on Deafness and Other Communication Disorders (2015), como herramientas de comunicación se tienen: la voz (sonido que se hace cuando el

aire de los pulmones pasa a través de los pliegues vocales en la laringe haciéndolos vibrar); que se transforma en habla (expresión de la lengua que incorpora la coordinación de los movimientos musculares y aire para producir sonidos reconocibles) y a su vez éste constituye el lenguaje, establecido como un conjunto de normas compartidas que permiten a la gente expresar sus ideas de modo lógico.

En este último punto, para el filósofo español José Antonio Marina (cit. en Vas, 2009), el lenguaje es:

El lenguaje es mucho más que un perfectísimo código. Forma parte de la estructura de nuestra inteligencia. Ejerce una función de comunicación más profunda, más variada que la mera transmisión de informaciones. Es la presencia de nuestra sociedad en nuestra subjetividad personal, nos pone en comunicación con nosotros mismos, es la base de nuestro comportamiento voluntario, nos relaciona con los demás, hace posible nuestros afectos y funda las grandes creaciones humanas que ennoblecen nuestras vidas.

Con lo anterior, se encuentra que la importancia del lenguaje radica no sólo en la interacción humana para transmitir la cultura o sociabilizar, sino también en el uso del lenguaje interior que permite pensar y planificar las acciones individuales.

Así, el desarrollo del lenguaje comienza desde el nacimiento del bebé, ya en sus primeros días se comunica con sus cuidadores a través del llanto para satisfacer sus necesidades primarias, con el paso de las semanas y derivado de la interacción que tiene con ellos, en especial con la madre, el niño responde a las palabras de los adultos a través de gestos y sonrisas, con lo que se establece el primer canal de comunicación. Según Guarneros (2013) en este proceso de desarrollo lingüístico evolucionan diferentes capacidades:

- a) la intencionalidad y la intersubjetividad, el transmitir y compartir un estado mental;
- b) la reciprocidad al participar en protodiálogo;

c) establecimiento de rutinas interactivas en las que el niño y el adulto participan en juegos utilizando vocalizaciones.

Es durante el primer año que el niño adquiere un nivel preverbal que le permite interactuar con los adultos, ya que a través de los sonidos expresa sus deseos y sensaciones. Hacia los 12 meses, formula sus primeras palabras intercalando con la comunicación gestual lo que implica el inicio de la comprensión verbal.

Según Guarneros (2013), hacia sus tres años, si se han dado las condiciones adecuadas en el desarrollo normal de los órganos lingüísticos y receptivos (capacidad auditiva o visual y cortical), como productivos (capacidad de ideación y capacidad articuladora), así como una exposición del niño a un contexto socializador y lingüístico adecuado con lo que se haya desarrollado un entorno comunicativo, es posible que el niño hable bien, sumado a estas condiciones, el adulto que interactúa con él durante sus primeros tres años debe poseer una gama de frases gramaticales correctas además de un nivel expresivo adecuado.

Con la adquisición del lenguaje oral se permite la comprensión y expresión de mensajes, elaborar ideas, tener interacción comunicativa con otros, reflexionar y solucionar problemas; para que esto suceda, el lenguaje entonces según Guarneros (2013), tiene diferentes componentes formales:

Sintaxis. Establece reglas de estructura de las oraciones y su relación entre las palabras. El niño preescolar puede emitir oraciones gramaticalmente correctas de forma no consciente y lo racionalizan hasta que se encuentran en el proceso de aprender a leer, en este proceso, el niño comienza a identificar a la palabra como una unidad lingüística.

Morfología. Es la forma en que se organizan internamente las palabras, vinculado con la combinación de fonemas (sonidos) y morfemas (estructura), en donde los fonemas carecen de significado y el morfema se compone de un lexema y un gramema, lo que le da a la palabra un significado.

Fonología. Son las reglas de estructura, distribución y secuencia de los sonidos. Este aspecto permite al niño de entre 3 a 4 años relacionar los sonidos individuales del lenguaje con los grafemas.

Contenido semántico. Es el proceso de dar significado a objetos y eventos a través del uso de palabras y oraciones, lo que lo lleva a desarrollar la capacidad de nominación, evocación y clasificación.

Pragmática. Son las reglas del uso del lenguaje en un contexto determinado. Así, el niño de 5 años ha desarrollado la habilidad para controlar la información de entrada para su comprensión.

Estos componentes se van desarrollando durante el crecimiento y permite avanzar al lenguaje como un elemento completo y complejo de comunicación, en que adquiere por la escucha cotidiana de frases y juegos familiares, las reglas gramaticales que en el jardín de niños se reforzarán y establecerán de manera formal cuando inicie el aprendizaje de la lecto-escritura.

Por tanto, para Vas (2009), las características del desarrollo fonológico se asentarían de la siguiente forma:

Tabla 1. LA EVOLUCIÓN DEL DESARROLLO FONOLÓGICO SEGÚN VAS (2009)

EDAD	CARACTERÍSTICAS FONOLÓGICAS
1 A 2 AÑOS	<ul style="list-style-type: none"> - Aproximadamente al año aparecen las primeras palabras: “mamá” “papá”. - Es capaz de hacer diferentes variaciones de entonación. - A los 2 años, aproximadamente, puede ser entendido por un extraño en un 50%
2 A 3 AÑOS	<ul style="list-style-type: none"> - Hacia la segunda mitad de esta etapa el habla suele ser un 75% inteligible. - Va apareciendo la habilidad para producir rimas.
3 A 4 AÑOS	<ul style="list-style-type: none"> - Casi todos los niños pronuncian bien: m, n, ñ, p, t, k, b, g, f, s, x, l. - Suele omitir alguna sílaba dentro de las palabras o bien la consonante final. - Muchos intercambian las letras l/r/d.
4 A 5 AÑOS	<ul style="list-style-type: none"> - Éxito en la pronunciación correcta de: d, ll, r, consonante + l. - Decrece la reducción de grupos consonánticos, cada vez va pronunciando más palabras que contengan dos consonantes seguidas. - Pueden darse aun dificultades e: l/r/d y sustituir una por otra. - Importante: el ciento por ciento del habla es ya inteligible.

EDAD	CARACTERÍSTICAS FONOLÓGICAS
5 A 7 AÑOS	<ul style="list-style-type: none"> - Pocos errores residuales; suelen ser: rr, cl, cr, s... - Tienen habilidad para dividir las palabras en fonemas.

Esta tabla puede utilizarse como una guía de observación del desarrollo del habla en los niños a partir de su primer año de vida, este desarrollo va en mayor o menor grado acorde al ambiente familiar y socio cultural en el que viva.

El lenguaje escrito, al igual que el lenguaje oral, inicia desde el grupo sociocultural en el que se encuentra inmerso: la familia, como alfabetizadora inicial induce al niño a través del canal visual a decodificar los símbolos impresos (dibujo, garabatos, letras o logotipos) que hay a su alrededor con lo que lo aproxima a la escritura; con esto, el escrito adquiere valor social de testigo y registro de los hechos, es autónomo del contexto extralingüístico porque el autor crea el contexto a medida que escribe (Guarneros, 2013). Como menciona Vega (2006) cit. en Rugerio y Guevara (2015), el contexto familiar potencia el desarrollo de alfabetización en tres formas:

1. A través de compartir las experiencias con sus padres y otros familiares.
2. Mediante el ambiente físico que incluye los materiales de lectura y escritura disponibles en el hogar.
3. Mediante el clima emocional y motivacional que comprende las relaciones entre las personas en la casa. (p. 27)

Es en el aula, que el niño, a través de actividades dirigidas a promover la adquisición y perfeccionamiento de las habilidades lingüísticas como la lectura compartida de cuentos e historias, así como los juegos verbales (Rugerio y Guevara, 2015), aprende a diferenciar, por medio de la exploración e interacción con los adultos, los diferentes tipos de soporte de información: libro, periódico, libro electrónico; así como los diferentes tipos de texto que contienen: cuentos, leyendas, historias, hechos; con la manipulación de la lectura y la escritura, el niño aprende la direccionalidad de la lectura, la continuidad al pasar las páginas e identifica las letras que a su vez forman palabras que le dan sentido al texto En el lenguaje escrito se ven plasmadas las reglas gramaticales, de puntuación, ortográficas y de orden que permiten la comprensión de la información que contiene, con lo

que los niños pueden llevar a cabo predicciones sobre las historias que les leen o ellos leen, ya que cuentan con una estructura de historia común: inicio del evento, desarrollo del trama y la resolución del problema (Guarneros, 2013).

El niño que se desarrolla en un ambiente alfabetizado, utiliza estrategias como la predicción e inferencia para comprender el texto, además según Teberosky (2002) cit. Guarneros (2013) durante el proceso de construcción del conocimiento el niño presenta las siguientes regularidades:

1. El niño construye hipótesis, resuelve problemas y elabora conceptualizaciones sobre lo escrito.
2. Esas hipótesis se desarrollan cuando interactúa con el material escrito, lectores y escritores.
3. Las hipótesis que desarrollan los niños constituyen respuestas a problemas conceptuales que permiten la corrección para dar lugar al aprendizaje normativo.
4. El desarrollo de hipótesis ocurre por reconstrucciones, de conocimientos anteriores dando lugar a nuevas construcciones.

Las hipótesis que construye el niño van en el sentido de:

- a) Antes de entender el funcionamiento de la escritura su hipótesis va en el sentido de que “sirve para leer”.
- b) Entre los 3 y 4 años, refiere a que la escritura representa los nombres de los objetos y las personas, y establece la diferencia entre *¿qué es esto?* y *¿qué dice aquí?*.
- c) Encuentra la diferencia entre *lo que está escrito* y *lo que puede leerse*, ya que el niño es muy selectivo en relación a lo que puede leer o escribir, luego

acepta que las palabras representan acciones y pueden ser escritas, llegando al momento en que intenta hacer coincidir la escritura y el enunciado oral (p. 30).

2.2. Familia y Jardín de Niños: dos ambientes que interactúan para el desarrollo del lenguaje

La interacción con los cuentos, permiten crear situaciones ideales para que el niño desarrolle emociones, sentimientos y valores tanto desde el seno familiar como en su paso por la escuela. La lectura de cuentos cubre una doble necesidad: por un lado, a través de los relatos sencillos y repetitivos los cuidadores estimulan la participación y el disfrute de los niños; por otro, la lectura de cuentos es una herramienta metodológica para los profesionales ya que estimulan el lenguaje oral y la introducción de la enseñanza inicial de la comunicación asistida y la alfabetización, así como procesos básicos como la mirada, la atención, la retención, la toma de turnos y la anticipación (Imbernón, 2012).

La narración de cuentos brinda la oportunidad de estimular de forma lúdica la conciencia de lo impreso, la exposición a los cuentos en los distintos formatos y la visualización del vocabulario (Imbernón, 2012).

2.2.1. La familia y los cuentos: acercamiento a la lectura.

Vigotsky (1979) hace referencia al desarrollo del lenguaje como una función primaria de comunicación y de contacto social para influir sobre el entorno. Bruner (1984) (cit. Aguaded, 2000) afirma que el “lenguaje no es un mero cálculo de oraciones, sino un medio de relacionarse con los otros seres humanos en un mundo social con la intención de hacer algo”. Por tanto, para Aguaded (2000) “la familia, el nivel sociocultural de la misma, las expectativas escolares con respecto a sus hijos, el grado de estimulación... pueden influir positiva o negativamente en la adquisición y desarrollo del lenguaje” (p. 314).

Partiendo de lo anterior, el niño, desde su nacimiento se encuentra sujeto a diversas variables en su entorno: sociales, ambientales, físicas, biológicas, psicológicas, que forman parte de su estructura interna y del desarrollo de las habilidades que le permitirán comunicarse con el resto de su entorno familiar, en un principio, y posteriormente con el entorno social y académico en el cual se lleve a cabo su crecimiento. En un entorno que tenga motivadores positivos, el niño desarrollará un bagaje lingüístico sólido que se fortalecerá en su paso por la vida escolar y del cual obtendrá las reglas que rigen el lenguaje tanto oral como escrito. En tanto, que un niño que se ha desarrollado en un ambiente desfavorable, llevará consigo un déficit lingüístico que dificultará el proceso escolar en el desarrollo del lenguaje.

Como punto inicial para la adquisición y desarrollo del lenguaje del niño, la familia tiene un papel predominante, ya que a través de la interacción y acercamiento que tienen los padres, se establecen condiciones como la comunicación, el ritmo del diálogo, los juegos y otras interacciones que le permitan integrarse en el mundo adulto, además de establecer sus horarios de alimentación, sueño y juegos (Aguaded, 2000). Así, la comunicación inicia desde el momento en que la atención de la madre interpreta cualquier gesto del niño, durante el siguiente semestre, la comunicación se establece ya por miradas y gestos definidos en que la madre refuerza el significado de aquello que ve y busca el niño, además de establecer el vínculo afectivo en que los sentimientos se expresan a través de gestos claros y comprensivos (Siguan, 1987).

Con el paso del tiempo, la comunicación entre niño y madre adquiere mayor diversidad, además de expresar sentimientos y emociones (como alegría y tristeza), también se comparten experiencias lúdicas como juegos repetitivos lo cual permite identificarse mutuamente, con estas actividades se produce el proceso de comunicación en donde dos interlocutores siguen reglas implícitas para entenderse, además de dotar de significado a los gestos, también se utiliza para ejercicios fonatorios de pronunciación de sonidos que se aprovecharán luego en el lenguaje verbal (Siguan, 1987).

En el proceso del desarrollo del lenguaje oral, la madre y todo adulto que entre en contacto con el niño, utiliza en sus primeros pasos, un lenguaje sencillo, repetitivo y enunciativo, el cual se va modificando conforme el niño va evolucionando en su

comprensión. Para ello, hace uso de la repetición de las frases que dice el niño, rectificando o ampliando los enunciados, estimulando y reforzando con esas acciones, la formación de estructuras gramaticales y fonológicas de mayor complejidad (Siguan, 1987).

La familia como mediador entre el acercamiento a la lectura y el niño, desempeña un importante en el desarrollo informal del lenguaje y brinda las bases para la educación formal; con las actividades de comprensión lectora y el fomento a la misma, la familia ayuda a cimentar la mentalidad adulta, adquiriendo conocimientos mínimos y abriendo las posibilidades de progreso social en el futuro, con lo cual, el menor va adquiriendo seguridad en sí mismo a lo largo de su desarrollo personal (Ortega, 2015).

Con la lectura de cuentos, la familia estimula al niño a aprender sobre “como leer un libro”, es decir, el niño observa desde donde inicia la lectura, relaciona la palabra hablada con las imágenes y con el texto, reconoce los caracteres del alfabeto; con la repetición de las historias, los niños desarrollan una expectativa de las palabras que serán pronunciadas (Lybolt y Gottfred, 2006) para completar las frases o anticiparse a la historia. Con estas actividades la conciencia fonológica y la conciencia fonémica forman parte de los componentes de la prelectura, que los introduce a la solución de problemas e interacciones interpretativas.

De la familia como mediador de la lectura, entonces, se espera que cree un ambiente favorable para la participación de cada miembro al compartir lecturas, proponer temáticas y acompañar al niño en el proceso de la adquisición de la habilidad lectora con respeto, constancia y estímulo (Nacarino, 2008).

Según Lybolt y Gottfred (2006), dentro de ese ambiente favorable, el estímulo de la familia para la lectura debe ir orientado a:

- Si no hay libros disponibles:
 - Leer los anuncios o letreros que se encuentren en la calle, contar historias a partir de imágenes, recordar experiencias.
 - Cantar rondas infantiles, contar fábulas y jugar con el alfabeto.
 - Transmitir las historias de la propia cultura, con lo cual se da arraigo en

las costumbres además de que los niños viven la experiencia de escuchar y aprender la estructura de una historia antes de conocerla de forma impresa.

- Si hay libros disponibles:

- Iniciar la lectura de forma progresiva, primero, con libros de pasta dura sin palabras, solo imágenes; usar libros con historias cortas o textos breves (que puedan tornarse repetitivos).

- Después, libros enfocados en conceptos como cantidad, ubicación, opuestos, etc. (p. 26)

El siguiente paso, es la educación formal preescolar, donde el niño adquirirá diferentes conocimientos que le permitan desenvolverse a lo largo de su vida, es en el jardín de niños que el menor aprenderá a sociabilizar con sus pares y con otros adultos aprenderá las reglas sociales y académicas que serán la guía de su futuro.

2.2.2. Actividades en el aula: la lectura de cuentos como apoyo didáctico para el desarrollo del lenguaje.

Cuando el niño ingresa a la educación preescolar, lleva consigo una serie de conocimientos informales adquiridos en su círculo familiar desde su nacimiento, que le permiten incorporar los nuevos conocimientos formales a su desarrollo físico, mental y emocional que van adquiriendo en su primer contacto con el entorno escolar. Así, el cuento de un recurso de esparcimiento y convivencia familiar, abre una nueva faceta en que a través del él los docentes o cuidadores proporcionan al menor una fuente de adquisición de conocimientos y valores a través de la creatividad y el uso de la imaginación, fortaleciendo el cuento con otras actividades propias del jardín de niños.

¿Qué es el cuento?, el cuento es una narración breve de ficción (RAE, 2017) oral o escrita, de tipo popular (anónimo que se transmite principalmente por tradición oral) o literario (tiene un autor a quién corresponde su creación). Una de las funciones del cuento es la transmisión de las características de la región en la que se desarrolla, sus formas, sus

gente y aquello que le rodee, además de inculcar los valores sociales, pensamientos y sentimientos propios de su cultura (Lorenzo, 2015).

Dentro del género del cuento para niños, podemos encontrar obras con las siguientes características: divertidas, que cautiven al lector, reales en sus situaciones, con validez moral que proporcionen serenidad psicológica además de interés continuo por la historia que se encuentra acompañada de ilustraciones.

Como recurso educativo, el cuento es una herramienta flexible con el que se pueden trabajar diversas áreas y contenidos de forma interdisciplinar (Pérez, Pérez y Sánchez, 2013), así, el contenido teórico (y aburrido) de un tema puede convertirse en un acercamiento a la realidad a través de la imaginación para el aprendizaje de contenidos nuevos; con lo que el niño puede diseminar la información adquirida para la creación de otros cuentos e iniciar el intercambio de ideas con sus pares, además de establecer la interacción con el profesor (o el cuidador), su empleo en el aula estimula la creatividad, impulsa el trabajo en equipo, mejora las capacidades lingüísticas y establece vínculos afectivos y sociales (Pérez, Pérez y Sánchez, 2013) y sienta las bases para el acercamiento y fomento a la lectura.

Para Romero (2016), el cuento desempeña las siguientes funciones:

FUNCIÓN PSICOLÓGICA

- *Satisface la necesidad del conocimiento así como el pensamiento mágico-simbólico del niño.*
- *Provoca una inhibición de sus problemas.*
- *El niño se identifica con los personajes.*
- *Crea hábitos de atención y observación (p. 202).*

FUNCIÓN DIDÁCTICA

- *Constituye un recurso motivador y sirve de apoyo a las unidades didácticas.*

- *Introduce criterios y conceptos morales.*
- *Trasmite valores.*
- *Es un vehículo para la creatividad, concentración y atención.*

FUNCIÓN LINGÜÍSTICA

- *Enriquece el vocabulario y las estructuras lingüísticas.*
- *Consolida los niveles semánticos y morfosintácticos.*
- *Cubre las fases de comprensión: retención, organización y valoración (p. 203).*

Los niños en edad preescolar han adquirido habilidades lingüísticas necesarias en las que se ven involucradas el vocabulario, la complejidad en el lenguaje oral y las habilidades narrativas.

La lectura del cuento en el aula, ya no es solo un acto familiar en que participan 2 personas, se convierte entonces en un acto comunitario en el que se involucran más participantes ante quien está al frente y lee el cuento, lo que desarrolla la participación social y valores como la tolerancia y el respeto.

El cuento es una herramienta didáctica que le permite tanto al docente como al psicólogo establecer diversas actividades para desarrollar el lenguaje en los niños de edad preescolar, entre ellas se encuentran:

Lectura compartida: en donde el docente y los alumnos utilizan un texto a la vista de todos y realizan la lectura de forma dialógica realizando preguntas y respuestas acerca de lo que leen y mientras leen. Para que la lectura compartida genere beneficios en el desarrollo del lenguaje y en el conocimiento de lo impreso, se debe practicar frecuentemente, utilizar libros con letras grandes, pocas palabras por página e ilustraciones relacionadas con el texto, y el docente debe establecer un canal de interacción con los alumnos (Llamazarez y Alonso-Cortés, 2016).

Para que se exista una comprensión lectora, el docente aplica diversas técnicas: el cuestionamiento o formulación de preguntas el cual supone indagar sobre la comprensión de los niños para ayudarles a articular la diversidad del conocimiento; el pensar en voz alta implica la verbalización y exteriorización de los procesos de pensamiento y de autorregulación; con el andamiaje el docente brinda al aprendiz su apoyo para realizar una tarea el cual se va retirando a medida que el alumno vaya siendo capaz de realizarlo por sí mismo (Llamazarez y Alonso-Cortés, 2016).

Utilización de cuentos pintados. Según Robledo (s.f.) (cit. Estupiñán, 2016) estos cuentos son una combinación armónica de palabras e imágenes, combinan elementos artísticos y pedagógicos, lo que permite exista una interconexión de códigos, en donde la imagen tiene el mismo valor que la palabra impresa. Con este tipo de material, el alumno puede crear su propia historia a partir de las múltiples imágenes que contiene el libro, para lo cual se utiliza la creatividad, la imaginación y la fantasía como vínculos para generar interés.

Lectura dialógica. Incluye conversaciones en las que los niños, por turno, relatan la historia asumiendo a la vez una postura de escucha activa, en tanto el docente agrega información, hace preguntas y estimula al niño a dar explicaciones. Para la lectura dialógica se utilizan estrategias como: repeticiones, expansiones, preguntas y reforzamiento (Ortega, Vega y Poncelis, 2016).

Lectura mediada. Este tipo de lectura se enfoca a lo que se conoce como “cuenta cuentos”, según Collins y Cooper (1997) cit. En Riqueline y Munita (2011), el “contar cuentos es conectar al narrador con el cuento, al narrador con la audiencia, y finalmente a la audiencia con la historia”. Para esto, el adulto juega el papel de mediador entre la historia que cuenta y el niño que la escucha, facilita el acercamiento a la lectura y demuestra su propia dicha de leer para sembrar el deseo en el otro. El adulto se convierte entonces en modelo de lector activo para sus oyentes que utiliza además del lenguaje oral, otros componentes como ritmo, entonación, tono, gestos y ademanes que le dan vida al relato, consiguiendo con ello, la atención de los niños y la vivencia emocional de la historia (Riqueline y Munita, 2011).

Lectura itinerante. Este formato permite acercar a la población a la lectura mediante el uso de bibliotecas itinerantes que se trasladan de un lugar a otro (principalmente a aquellos lugares que carecen de infraestructura) y ofrecen diversas actividades como animación lectora, teatro de títeres, proyección de películas u observaciones astronómicas.

Todos estos tipos de lectura, pueden llevarse a cabo dentro de una hora específica denominada “Hora del Cuento”, la cual formaría parte del currículo escolar y facilitaría el desarrollo de la comunicación grupal además del reforzamiento de valores éticos y estéticos empleando el cuento impreso como electrónico como una herramienta didáctica que estimule la imaginación de cada uno de los participantes.

Así, la lectura de cuentos proporciona al niño desde su nacimiento las herramientas necesarias para la adquisición y desarrollo de habilidades lingüísticas las cuales se afirman en la educación preescolar donde el cuento es una herramienta didáctica más al alcance del docente con el que se proporciona conocimientos nuevos, valores e identificadores sociales; un efecto secundario de utilizar el cuento como recurso didáctico es la estructuración del hábito lector en el niño desde sus primeros años, pues el docente y la familia estimulan el uso del lenguaje impreso. Con el empleo responsable y mediado de las TIC, el acercamiento a la lectura se transforma en una actividad con mayor interacción entre el docente y los niños preescolares, así como aporta un enriquecimiento a la experiencia familiar que es donde se desarrolla el lenguaje. Cabe resaltar que el uso del cuento dentro del aula, irá en función de la edad a la que se atiende, es decir, para la etapa de prelectura que va de los dos a los cuatro años, el libro de cuento deberá ser de imágenes para facilitar el reconocimiento de objetos además de contener pequeñas historias de temáticas secuenciales; en tanto que para la etapa animista, que va de los cuatro a los seis años, el cuento deberá estar centrado en el mundo que los rodea que permita la oportunidad de cambiar situaciones o analizar sentimientos en donde los animales, objetos y elementos cobren vida humana como proyecciones de sentimientos (Moreno, 1998).

2.3. El psicólogo educativo y la enseñanza de la lectura: formación actualización y capacitación.

Las nuevas tecnologías se han convertido en una herramienta importante para que los psicólogos que sean responsables de un grupo preescolar, desde los primeros años escolares, promuevan y desarrollen las potencialidades de los niños a través del juego con recursos digitales dirigidos a un interés particular y que contribuyen a mejorar la expresión oral (ideas o hablar en público), interacción con otros o memorizar diálogos (Ortega 2015), lo que permite socializar, generar y construir conocimiento. Respecto al uso de cuentos como instrumento de apoyo para el desarrollo del lenguaje en niños preescolares, el uso de programas educativos convierte a la lectura de individualista en colaborativa, pues se emplea la combinación de los diferentes recursos digitales (imágenes, audio, video, actividades pedagógicas) que facilitan la lectura.

2.3.1. Replanteamiento del proceso educativo y perfil del psicólogo educativo

Para que esto ocurra en el trabajo con niños preescolares, es necesario replantear, primero, el proceso educativo como una participación activa de todos los integrantes involucrados. Shuell (1986) (cit. en González y García, 2012) resume la participación activa en 5 rasgos esenciales:

- *Aprendizaje activo*, cada persona tiene que aprender por si misma.
- *Aprendizaje autorregulado*, los estudiantes perciben sus propias actividades correctamente, evalúan sus resultados y se retroalimentan a sí mismos.
- *Aprendizaje constructivo*, los estudiantes construyen su conocimiento sobre sus percepciones o experiencias dependiendo de sus conocimientos y opiniones disponibles.

- *Aprendizaje situado*, se comprende como un proceso situado cuando el contexto de aprender ofrece o refleja oportunidades reales para aplicar los conocimientos adquiridos.

- *Aprendizaje social*, dado que el proceso de enseñanza y aprendizaje es una interacción social.

A la participación activa dentro del aula, se suma el perfil para la formación del psicólogo en educación preescolar, el cual idealmente, debe ir en la línea de la reflexión, la crítica y la investigación, lo que permita desarrollar a los profesionistas actuales las habilidades y conocimientos para diseñar, desarrollar, evaluar y formular estrategias y programas de intervención educativa en contextos socio-educativos y culturales cambiantes (Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, 2001). Este perfil gira en torno a tres dimensiones:

Dimensión personal: aquí se incluye el desarrollo global de la persona, su habilidad para comunicarse con efectividad y su carisma personal, el profesional debe cuidar desde su apariencia personal hasta con mayor pulcritud el conjunto de valores éticos y morales, en los que se incluye la paciencia, empatía, congruencia, humildad, responsabilidad y toma de decisiones, debido al desempeño de sus labores con niños de 0 a 6 años y sus padres. Debe ser modelo y promotor de principios y valores de la conciencia cívica, familiar y social.

Dimensión pedagógica-profesional: en este ámbito, involucra la adquisición de conocimientos que le permitan comprender, conocer, descubrir e indagar lo que hay en su contexto para trabajar en equipo, innovar y tomar la iniciativa al planificar y evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje con base en la observación, el diagnóstico, la investigación y la acción permanente, lo cual impacta al entorno en el que se desempeña.

Dimensión sociocultural. Su desempeño laboral debe ir basado en el trabajo, la participación, la negociación, la crítica y el respeto como acción colectiva, facilitando las relaciones interpersonales con los actores involucrados en el proceso enseñanza-aprendizaje. El profesionista debe estar comprometido en la difusión, conservación y rescate del patrimonio cultural y con apertura ante las diferentes culturas.

Bajo estas perspectivas, el psicólogo que se dedique a la educación preescolar, incluye no solo el currículo académico, sino también el desarrollo personal en valores y la visión de trabajo interdisciplinario que le permita potencializar las habilidades adquiridas en la Universidad dentro del ámbito donde se desempeñe laboralmente.

En suma a lo anterior, es conveniente mencionar que dentro del Plan de Estudios de la Licenciatura en Psicología en Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia de la FES-Iztacala (2005), el psicólogo egresado del SUAyED, para ejercer de manera conveniente su labor, ha adquirido siete competencias globales dentro de su perfil:

Teórico – conceptuales. Cuenta con teorías y modelos diversos de los procesos psicológicos básicos.

Metodológicas. Emplea procedimientos de descripción, comprobación y control para estudiar los procesos de su interés.

Aplicadas. Utiliza técnicas psicológicas entre las que se encuentran: observación, análisis, detección, diagnóstico, intervención, prevención y comunicación.

Integrativas. Reúne factores biológicos, psicológicos y sociales de los procesos estudiados además de que tiene la capacidad de relacionarse con otras disciplinas.

Contextuales. Se vincula con los valores nacionales y se adecua a procedimientos ya establecidos.

Valorales. Tiene la capacidad de seleccionar caminos para adaptarse a nuevas condiciones del ejercicio profesional en función de las demandas del medio.

Éticas. Es responsable, honesto, emplea la confidencialidad y aceptación de

la diversidad, es además, promotor de la justicia y la equidad (p.76-77).

Competencias encaminadas a que el psicólogo tenga libertad de decisión sobre las diversas situaciones que se presenten en su actuar, autorregulación para la toma de decisiones y la posibilidad de decidir el camino a seguir para su desarrollo ético, profesional y personal.

Hasta este punto, se ha identificado al psicólogo en formación como parte del proceso educativo de la participación activa, sin embargo, existe también el docente en activo o en servicio que pudo haber sido formado en dos extremos: práctica prescrita con herramientas, instrucciones y reglas sobre la “buena práctica” o reflexión sobre la práctica en que se investiga y reflexiona la propia práctica (Castedo, 2007). Entonces, la capacitación, permite al docente en servicio desarrollar prácticas en que elaboren y evalúen el desarrollo de intervenciones formativas, incluyendo la actualización en el uso de las nuevas herramientas tecnológicas de las que dispone para el trabajo con los niños preescolares.

Por tanto, formación del psicólogo y la capacitación docente en el proceso de lectura para niños preescolares, tiene igualdad de importancia, pues los docentes actuales son inmigrantes digitales, debido a que tienen un pie en el pasado y lo digital es su segundo lenguaje (Prensky, 2001, cit. en Berk, 2009); por eso, los docentes han optado por métodos de aprendizaje con y sin computadoras en los que incorporan la tecnología en el proceso de enseñanza en contextos específicos (Berk, 2009).

Hasta este punto se ha visto que el desarrollo del lenguaje es un proceso que inicia desde el nacimiento del niño, siendo en esta primer etapa que los padres y cuidadores tienen una participación activa y de suma importancia para el mismo, ya que sientan las prácticas orales, de juego y estímulo que permiten adquirir al menor las bases con las que ingresará a la etapa preescolar, en la cual el docente reforzará y brindará nuevos conocimientos que le acerquen a la iniciación a la lectura y escritura formal mediante el empleo de juegos, rimas, canciones y cuentos como prácticas escolares con objetivos específicos. Ambas esferas, hogar y escuela, deben ser consideradas para la observación, detección e intervención del psicólogo educativo en la población infantil.

En el siguiente apartado, se presentan las consideraciones en la formación de un psicólogo educativo sobre la adquisición de las habilidades y estrategias necesarias para el desarrollo del lenguaje infantil a través de la lectura de cuentos.

2.3.2. Características a considerar para la formación y capacitación del docente

Berk (2009) menciona que para la formación del psicólogo y la capacitación del docente, se deben considerar las siguientes características que poseen los estudiantes:

1. La mayoría tiene a su disposición *tecnología inteligente*, a través de sus dispositivos móviles, los cuales realizan tareas complejas y llevan a tomar decisiones rápidamente, sin embargo, existen estudiantes que no cuentan con estos dispositivos, lo cual limita el aprendizaje a través de las tecnologías,.

2. Los estudiantes disponen de *motores de búsqueda de información*, aunque es una herramienta excelente para acceder a la información de forma rápida y remota, se debe enseñar la disseminación selectiva de la información que se encuentra en la red para utilizar, lo que permitirá al estudiante identificar la información de fuentes confiables y válidas para su formación profesional. Cabe reconocer que además de la información científica o válida, Internet cuenta con *contenidos*, estos contenidos son contribuciones que van relacionados con los gustos, experiencias y situaciones que viven los usuarios que forman parte de la web, y se plasman a través de blogs, tags y redes sociales.

3. La *multimedia* abre el acceso rápido a música, video, juegos, todo ello de forma interactiva, en la que el estudiante puede estar entre el mundo real y el mundo virtual. Dentro del salón de clase, la multimedia es un conector con la propia cultura.

4. La *velocidad de operación*, va en relación al uso de la tecnología a disposición como el texto lineal ha cambiado por el hipertexto, que permite la relación entre un sitio y otro y combina toda clase de multimedia para hacer más atractivo un tema, los video juegos, a parte del entretenimiento, pueden ser utilizados además, para la educación y el desarrollo de habilidades motoras.

5. El estudiante ahora prefiere *aprender por descubrimiento* en vez de leer textos o manuales, la enseñanza entonces, se está redireccionando a una enseñanza más participativa y experiencial, en la cual, la simulación, el juego de roles y los juegos fomentan la construcción del conocimiento por ensayo y error y no solo como espectadores del proceso.

6. Los estudiantes ahora son *multitareas*, es decir, pueden realizar diversas actividades al mismo tiempo: charlar con los amigos, manejar las redes sociales, utilizar la computadora para realizar trabajos escolares, investigar desde la misma pantalla para ello. Cabe mencionar, que prefieren mecanografía a escribir a mano.

7. Los *períodos de atención* del estudiante se han acortado, debido a la velocidad de las herramientas tecnológicas con las que cuentan, por lo que el proceso de enseñanza debe ser activo y estimulante, en donde la realización de una tarea proporcione motivación y satisfaga la necesidad de logro y gratificación, si no, se corre el riesgo de que el estudiante se aburra y se torne impaciente. Para lograrlo, es necesario el uso de la comunicación visual, rica en imágenes, videos y fotos que enriquezcan el contenido escolar. Aquí, un simulador virtual de enseñanza se vuelve importante para la formación del docente en educación preescolar debido a que puede manipular las diferentes variables en un contexto controlado.

8. Las *interacciones cara a cara* han cambiado y se interrelacionan con la comunicación vía redes sociales, en donde el estudiante tiene la posibilidad de interactuar, conversar y colaborar con otras personas que compartan sus mismos intereses. Con esta apertura, el estudiante se encuentra *emocionalmente abierto*, pues expresa sus sentimientos con mayor facilidad, intercambia información personal y expresa sus opiniones e ideas tanto en el salón de clases como en grupos de discusión con mayor amplitud. También, se incluye la *diversidad y multiculturalismo*, que se da a partir de la comunicación global a la que se tiene acceso.

9. Los estudiantes prefieren el *trabajo en equipo y la colaboración*, con lo cual, desarrollan una “inteligencia colectiva” que surge a raíz del conocimiento, investigación e ideas de los grupos de personas que interactúan.

10. El estilo de vida, en relación al tiempo, juega un papel importante, ya que el estudiante puede combinar los estudios con su vida personal, de familia y laboral. A la vez,

se plantea metas a corto y mediano plazo para las cuales se prepara, sabiendo que el mercado laboral se encuentra en constante cambio.

Con todo lo descrito, la formación del psicólogo y la capacitación profesional, debe involucrar el perfil esperado, las características mencionadas, los hábitos y costumbres de las estrategias didácticas, así como intereses específicos, inteligencia y estilos de aprendizaje, con lo que el psicólogo sea capaz de construir su propio aprendizaje.

Es en este sentido que la literatura existente no proporciona una receta a seguir para la formación del psicólogo o la actualización del docente en servicio respecto a la enseñanza de la lectura a los niños; el método tradicional impone que la lectura es una memorización de vocales, consonantes, sílabas y palabras que guardan información. Sin embargo, la lectura es más que un proceso de memorización y decodificación de un texto, es una base importante en la que se desarrolla el individuo a lo largo de su vida, pues lo dota de herramientas que le permiten analizar, argumentar, cuestionar, investigar, postular y crearse una visión propia que le sirva para desarrollarse en cada ámbito de su vida.

Un profesionista requiere saber leer y escribir en el sentido estricto de la palabra ya que para su formación constante es indispensable acceder a diversos textos, encontrar su significado y transcribir las ideas que le son propias para el ejercicio de su profesión, pero si este profesionista no cuenta con una base sólida de adquisición de conocimientos a través de la lectura, tendrá dificultades para construirlos. Esas bases se adquieren en la educación preescolar a través de un docente, quien, según Dubois (2011) mediante el conocimiento de la teoría, tiene las bases para analizar y reflexionar sobre la adecuación de su intervención en el aprendizaje de la lectura, utilizando los recursos que se encuentren a su disposición para despertar y mantener el interés de los alumnos en espacios para la lectura y escritura.

Por lo tanto, un psicólogo educativo formado holísticamente, proporciona a la comunidad en la que se desenvuelve la orientación, detección e intervención en un trabajo interdisciplinario en que involucra a cada actor que se relacione con el desarrollo del lenguaje de los niños: docentes en servicio, psicólogos, padres de familia, autoridades escolares y los mismos compañeros de grupo, trabajando con cada parte desde su perspectiva y necesidades e integrando los resultados en un trabajo que se ve reflejado en el avance del niño preescolar, para que esto sea posible, actualmente se requiere que el

psicólogo educativo sea un agente creador, planificador y conductor, que forme parte de una enseñanza activa en el ámbito educativo desarrollando con ello procesos afectivos, cognitivos y sociales.

2.3.3. Formación del psicólogo y actualización docente para la enseñanza de la lectura

En la actualidad, la formación del psicólogo y la actualización docente para la enseñanza de la lectura en niños preescolares implica cambiar el enfoque tradicionalista hacia un enfoque constructivista, en el cual, exista una interacción dinámica entre el soporte de información, el aprendiz de lector y el docente, este último, según Caldera, Escalante y Terán (2010), debe emplear la lectura tipo comprensiva o interpretativa que consta de 3 momentos:

1) Prelectura, lo que permite activar el conocimiento previo, establecer el propósito para leer y estimular el pensamiento;

2) actividades durante la lectura, que se relacionan con la comprensión, captación de ideas principales, confirmación de hipótesis, etc.;

3) las actividades después de la lectura, que llevan al niño a reflexionar acerca de lo leído.

Con la lectura de cuentos, el psicólogo en formación y el docente en servicio, proporciona al niño preescolar la oportunidad de descubrir mundos diferentes, engarzados a la realidad y que a la vez le permiten el desarrollo de la imaginación, pues la lectura está presente en la vida cotidiana de todo individuo y es requisito que le permite solucionar problemas y tomar decisiones.

Caldera, Escalante y Terán (2010) mencionan además que lectura en los niños favorece la metacognición que es la “captación consciente de las capacidades y limitaciones de los procesos de pensamientos que originaron la comprensión, situación que ayuda a transferir conocimientos”. Tanto el docente como el psicólogo a su vez, deben repensar la didáctica de la lectura para que pueda propiciar el acceso al conocimiento, el procesamiento de la información, mejorar la comunicación y formar el pensamiento creativo, crítico y

reflexivo (Caldera, Escalante y Terán, 2010), lo que impacta en dos vías: tanto al niño a quien está enseñando, como a él mismo en su propia adquisición de conocimientos para enseñar. En cuestión de la evaluación de la comprensión de la lectura, dependerá del tipo de texto, del lector, de los conocimientos previos, del contexto y del dominio lingüístico (Caldera, Escalante y Terán, 2010).

En este proceso del desarrollo del ser psicólogo y docente como lector y escritor, se incluyen técnicas como: la lectura de cuentos, ensayos o poemas lo que permite hacer participe a los aprendices de docentes el gusto por la lectura y su interpretación que dé lugar a discusiones de temas más allá del texto académico; se les invita a escribir sus interpretaciones y compartirlas con el grupo; las entrevistas personales facilitan la información sobre su proceso de formación y las dificultades que enfrenta (Dubois, 2011).

2.3.4. La enseñanza en el uso de las TIC dentro de la formación del psicólogo y la capacitación docente

Con la importancia que ha cobrado el uso de las TIC, la UNESCO y otras dependencias públicas y privadas, se han dado a la tarea de impulsar la formación y capacitación de los docentes para que sean implementadas en su quehacer cotidiano en todos los niveles educativos.

Vaillant (2013) ha compilado diferentes directrices encaminadas a la enseñanza en el uso de las TIC para los docentes:

UNESCO: En las *Competencia TIC para docentes*, plantea directrices sobre la planificación de programas para la formación inicial docente en materia de TIC, plantea estándares para mejorar el ejercicio profesional de los maestros a través de los programas de estudio y la organización escolar.

ISTE Estándares Nacionales (EEUU) de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para Docentes (2008). La Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE) promueve la “excelencia en el aprendizaje y la enseñanza a través de usos innovadores de la tecnología”. En sus Pautas Nacional de Tecnología Educativa para Docentes, proponen cinco categorías de estándares:

- 1) Facilitar e inspirar el aprendizaje y la creatividad del estudiante;
- 2) Diseñar y desarrollar vivencias y evaluaciones de aprendizaje en la era digital;
- 3) Modelar el trabajo y el aprendizaje en la era digital;
- 4) Promover y modelar la ciudadanía y la responsabilidad digital; y
- 5) Fomentar el crecimiento y el liderazgo profesional.

Partnership 21st Century Skills y *AACTE (2010)*. Es una iniciativa desarrollada en Estados Unidos, llamada 21st Century Knowledge and skills in education preparation, que tiene como propósito integrar a la educación las destrezas que requiere la sociedad del siglo XXI. En conjunto con la American Association of Colleges of Teacher Education, señalan que la formación inicial debe aportar los conocimientos, las destrezas y la innovación en la pedagogía para integrarlos en las prácticas del aula a fin de afrontar los desafíos actuales

OCDE (2010). Habilidades y competencias del siglo XXI para los aprendices del nuevo milenio en los países de la OCDE. En este documento se establece el marco para el desarrollo de habilidades y competencias en relación a la información como fuente (búsqueda, disseminación, acceso y organización en formatos digitales) y como producto (desarrollo de ideas); a la comunicación en que los estudiantes son miembros de una comunidad responsable en el intercambio de ideas; además de su impacto ético y social.

Estándares TIC en México. El Consejo Nacional de Normalización y Certificación de Competencia Laborales (Conocer), en su documento Uso didáctico de las tecnologías de información y comunicación en procesos de aprendizaje nivel básico: norma técnica de competencia laboral (2008) estableció un perfil en donde el estudiante será capaz de obtener información para el desarrollo de cursos con intervención de las TIC; podrá elaborar materiales para ser usados en la enseñanza; y facilitará actividades escolares con la ayuda de las TIC.

De acuerdo a los estándares que se han trabajado desde distintos lugares, en la actualidad, tanto el psicólogo como el docente en educación preescolar, requieren que en su

formación se incluya la enseñanza de las TIC, para que desarrolle las habilidades en el manejo de la tecnología y competencias pedagógicas con la actitud necesaria para su uso e implementación dentro de su quehacer profesional. Sin embargo, esta formación se encuentra en desigualdad de condiciones, debido a diversos factores como son: la región en la que se ubica, carencia de insumos e infraestructura que se requiere para su empleo, o el empleo de la tecnología sin un impacto en su población, además de que la formación escolar en el uso de las TIC se imparte de manera aislada dentro del programa de estudio.

Para que se marque la diferencia, los procesos de enseñanza deben estar centrados en el estudiante, implementando modelos de rol en el uso de las TIC, lo que promueve la reflexión sobre la educación actual y su impacto ético y social en el uso responsable de las mismas a través del diseño instruccional y la planificación de las actividades.

En conjunto, el replanteamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, el perfil deseado, la técnicas que se emplean para la formación del psicólogo, la actualización y capacitación docente tanto para la enseñanza de la lectura como para el uso de las TIC, aunado a las características del estudiante actual, coadyuvan en la profesionalización del desarrollo laboral hacia el impacto positivo en el desarrollo del lenguaje en los niños preescolares.

2.3.5. ¿Qué se ha hecho en la formación del psicólogo y la capacitación docente con TIC para enseñar la lectura?

Para la formación del psicólogo empleando las TIC y que este a su vez las aplique en su desarrollo profesional, se involucran diversos actores: el docente y el alumno en el aula (presencial o virtual), además de la administración escolar quien se encarga de establecer redes entre instituciones con el fin de compartir experiencias y conocimientos que puedan incidir en la construcción de “puentes entre los directivos, docentes y estudiantes, identificando potencialidades y obstáculos que impulsen acuerdos para establecer modos novedosos de activar la labor de la escuela, cambiar contenidos y prácticas, reformular formatos escolares, potenciar alianzas, y lograr aprendizajes significativos y de calidad para cada uno de ellos”. (Swig, 2015).

Con esto, la formación con TIC para el psicólogo debe centrarse en la materia específica que un profesor enseña por un período de tiempo determinado, debido a que cada materia tiene diferentes requisitos y las tecnologías concretas maximizan los resultados (Swig, 2015). Al combinar teoría y práctica se encuentra el equilibrio entre la formación inicial y la presentación de nuevas ideas mediante cursos o talleres que expliquen la incorporación de las TIC para posteriormente analizar y evaluar las prácticas en conjunto.

Así, con los aspectos descritos, se asume entonces que el entramado educativo de ir adaptándose a los cambios de los diversos requerimientos socioculturales para lograr una innovación constante en la práctica utilizando las TIC, con lo que se logra ampliar la esfera comunicativa y organizacional tanto en la educación presencial como a distancia.

Para Fainhola, Nervi, Romeroy Halal (2013) el profesor “es un formador y centra su trabajo en el estudiante”, por lo que necesita promover la autonomía y la reflexión para construir conocimiento propio empleando las TIC como mediadoras de los aprendizajes de los estudiantes. Esto se logra a través de la interdisciplina que permite desarrollar capacidades didácticas, de comunicación y de construcción personal, las cuales se suman a los campos del dominio docente: académico-disciplinar, control social y organizacional, las cuales ya tienen roles y funciones establecidos, además del enfoque pedagógico-metodológico y tecnológico el cual infiere el enfoque del aprendizaje centrado en el estudiante para el diseño de sus proyectos que puedan combinar la lectura crítica de Internet, las TIC y las redes, así como estimular y reconocer su impacto en la mente (Fainhola, Nervi, Romeroy Halal, 2013).

Con el empleo de la formación digital y las realidades virtuales se incrementan las posibilidades de identificar las diferentes formas de representar, codificar, almacenar, distribuir, comunicar e interactuar con los diversos medios existentes (teléfonos móviles, mensajería, producción de videos, etc.) (Fainhola, Nervi, Romeroy Halal, 2013) lo que permite fomentar la creatividad e investigación en ambientes acordes a las necesidades: personales, grupales, nacionales e internacionales que puedan convivir en el ciberespacio, lo que hace que la innovación cobre un sentido de propuesta planificada para generar o mejorar productos, procesos y servicios informativos.

Por último, tanto del psicólogo en formación como el docente que se actualiza y capacita en el uso y empleo de las TIC para mejorar su práctica docente, adquieren competencias digitales que se expresan como:

- *Competencia Tecnológica*: alfabetización y apropiación pertinente, con dominio de entornos digitales y gestión de dispositivos.
- *Competencia Comunicativa*: es relacionarse y colaborar en entornos digitales a nivel interpersonal, social y ciudadano.
- *Competencia informacional*: es la evaluación con lectura crítica de soportes electrónicos, procesamientos, jerarquización y aplicación de información relevante según los proyectos.
- *Competencia de aprendizaje*: permite generar conocimiento, transformarlo y aplicarlo en procesos y productos (innovación) (Fainhola, Nervi, Romeroy Halal, 2013).

En la actualidad, el aula escolar presencial ha tenido una fuerte evolución a partir del surgimiento de las TIC y las comunidades virtuales, abriendo camino al aprendizaje con la aplicación de las tecnologías cambiantes, que permiten, en espacios digitales, que se creen comunidades de aprendizaje para compartir y crear diferentes contenidos sobre los diversos temas educativos. En lo que refiere a la formación de docentes preescolares y psicólogos infantiles, el emplear la diversidad de las TIC para su formación les permite ampliar el rango de posibilidades para enriquecer su práctica docente y poder dotar así, desde muy temprana edad, a los niños de herramientas tecnológicas que con las que puedan, a su vez, enriquecer su conocimiento.

En el siguiente capítulo, se detalla el tema de los simuladores digitales y su importancia en la formación del psicólogo infantil, además de elaborar una propuesta que englobe la aplicación de las TIC con la lectura de cuentos como un instrumento que permita al docente, mediante el empleo de un caso, la toma de decisiones.

Capítulo 3. Propuesta de simulación digital para el desarrollo del lenguaje a través de la lectura de cuentos.

En este capítulo se presenta la propuesta de simulación digital para el desarrollo del lenguaje a través de la lectura de cuentos, para ello, se describe a quien va dirigida, la importancia de su aplicación en el aula, como se conformará y la metodología que se propone para construirla. Además, se tomará el caso de un “cuentacuentos” para elaborar la propuesta del simulador digital, con lo que se estará en posibilidad de probar que el flujo de la interacción de la información sea adecuada o si requiere corrección, en este sentido se proporcionará un grado de viabilidad para la elaboración del programa y permitirá innovar o descubrir situaciones alternas que proporcionen una mejor experiencia al estudiante mediante la visualización de diferentes escenarios y exploración de diversas posibilidades en relación a la reacción del niño que aprende mediante la lectura de cuentos.

La aplicación de las TIC, en específico, el uso de los simuladores digitales, tanto en el aula presencial como en las aulas virtuales, permite al estudiante acceder a temáticas específicas en escenarios controlados para aprender a resolver problemas y tomar decisiones sobre aspectos que pueden presentarse en su ámbito de desarrollo profesional; así, el docente que emplea simuladores para enseñar a los psicólogos en formación, reduce riesgos al presentar casos que le permitan al estudiante enriquecer su conocimiento teórico y adquirir una experiencia previa a su inmersión en prácticas de campo.

Con el uso de estas herramientas, el psicólogo tendrá mayores oportunidades de hacer frente a los obstáculos que se presenten y así contribuir a la mejora personal y comunitaria de quienes atiende.

3.1. La simulación digital y su contexto de aprendizaje: el psicólogo educativo y los cambios en el escenario de aprendizaje de los niños

Para alcanzar los objetivos óptimos en el desarrollo del estudiante en psicología, es necesario contar con tres rubros importantes al interior de la escuela: planeación educativa, capacitación docente y diseño-evaluación curricular. Como se ha planteado en puntos anteriores, la formación del psicólogo y la capacitación docente en la actualidad, ha

cochado importancia en relación al uso y aplicación de las TIC, lo que les permite incrementar y acercar al estudiante a diferentes escenarios: social, cultural, intelectual, etc. Por tanto, la formación del psicólogo y la capacitación docente se refiere a las políticas y procedimientos planeados para preparar a los profesionistas en el ámbito del conocimiento, actitudes, comportamientos y habilidades que son necesarios para alcanzar una eficacia laboral y el cumplimiento de los objetivos especificados dentro de la planeación escolar. Cuando el docente emplea las herramientas metodológico-didácticas necesarias para llevar a cabo su trabajo, es posible garantizar el aprendizaje de los estudiantes.

En el caso del psicólogo educativo, al desempeñar sus actividades con niños preescolares, debe tomar en cuenta su desarrollo psicomotriz, intelectual, social, emocional, con mayor énfasis en lo lingüístico ya que en la edad preescolar, el niño adquiere conocimientos base que permiten su desarrollo, interacción y comunicación social e individual con el entorno que le rodea mediante el uso eficiente de la lectura y la escritura (Hilbert y Eis, 2014, cit. en Guarneros, 2017), pues con la adquisición del lenguaje, el niño establece las primeras relaciones con sus cuidadores, en las que manifiesta sus necesidades y sentimientos, y, posteriormente con sus pares y profesores se suman los deseos y la comunicación, además de la internalización de sus pensamientos y emociones.

Dentro de la formación universitaria se espera que el psicólogo infantil orientado al ámbito educativo pueda comprender la evolución del lenguaje en los niños para guiar su desarrollo hacia un impacto favorable para su vida social, intelectual y de aprendizaje (Guarneros, 2017), sin embargo, el aprendizaje de la evolución del lenguaje se ve limitado en los planes de estudio, lo que lleva al psicólogo infantil a que en su práctica docente aprenda sobre la observación directa de los niños, como es que estos desarrollan el lenguaje, los factores que intervienen tanto familiares como sociales, así como las posibles problemáticas a las que se enfrenten para comunicarse. Así, el psicólogo infantil educativo, además de desarrollarse profesionalmente en los centros educativos, es además un asesor académico ya que tiene la capacidad de desarrollar planes y programas de capacitación a docentes, de seguimiento a alumnos, de talleres para padres, puede tomar a cargo el diagnóstico psicológico y la atención a problemáticas de una población estudiantil; entre sus funciones básicas se encuentran la detección, prevención, planeación, rehabilitación, evaluación, investigación y orientación, esto puede ser hacia un individuo, un grupo o una

comunidad, para lo que aplican conocimientos científicos y generan modelos teóricos relativos a cómo evoluciona el lenguaje infantil.

Es por lo anterior, que para la formación del psicólogo SUAyED, el emplear las TIC para su formación profesional es brindarles herramientas tecnológicas para utilizar en su desempeño profesional enfocadas al desarrollo del lenguaje, considerando las diferentes aplicaciones existentes, así el futuro psicólogo podrá enfocar las adecuadas a la enseñanza de la lectura en los niños preescolares.

Un simulador digital, por tanto, puede contener una situación controlada en la que el docente prepara un ambiente con diversas opciones que le permiten al estudiante de psicología adquirir los conocimientos relacionados con el desarrollo del lenguaje infantil mediante el uso de diversos medios como imágenes, video, sonidos e hipertexto como parte de su formación. Así el simulador le ofrece al estudiante de psicología una base teórica-práctica digital para resolver posibles problemas a lo que se podría enfrentar en un salón de niños preescolares, lo que permite disminuir equivocaciones al estar en una situación real. En relación al estudiante de psicología SUAyED, el simulador digital le otorga la oportunidad de realizar prácticas en conjunto con sus compañeros de aula, independientemente del lugar en el que se encuentre ubicado, tan sólo con tener un ordenador y conexión a internet, teniendo así, los mismos beneficios de un alumno del sistema escolarizado.

3.2. Simulador digital dirigido a estudiantes del SUAyED Psicología.

Para apoyar a los psicólogos en formación, el docente de Psicología del SUAyED, utiliza los medios tecnológicos a su alcance para facilitar el aprendizaje mediante el aula virtual, aunque se torna complicado en ocasiones por los escasos escenarios formativos existente, ya que estos o son muy caros o se encuentran enfocados a otras áreas del conocimiento y en diferentes niveles educativos y laborales, aunado a las prácticas de campo en las que los estudiantes no pueden anticiparse a las situaciones imprevistas que se dan en la vida real (Guarneros, 2017).

Como una opción educativa para el estudiante de psicología SUAyED, el docente puede preparar escenarios formativos e interactivos para acercar a los estudiantes a una experiencia real controlada, en la que pueda desarrollar sus competencias en la solución de problemas utilizando métodos de casos para el ejercicio profesional antes de entrar en un escenario real, minimizando con ello obstáculos en el trabajo con los niños.

Con el proyecto “Diseño de simuladores en Moodle para la enseñanza de la manera en que evoluciona el lenguaje infantil” impulsado por la Dra. Guarneros (2017) es que el estudiante de psicología del SUAyED Iztacala, podrá contar con herramientas adicionales que le permitan interactuar con una problemática controlada y aprender de ella a través de las diferentes opciones con las que se cuenta en lapsos muy cortos, considerando además de la distancia de los estudiantes del SUAyED, que la diferencia de edades puede salvarse con el uso de las nuevas tecnologías y con ello el estudiante aprenderá a su paso en un determinado lapso de tiempo. El uso de las TIC en conjunto con el seguimiento que brinda el tutor del SUAyED proporciona al estudiante la posibilidad de que el aprendizaje sea permanente y forme parte del desarrollo profesional.

Con un simulador digital, el tutor del SUAyED podrá mostrar a sus estudiantes los cambios que los niños experimentan en relación al desarrollo del lenguaje y el impacto que este genera en su ambiente social, educativo y personal, lo que permitirá al psicólogo en formación observar de forma controlada las diferentes características que puede encontrarse en un aula educativa, identificando problemáticas y factores de diversos contextos que incidan en el desarrollo del lenguaje en los niños para así encontrar las mejores soluciones a los estudios de caso presentados (Guarneros, 2017). Esto sienta precedentes para que el estudiante pueda interactuar en las prácticas de campo con mayor seguridad.

Un simulador digital creado en Moodle, además de reducir riesgos en las prácticas de aprendizaje, es de bajo costo y rápida retroalimentación, ya que se incluyen evaluaciones inmediatas según los parámetros establecidos para corregir o confirmar las acciones de los estudiantes (Guarneros, 2017), incluyen componentes lúdicos y dinámicos, lo que motiva al estudiante a prestar atención al modelo y en determinado momento, ir aumentando la dificultad, aportando con ello, que el estudiante sea participe activo en la construcción de su propio conocimiento.

3.3. Metodología para la creación de un simulador

Como ya se ha mencionado, el uso de la simulación dentro del ámbito de enseñanza – aprendizaje del psicólogo, le permitirá emplear las herramientas tecnológicas para recrear un ambiente y acceder a él de forma controlada y segura, cuantas veces requiera, para la construcción de su propio aprendizaje mediante la toma de decisiones para la resolución de problemas que puedan presentarse en su ámbito profesional real, lo que convierte al estudiante en un estudiante activo y reflexivo al integrar la teoría con la práctica (Alvites-Huamaní, 2014). Para crear un simulador digital, se deben considerar los siguientes factores: a quién va dirigido, la temática que se pretende enseñar con su aplicación, las herramientas disponibles y la selección adecuada de las mismas para lograr un impacto de aprendizaje en el estudiante, además de plasmarlo en un lenguaje que permita desarrollar la idea general con las diferentes vertientes para la toma de decisiones sobre el caso específico y partir de él para innovar según las necesidades de los usuarios finales, recordando que el avance tecnológico requiere de una mejora constante.

3.3.1. Método de casos

El estudio de casos o métodos de casos es una herramienta didáctica que se emplea para que los alumnos construyan su aprendizaje a partir del análisis y discusión de experiencias y situaciones de la vida real, buscando relacionar los conocimientos teóricos con ambientes de aplicación práctica (Tecnológico de Monterrey, 2010). Para la Universidad de Boston (2017), el estudio de casos puede emplearse en áreas del conocimiento como: negocios, derecho, medicina o ciencias sociales; principalmente para apoyar al estudiante en la aplicación de su aprendizaje en situaciones reales.

Según los objetivos que persiga la clase, los casos son presentados desde la forma más simple (¿Qué harías en este caso?) hasta una situación detallada y compleja. En cualquiera de ellos, el estudiante requiere identificar los datos concretos, a partir de los cuales, debe formular una propuesta de solución acorde al contexto y empleando tanto lo aprendido en clase como la reflexión, el análisis y la discusión de las diferentes posibilidades que se presentan.

Para el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, en su Programa de Desarrollo de Habilidades Docentes (2010), existen tres modelos según los propósitos metodológicos que se pretenda:

- Modelo central en el análisis del caso: se pretende que los estudiantes conozcan, y analicen los procesos de intervención elaborados por expertos en la resolución de casos concretos, que ya han sido resueltos.

- Modelo de aplicación de principio y normas legales establecidos a casos particulares: desarrolla el pensamiento deductivo a través de la aplicación de la norma, a las referencias objetivas y pretende que se encuentre la respuesta correcta a la situación planteada. Este tipo de modelo se emplea en el área de Derecho principalmente.

- Modelo de entrenamiento en la resolución de situaciones: exige que se atienda la singularidad y complejidad de contextos específicos, con las interacciones que se producen en el escenario del estudio. No se da la respuesta correcta.

A la vez, existen tres tipos de casos que pueden emplearse en cualquier modelo:

- Casos centrados en el estudio de las descripciones: su objetivo es que los estudiantes analicen y describan un hecho o situación sin plantear soluciones.

- Casos de resolución de problemas: su objetivo se centra en la toma de decisiones que requiere la solución de problemas planteados en el caso.

- Casos centrados en la simulación: su objetivo es que los estudiantes se involucren en el ambiente en que se desarrolla el caso dramatizando la

situación y representando el papel de los personajes que participan en él (Tecnológico de Monterrey, 2010).

El uso de la técnica de estudio de casos en el aula, permite al docente proporcionar los conceptos teóricos que sustentarán el análisis del caso concreto para ser utilizados como andamiaje previo a la interacción real del estudiante con su ambiente laboral, además, el estudiante con el uso de esta técnica desarrolla habilidades como trabajo en equipo, capacidad de aprender por cuenta propia, análisis, síntesis, evaluación y pensamiento crítico, lo que permite que identifiquen situaciones problemáticas y lleguen a una solución tomando decisiones creativas (Tecnológico de Monterrey, 2010).

Para la propuesta del simulador digital, se seleccionó el estudio de casos como un componente fundamental, teniendo como objetivo que el estudiante de psicología pueda enfrentarse a una situación problemática concreta desarrollada en un grupo de niños preescolares, en la cual deba observar el comportamiento y tomar decisiones para solucionar el caso.

3.3.2. Lenguaje de diseño del simulador: UML

Para Rumbaugh, Jacobson y Booch (2000) el Lenguaje Unificado de Modelado (UML) es “un lenguaje de modelado visual que se usa para especificar, visualizar, construir y documentar artefactos de un sistema de software para entender, diseñar, hojear, configurar, mantener y controlar la información sobre tales sistemas”.

Así, un modelo, según Rumbaugh, Jacobson y Booch (2000) es una representación que capta los aspectos importantes de un caso y los simplifica para el trabajo, en el caso de UML tiene una semántica y notación que puede adoptar diferentes formatos e incluir texto y gráficos. Los propósitos que persigue el uso de modelos son:

- Captar exhaustivamente los requisitos y el dominio de conocimiento para que pueda ser entendido por el equipo interdisciplinario y la forma en que se utilizará por el usuario final.

- Pensar el diseño de un sistema, visualizando las diferentes aristas y caminos que permitan ser creativo e innovar sobre un tema.
- Capturar decisiones del diseño en una forma mutable a partir de comportamientos externos y la información del mundo real plasmado en el sistema con operaciones internas que permitan un acercamiento al mundo real y a la solución de problemas.
- Generar productos aprovechables para el trabajo, en este caso, refiere al acercamiento de escenarios controlados sobre situaciones específicas para la toma de decisiones en contextos previos a la experiencia de campo.
- Organizar, encontrar, filtrar, recuperar, examinar y corregir la información en grandes sistemas, para su modificación y mejora constante en su aplicación.
- Explorar económicamente múltiples soluciones. Reduce el riesgo de equívoco en la interacción con el mundo real laboral mediante la exploración de las diferentes opciones que se construyen.
- Domesticar los sistemas complejos, en el que el nivel de abstracción es comprensible al humano sin perder detalles y así determinar el impacto potencial de un cambio antes de que se haga. (Rumbaugh, Jacobson y Booch, 2000)

Uno de los objetivos principales del lenguaje de modelado es el propósito general de abarcar la encapsulación, separación de temas y la captura de la intención del modelo construido para modelar y adaptar diferentes vertientes sobre el tema en construcción (Rumbaugh, Jacobson y Booch, 2000).

Este lenguaje de modelado tiene una estructura estática que permite definir los conceptos clave y las relaciones que pueden establecerse entre dos o más de ellos, con lo que almacenan información para establecer conexiones entre objetos individuales o relaciones de dependencia, en los que se incluyen los desplazamientos en los niveles abstractos, enlaces de parámetros del modelo, concesión de permisos, casos de uso y flujo de datos. Permite establecer un comportamiento dinámico ya sea como una historia de la vida de un objeto donde muestra la forma en que interactúa con el mundo o como patrones de comunicación de un conjunto de objetos conectados y partir de ahí para establecer conexiones utilizando el flujo de datos mediante diagramas de frecuencia. Con éstas se elabora una construcción de implementación en donde cada parte es reemplazable y responde a peticiones descritas por un conjunto de interfaces que se relacionan mediante nodos. Para organizar el modelo, la información se divide como unidades organizativas jerárquicas y de propósito general, que se utilizan para el almacenamiento y control de acceso a la gestión de la configuración para la construcción de bibliotecas de código reutilizable lo que permite la adaptabilidad de la información para lograr mecanismos de extensión sin que cambie el lenguaje básico (Rumbaugh, Jacobson y Booch, 2000).

Para elaborar un modelo con UML, hay que considerar el propósito y nivel de abstracción que se requiere acorde a alguno de los siguientes conceptos:

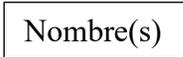
- Guías al proceso de procesamiento, punto en el que el modelo permite enfocar el pensamiento de los participantes y representa un punto de partida para el diseño ya que produce ideas generales utilizando un subconjunto de construcciones limitadas. El siguiente paso son las
- Especificaciones abstractas de la estructura esencial de un sistema; aquí se centran los conceptos y mecanismos clave del probable sistema. En este punto, se consigue que los aspectos de alto nivel estén correctos, para continuar con el detalle
- De las especificaciones completas de un sistema final, en este punto, un

modelo de implementación incluye la información suficiente para construir el sistema tanto de algoritmos y estructura como las decisiones de la organización (Rumbaugh, Jacobson y Booch, 2000).

Con lo anterior, el Lenguaje Unificado de Modelado o UML, es un lenguaje amigable y entendible para aquellos que requieren plasmar una idea en un sistema de software, en el cual poder visualizar las diferentes vertientes y conexiones para lograr un determinado fin, utilizando las herramientas a su alcance y modificándolo según las necesidades sin modificar sustancialmente el modelo original.

Para elaborar la propuesta de simulador digital, podrán utilizarse alguno de los siguientes clasificadores y relaciones según los menciona Rumbaugh, Jacobson y Booch (2000):

Tabla 2. TIPO DE CLASIFICADORES EN UML

Clasificador	Función	Notación
Actor	Usuario externo al sistema	
Clase	Concepto del sistema modelado	
Clase en un estado	Una clase restringida a estar en el estado dado	
Rol	Clasificador restringido a un uso particular en una colaboración	
Componente	Pieza física de un sistema	
Tipo de dato	Un descriptor de un conjunto de valores primitivos que carecen de identidad	Nombre

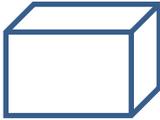
Clasificador	Función	Notación
Interfaz	Conjunto de operaciones con nombre que caracteriza un comportamiento	
Nodo	Recurso computacional	
Subsistema	Paquete que es tratado como una unidad con una especificación, implementación e identidad.	
Caso de uso	Especificación del comportamiento de una identidad y su interacción con los agentes externo	

Tabla 3. TIPO DE RELACIONES EN UML

Relación	Función	Notación
Asociación	Conexión entre instancias de clases	
Dependencia	Relación entre dos elementos del modelo	
Flujo	Relación entre dos versiones de un objeto en sucesivas veces	
Generalización	Relación entre una descripción general y una variedad más específica usada para herencia	
Realización	Relación entre una especificación y su implementación	
Uso	Situación en la que un elemento requiere otro para su correcto funcionamiento	

3.3.3. Software de desarrollo: Simulación por ramificación (Moodle)

Para la implementación del simulador, se ha elegido el software Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) que es un ambiente de aprendizaje modular orientado a objetos dinámicos, el cual es un CMS (Content Management Systems), es decir, una plataforma especializada en contenidos de aprendizaje que permite llevar a cabo interacciones didácticas.

Moodle facilita entonces, la gestión de 5 tipos de contenidos:

1. Sistema CMS puro que jerarquiza el flujo de trabajo a través de Internet.
2. Sistema de gestión de contenido weblog, el cual es organizado en orden cronológico.
3. Sistemas CMS orientados a la colaboración, desarrollo y administración conjunta de los recursos compartidos.
4. Sistemas de gestión de contenidos comunitarios y colaborativos orientados a la comunidad.
5. Sistemas wiki como grupo de aplicaciones que utiliza un lenguaje de marcado especial en un sistema de edición (Correa, 2005)

A su vez, Baumgartner (2005) cit. en Correa (2005) especifica tres tipos de enseñanza que se asocian a los contenidos de Moodle:

- Enseñanza I. Transmitir conocimientos.
- Enseñanza II. Adquirir, compilar y acumular conocimientos.
- Enseñanza III. Desarrollar, inventar y crear conocimientos.

Con su aplicación, Moodle ofrece una amplia gama de opciones didácticas flexibles que se adecuan a los diferentes estilos docentes y abre las posibilidades de participación y colaboración entre los estudiantes, organiza los contenidos por temas, jerarquías y

secuencias, albergando también otros soportes de información y didácticos como son videos, audios, imágenes, juegos, foros de discusión, entre otros, con lo que el usuario puede navegar de un sitio a otro y construir su aprendizaje a su propio ritmo y en interacción con otros participantes, estos recursos se pueden clasificar en:

- Recursos Transmisorios, estos pueden ser páginas de texto, páginas web, enlaces, directorios o libros electrónicos, lo que equivaldría a los libros de texto, con su uso, el docente es un emisor único y los alumnos receptores de la información.
- Recursos Interactivos, se centran más en el alumno, quien tiene determinado control sobre los contenidos y su navegación, aquí se encuentran las lecciones, cuestionarios, glosarios o tareas.
- Recursos Colaborativos, se encuentran orientados a la interacción e intercambio de ideas entre el profesor y los alumnos como de los alumnos entre sí: foros, talleres y wikis (González, 2006).

Además, como plataforma de aprendizaje, Moodle cuenta con herramientas de comunicación como correo electrónico, chats en tiempo real, servicio de mensajería, servicio de consultas y encuestas.

3.3.4. Medios y aplicaciones de uso didáctico

Los recursos didácticos que se encuentran disponibles en la red, permiten al docente fortalecer sus tareas para que el estudiante tenga mejores condiciones de aprendizaje de los contenidos temáticos y con ello mayor desenvolvimiento de los mismos. Como se describió en el apartado anterior, estos recursos permiten la transferencia del conocimiento, la interacción con los usuarios y el intercambio de información.

A continuación, se describirán algunos de los elementos disponibles en la red que podrán utilizarse para la creación del prototipo objeto de este trabajo:

Avatar: personaje en 3d que ayudan al alumno a comprender mejor el contenido y a guiarle por los distintos temas, si se encuentra inserto en un curso de mayor complejidad, es el alumno quien controla al personaje para realizar diferentes acciones (Educativa, 2017). Una opción para crear un Avatar se encuentra en la página <http://www.voki.com/site/aboutVoki>, la cual es una herramienta educativa que mediante un registro permite la creación de un avatar que cumpla las especificaciones que se requieren para ser insertado en una clase. Con esta aplicación se podrán crear los personajes para el simulador que permitan su interacción con el usuario.

Educaplay: sitio web que contiene diversas actividades didácticas multimedia para crear por el usuario y poderlas descargar, incluye: relacionar, adivinanzas, sopa de letras, mapas, crucigramas, ordenar letras, etc. Estas actividades podrán utilizarse como reforzadores de los conocimientos adquiridos, pues al término del uso del simulador, el estudiante podría contestar algunas actividades que le proporcionen una evaluación.

Enhanced podcast: su fin es el de enviar fotos y otras imágenes en sincronización con el audio del podcast a manera de slideshow. (Laaser, Jaskilioff y Rodríguez, 2010). Esta herramienta ésta pensada en su uso para invitar al usuario a tomar una decisión entre A o B.

Imagen: medio de comunicación que no depende de la lectura para transmitir un significado. Permite captar una mayor descripción de lo que se observa. Con las imágenes se podrán crear los fondos del escenario, siendo tomadas de uno real, lo que ayudará al estudiante a visualizar con mayor nitidez un espacio.

Podcasting: método de distribución de archivos de audio a través de Internet utilizando la sindicación, para la reproducción en dispositivos móviles y computadoras. Éste se graba y edita con el uso de un micrófono y un editor de sonido y se guarda en formato MP3. Pueden utilizarse como audiolibro, son útiles para grabar una lectura, una ponencia o transmitir una entrevista, además de que se pueden archivar (Laaser, Jaskilioff y Rodríguez, 2010). Esta herramienta podrá utilizarse para elaborar audios sacados de un ambiente real e insertarlos en el ambiente de control, las voces permitirán que el estudiante se vaya identificando con los diferentes escenarios.

Video: según Cabrero (2007) cit. en Morales y Guzmán (2015) es aquel que ha sido

diseñado y producido para transmitir unos contenidos, habilidades o actividades y que, en función de sus sistemas simbólicos, forma de estructurarlos y utilización, propicie el aprendizaje en los alumnos. El video de un cuenta cuentos podrá tenerse completo o fragmentarse de acuerdo a las necesidades de aprendizaje.

Vodcast: permiten conjugar e interactuar unos con otros conocimientos, participación entre pares, diferencias culturales, etc, mediante videos (Laaser, Jaskilioff y Rodríguez, 2010). Esta es otra herramienta que permite la retroalimentación, pues al término de usar el simulador, el estudiante podrá trabajar de forma individual o por equipo en realizar una representación en tiempo real aportando otras soluciones al problema planteado como es el contar un cuento que no se encuentre en el simulador, compartiendo así, su experiencia con el resto del grupo.

3.4. Ejemplo de guion de un caso sobre la lectura de cuentos

Para la elaboración del guion de la simulación digital, se tomó como base el Modelo de entrenamiento en la resolución de situaciones pues es un tema concreto que tiene una complejidad atribuible al estado de ánimo y número de los participantes, a su comportamiento e incluso al contexto en el que se encuentren inmersos, y el caso seleccionado cae en los tipos de resolución de problemas y centrado en la simulación, lo que permitirá al estudiante tomar decisiones además de involucrarse en el ambiente a través de un personaje. En este contexto y para el contenido del guion, se consideró la experiencia de la Lic. Margarita Mondragón Orozco, quien como parte de sus actividades en la sala infantil de la Biblioteca México ha realizado lectura en voz alta y cuenta cuentos, de esta experiencia se toman las diferentes situaciones a las que se enfrenta un cuentacuentos, que inicia desde la selección y manejo del cuento y durante su desarrollo, el empleo tanto del lenguaje corporal como del lenguaje oral, adquiere un papel imprescindible para captar la atención del público y sostenerla, ya que cada público es diferente, su comportamiento es cambiante, y si no se tiene la habilidad de dramatizar e imponer un liderazgo, el trabajo de cuenta cuentos no funciona y por tanto no impacta en el niño. También de esta experiencia se tomaron las diferentes situaciones que se presentan con niños distractores de la audiencia

pues ella menciona que el cuentista debe desarrollar las habilidades para establecer límites y ejercer liderazgo, a través del uso de la voz y los movimientos corporales.

El guión se creó pensando en una situación concreta que pudiera enfrentar un estudiante de psicología del SUAyED, en una práctica con un grupo de niños preescolares y donde se les cuenta un cuento.

GUIÓN PARA EL SIMULADOR DIGITAL PARA LA ACTIVIDAD DE CUENTA CUENTOS

NARRADOR— Hoy corresponde a un día más de llevar a cabo tu práctica de la materia “Psicología Aplicada de Elección II” en el Jardín de Niños. Te presentas puntual al inicio de la jornada escolar... en eso, se aproxima a ti la Directora del Jardín.

DIRECTORA— ¡Buenos días Margarita! Es un gusto verte, ¿sabes? La profesora con la que realizas la práctica tuvo un compromiso personal y el día de hoy no se presentará, y tengo a todas mis profesoras ocupadas con el cierre del ciclo escolar. ¿Te puedo encargar al grupo de Preescolar 1 con el que has trabajado? Sólo será por dos horas.

MARGARITA— (*impresionada y nerviosa*) Por supuesto Directora. ¿Hay alguna actividad concreta que realizar?

DIRECTORA— La planeación se encuentra en el aula. Por favor, realiza la actividad que creas conveniente.

ACCIÓN 1

NARRADOR— Entrás al salón de clases, los niños ingresan detrás tuyo riendo y jugando entre ellos, y se dispersan en todo el salón. Entonces, un niño que ya te ubica, se acerca a ti y...

NIÑO 1— (*jalando tu mano para llamar tu atención*) ¡Margarita! ¿tú vas a estar con nosotros? ¿y mi miss?

MARGARITA— (*sonriendo*) hoy voy a estar con ustedes, su miss va a llegar tarde.

NIÑO 1— (*jalando otra vez tu mano*) ¡Margaritaaaaaa! ¡Cuéntanos un cuento!

OTROS NIÑOS— ¡Sí! ¡Cuéntanos un cuento!

NARRADOR— Margarita debe elegir: Opción 1A u Opción 1 B

OPCIÓN 1A

MARGARITA— Muy bien niños, les cuento un cuento, si todos me escuchan, acercan sus tapetes y forman un círculo.

NARRADOR— Si elegiste la Opción 1A, ir a la Acción 2A

OPCIÓN 1B

MARGARITA— No niños, lo siento, debemos hacer lo que dejó su miss de tarea, luego les leo.

NARRADOR— Si elegiste la Opción 1B, ir a la Acción 2B

ACCIÓN 2A

NIÑOS— *(acercan sus tapetes junto a Margarita para escuchar).*

MARGARITA— *(en tanto que están los niños acomodándose en sus lugares, elige un cuento que domine tanto oral como en lectura que ya hayan trabajado en el bloque, y busca entre los materiales aquello que le pueda servir para improvisar un cuentacuentos, colocándolos sobre el escritorio y alrededor según se vaya desempeñando la historia).*

NARRADOR— IR A LA ACCIÓN 3

ACCIÓN 2B

NIÑOS— *(Algunos se enojan y el primer niño hace ademán de iniciar el llanto).*

MARGARITA— *(con un poco de molestia en su voz)* Niños, tenemos que hacer lo que dijo su miss, si terminamos rápido, les cuento un cuento.

NIÑO 1— *(Rompe en llanto)* ¡Margarita eres mala!

NARRADOR— ¿Cómo solventarías esta situación? Opción 2B1 u Opción 2B2

OPCIÓN 2B1

MARGARITA— Esta bien niños, tranquilos, les cuento un cuento pero después hacemos lo que dijo su miss, ¿están de acuerdo?

NIÑOS— ¡sí!

NARRADOR— Si llegaste a un acuerdo, pasa a la Opción 1A

OPCIÓN 2B2

MARGARITA— Lo siento niños, pero debemos hacer lo que dijo la miss, aquí están sus libros y sus colores.

NIÑOS— Están enojados y son pocos los que hacen caso.

NARRADOR— ¿Consideras que fue la mejor elección? ¿Crees que pudiste ser flexible y llegar a un acuerdo grupal? Puedes volver a elegir.

ACCIÓN 3

MARGARITA— *(Para iniciar el cuento selecciona Opción 3A o 3B)* “Erase una vez...”

OPCIÓN 3A

MARGARITA— *(elegiste iniciar con un disfraz improvisado y actuando el cuento, lo que te lleva a la consecuencia 3A)* “Erase una vez...”

CONSECUENCIA 3A

NARRADOR— Despertaste la atención de los niños sobre lo que haces. Pasa a la acción 4.

OPCIÓN 3B

MARGARITA— *(con un poco de pena, inicia la lectura del libro, lo que te lleva a la consecuencia 3B)* “Erase una vez...”

CONSECUENCIA 3B

NIÑOS— *(empiezan a bostezar, se inquietan, comienzan a moverse de sus*

lugares).

NARRADOR— ¿Cómo solucionas esta situación? Elige Opción 3B1 o 3B2.

OPCIÓN 3B1

MARGARITA— *(Dejas a un lado el libro y con mayor confianza te arriesgas a cambiar el tono de tu voz y te mueves por el salón) Y así...*

NARRADOR— con esta acción pasas a la consecuencia 3A.

OPCIÓN 3B2

MARGARITA— *(Continuas la lectura de forma rápida para cambiar a la actividad previamente planeada por la miss).*

NARRADOR— ¿Consideras que fue la mejor forma de involucrar a los niños con el cuento? ¿Crees que pudiste realizar otra actividad para atraer su atención? Puedes volver a elegir.

ACCIÓN 4

NARRADOR— Durante tu cuentacuentos, el niño 2 trata de llamar la atención, comienza a hacer distractores, le jala el cabello a la niña de enfrente, se acuesta sobre el compañero de atrás, tú: Opción 4A u Opción 4B.

OPCIÓN 4A

MARGARITA— *(se dirige al niño 2 y lo toma de la mano) "... y en eso, el lobo comenzó a soplar y..."*

NARRADOR— Elige opción 4A1 u opción 4A2.

Opción 4A1

NARRADOR— El niño se deja guiar por ti. Pasa a la consecuencia 4A1.

CONSECUENCIA 4A1

NARRADOR— Haces participar al niño contigo, lo sientas al frente y en el resto del cuento compartes tu atención él y con el grupo.

Resultado de la consecuencia

NARRADOR— El niño se siente atendido, integrado y a la vez con establecimiento de límites. Pasa a la acción 5.

OPCIÓN 4A2

NARRADOR— El niño NO se mueve de lugar. Pasa a la consecuencia 4A2.

CONSECUENCIA 4A2

NARRADOR— Muestras tu atención hacia el con apoyo del grupo para manejar su negativa y posteriormente continuas el cuento ignorando su actitud.

Resultado de la consecuencia

NARRADOR— El niño se siente descubierto, y puede llegar a entender la importancia de los límites y las reglas. Pasa a la acción 5.

OPCIÓN 4B

NARRADOR— Prosigues el cuento a su lado, haciéndolo partícipe de la historia.

CONSECUENCIA

NARRADOR— Disminuye su ansia por llamar la atención y se muestra atendido y con límites.

ACCIÓN 5

NARRADOR— Concluyes el cuento

OPCIÓN 5A

MARGARITA— Terminamos el cuento. *(se pierde la atención y no hay retroalimentación).*

OPCIÓN 5B

MARGARITA— *(comienza la retroalimentación, sin dejar de jugar actoralmente, sobre personajes, acciones, situaciones)* Bueno niños, ¿quién me dice de que trata la historia? ¿Qué personaje te gusto más? ¿qué personaje te gusto menos? ¿Cuál personaje te gusto más?

Discusión y conclusiones

Para la propuesta del simulador para la lectura de cuentos se consideraron factores tecnológicos y factores humanos:

Dentro de los factores tecnológicos, se consideraron los nuevos alcances que debe cubrir el estudiante de psicología del SUAyED en relación al uso y aplicación de las TIC, tanto en su formación profesional como en su desarrollo laboral. Para la creación del simulador es necesario que sea una experiencia de aprendizaje motivadora y atractiva desde su producción, período que abarca el análisis, diseño y desarrollo, hasta llegar al usuario final, en donde se completa el modelo con la implementación y la evaluación del producto. El simulador, entonces, permite al usuario la exploración de nuevos conceptos mediante la toma de decisiones sobre diversas variables que se presentan, es además de un entorno controlado, un escenario flexible y dinámico, en el que convergen diferentes formas de pensamiento.

El modelo que se sugiere para la producción del simulador es el Modelo de entrenamiento en la resolución de situaciones, y para su creación, cada parte involucrada aportará principios sobre el caso particular para diversificar las variables del conocimiento en la construcciones del simulador, lo que permitirá la interacción del tutor, el estudiante y los diseñadores para mejorar el entorno y las actividades que en el producto final podrán mantenerse o modificarse y así encontrarse en mejora continua.

En relación a los factores humanos para la elaboración del guión, se partió de la experiencia como estudiante de psicología del SUAyED, que para realizar sus prácticas debe hacer una inmersión en el campo real con las bases teóricas adquiridas durante el desarrollo de la asignatura, lo cual en ocasiones, no brinda las herramientas suficientes para este tipo de incursiones, pues el estudiante carece de conocimientos prácticos previos para relacionarse con el trabajo del psicólogo infantil que atiende niños preescolares. Así, dentro de la propuesta de simulador, se coloca al estudiante como un profesor dentro del aula, en la cual brindará: atención del público infantil, mantenimiento de esa atención, manejo de situaciones adversas con niños que provoquen interrupciones, establecimiento de límites y reglas, además del manejo adecuado de la voz, la dicción y el lenguaje corporal para lograr

establecer un vínculo de comunicación que permita, como herramienta, el desarrollo del lenguaje infantil.

Con lo anterior, podemos establecer tres puntos que impactan favorablemente al desarrollo profesional tanto del estudiante de psicología del SUAyED como a los tutores que imparten las diferentes asignaturas:

1) La creación de un simulador para el estudio de casos debe ser congruente con esta realidad, no en el sentido gráfico de la animación, pues por la edad del estudiante de psicología del SUAyED no se requiere una fidelidad de los objetos en el escenario. La congruencia va dirigida entonces a la realidad plasmada en los conceptos, situaciones y consecuencias que le permiten al estudiante relacionarse con el entorno objeto de estudio, manteniendo así coherencia en el desarrollo de los pasos y consistencia en las consecuencias que pueden encontrarse en el campo laboral. Con el uso de simuladores de casos, el estudiante comienza a cuestionarse sobre el impacto de la lectura de cuentos en los niños preescolares, pone en práctica la observación directa sobre los diferentes comportamientos infantiles, adquiere habilidades para la toma de decisiones acertadas para el manejo del grupo, planifica sus actividades escolares mediante la selección adecuada de los cuentos e identifica posibles problemáticas que pueden prevenirse/corregirse.

2) Al tener acceso a un ordenador e Internet, los tutores pueden hacer uso de una amplia gama de herramientas tecnológicas de libre acceso, o también conocidas como de bajo nivel, para crear simuladores que cubran sus necesidades de enseñanza dentro de las aulas virtuales, salvando con ello el tema espacio-tiempo para relacionarse con sus estudiantes independientemente del sitio en el que se encuentren ubicados, a la vez, reduce costos económicos ya que no se precisa la adquisición de tecnología de alto nivel o la contratación de personal especializado para su elaboración. Reduce también el tiempo de respuesta en relación a la evaluación del mismo.

3) Con la aplicación de las baterías “Prueba conceptos acerca del texto impreso” y “Cuestionario de Actividades de Lectura en el Hogar (Vega, 2001)” se recabaron datos sobre la lectura de cuentos y como favorecen el desarrollo del lenguaje en los niños preescolares desde el seno familiar y durante su estancia en el aula. El desarrollo del simulador, entonces, se basará en la información obtenida durante la investigación de

campo de casos reales, misma que ha sido trabajada por los mismos colaboradores del proyecto en que se enmarca este manuscrito recepcional.

Referencias

- Aguaded G., M. C. (2000) La participación de la familia en el desarrollo del lenguaje y en el aprendizaje escolar. Revista de educación, 2. Recuperado de: <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1903/b11797137.pdf?sequence=1>
- Alvites-Huamaní, C. (2014) Metodología de simulación: simulador Baby Real Care II en el proceso de enseñanza aprendizaje. Hamut'ay, 1(2). Recuperado de <http://docs.google.com/viewerng/viewer?url=http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/viewFile/693/551>
- Avatar (2017). Educativa. Recuperado de <http://www.educativa.com/soporte-articulos/el-uso-de-avatares-en-cursos-online/>
- Berk, R. A. (2009) Teaching strategies for the Net Generation. Transformative dialogues: teaching & learning journal, 3(2). Recuperado de http://www.kpu.ca/sites/default/files/Teaching%20and%20Learning/TD.3.2_Berk_Teaching_Strategies_for_Net_Generation.pdf
- Caldera, R., Escalante, D. y Terán, M. (2010) Práctica pedagógica de la lectura y formación docente. Revista de pedagogía, 31 (88). Recuperado de http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922010000100002
- Castedo, M. (2007). Notas sobre la didáctica de la lectura y la escritura en la formación continua de docentes. Lectura y Vida, 28 (2), pp. 6-18. Recuperado de <http://servicios.abc.gov.ar/lainstitucion/organismos/lecturayescritura/recomendados/castedo.pdf>
- Cataldi, Z., Lage, F., Dominighini, C. (2013) Fundamentos para el uso de simulaciones en la enseñanza. Revista de la informática educativa y medios audiovisuales, 10(17). pp. 8-16. Recuperado de: <http://laboratorios.fi.uba.ar/lie/Revista/Articulos/101017/A2mar2013.pdf>
- Claro, M. (2010) Impacto de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes. Estado del arte. ONU : Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL).

- Recuperado de
<http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/3781/1/lcw339.pdf>
- Contreras G., G. A., García T., R., Ramírez M., M. S., (2010) Uso de simuladores como recurso digital para la transferencia del conocimiento. *Apertura. Revista de Innovación Educativa*, 2(1). Recuperado de:
<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/22/32>
- Correa, J. M (2005) La integración de plataformas de e-learning en la docencia universitaria: enseñanza, aprendizaje e investigación con Moodle en la formación inicial del profesorado. *Revista latinoamericana de Tecnología Educativa*, 4(1).
- Cuento (2017). *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado de:
<http://dle.rae.es/?id=BaQV1UF%7CBaQuS05>
- Dale, H., Segrave, S. y Cybulski, J. (eds.) (2012) *Professional education using e-simulations: benefits of blended learning design*. United States of America: Business Science reference.
- Davini, M. C. (2008) *Métodos de enseñanza : didáctica general para maestros y profesores*. Buenos Aires: Santillana. 230 p.
- Dieguez G., J. R. (2010) Importancia de los simuladores virtuales en la docencia de cirugía abdominal mínima invasiva. *Revista Horizonte Médico*, 10(1). Recuperado de
http://www.medicina.usmp.edu.pe/medicina/horizonte/2010_1/Art5_Vol10_N1.pdf
- Dubois, M. E. (2011) La lectura en la formación y actualización del docente: comentarios sobre dos experiencias. *Legenda*, 15(12).
- Educaplay (2017) *ADR Formación*. Recuperado de
<https://www.educaplay.com/es/actividad/relacionar.htm>
- Estupiñán N., R. M. (2016) *El cuento pintado, una estrategia para motivar la lectura en el aula inclusiva (Tesis de Maestría en Pedagogía)*. Universidad de la Sabana
Recuperado de
<http://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/30029/Rosa%20Margari%20Estupi%C3%B1%C3%A1n%20Navas%20%28Tesis%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Fainhola, B., Nervi, H., Romero, R., Halal, C. (2013) La formación del profesorado y el uso pedagógico de las TIC. Revista de educación a distancia, 38. Recuperado de <http://revistas.um.es/red/article/view/234081>
- Galindo, J., Visbal, L. (2007) Simulación, herramienta para la educación médica. Salud Uninorte. 23(1). Pp. 79-95.
- Garzón, M. (2012) Los simuladores de negocios como alternativa de desarrollo empresarial. (Tesis de Magíster en Administración de Empresas). Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Recuperado de <http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/76>
- González F., N. y García G., J. L. (2012) Metodologías participativas para la mejora del aprendizaje en educación superior. Un proyecto innovador con estudiantes de la facultad de educación. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 3(5). Recuperado de <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/62>
- González, J. C. (2006) B-Learning utilizando software libre, una alternativa viable en educación superior. Revista Complutense de Educación, 17(1). Pp. 121-133.
- Guarneros R, E. (2013) Análisis del desarrollo de las habilidades lingüísticas orales y escritas en niños preescolares (Tesis de Doctorado en Psicología). México: UNAM.
- Guarneros R., E. (2017) Diseño de simuladores en Moodle para la enseñanza de la manera en que evoluciona el lenguaje infantil. DGAPA: UNAM.
- OCDE. (2010) Habilidades y competencias del siglo XXI para los aprendices del nuevo milenio en los países de la OCDE. París: Instituto de Tecnologías Educativas. Recuperado de <http://www.ite.educacion.es>
- Imbernón L., C. (2012) Programa Marta: cuentos para desarrollar las habilidades comunicativas y de alfabetización emergente. Recuperado de <http://diversidad.murciaeduca.es/publicaciones/dea2012/docs/cimbernon.pdf>
- ISTE Estándares Nacionales de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para Docentes (2008). Estados Unidos de Norteamérica: Eduteka. Recuperado de <http://www.iste.org>

- Laaser,W., Jaskilioff, S. y Rodríguez, L. (2010) Podcasting: ¿un nuevo medio para la educación a distancia?. Revista de Educación a Distancia, 23. Recuperado de <http://www.um.es/ead/red/23/laaser.pdf>
- Llamazarez P., M.T. y Alonso-Cortés F. M. D. (2016) Lectura compartida y estrategias de comprensión lectora en educación infantil. Revista Iberoamericana de Educación, 71. Pp. 151-172.
- Lorenzo V. M. (2015) La estimulación del lenguaje oral a través de la narración oral de cuentos: un proyecto para el aula de educación infantil (Grado de Educación Infantil). España: Universidad de Valladolid. Facultad de Educación y Trabajo Social. Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/14587>
- Lybolt, J. y Gottfred, C. (2006) Como fomentar el lenguaje en el nivel preescolar. México: International Academy of Education, IBE, INEE, UPN.
- México. Secretaría de Educación Pública. (2008) Uso didáctico de las tecnologías de información y comunicación en procesos de aprendizaje nivel básico: norma técnica de competencia laboral. Diario Oficial de la Federación.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deportes (2001) Aproximación al perfil del docente para la educación preescolar o inicial. EDUCERE, 5(13). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/356/35601419.pdf>
- Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas. (2001). Métrica Versión 3: Metodología de planificación, desarrollo y mantenimiento de sistemas de información. España: Secretaria General de Administración Digital. Recuperado de http://administracionelectronica.gob.es/pae_Home/pae_Documentacion/pae_Metodolog/pae_Metrica_v3.html
- Morales, L. A. y Guzmán, T. (2015) El vídeo como recurso didáctico para reforzar el conocimiento. Memoras del Encuentro Internacional de Educación a Distancia, 3(3). Recuperado de <http://www.udgvirtual.udg.mx/encuentro/encuentro/anteriores/xxii/168-427-1-RV.htm>

- Moreno V., A. (1998) *Literatura infantil: introducción en su problemática, su historia y su didáctica*. Cádiz: Servicio de Publicaciones de la Universidad.
- Nacarino R., M. (2008) *Lectura y familia; una perspectiva histórica*. Tejuelo. *Didáctica de la Lengua y Literatura*, 1(1). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2564514.pdf>
- National Institute on Deafness and Other Communication Disorders (2015) *Speech and lenguaje developmental milestones*. U.S.: Department of Health and Human Services. Recuperado de <https://www.nidcd.nih.gov/sites/default/files/Documents/health/voice/NIDCD-Speech-Language-Dev-Milestones.pdf>
- Ortega S., F. J., (2015) *La importancia de la lectura y de las nuevas tecnologías en el aprendizaje del español para inmigrantes*. *Investigaciones sobre Lectura*, 3. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5085465.pdf>
- Ortega, S. G., Vega, L. y Poncelis, M. F. (2016) *Promoción del lenguaje oral en niños preescolares a través de la lectura dialógica de cuentos*. México: UNAM, Facultad de Psicología. En: *Psicología y educación: presente y futuro*. Asociación Científica de Psicología y Educación. Recuperado de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/63648/1/Psicologia-y-educacion_43.pdf
- Partnership for 21st Century Skills, AACTE. (2010) *21st century knowledge and skills in educator preparation*. EEUU. Recuperado de <http://www.p21.org/news-events/press-releases/978-the-aacte-and-p21-release-paper-on-21st-century-knowledge-and-skills-in-educator-preparation>
- Pérez M., D., Pérez M., A. I. y Sánchez S., R. (2013) *El cuento como recurso educativo*. 3c Empresa: *investigación y pensamiento crítico*, 2(4). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4817922.pdf>
- Rajadell, N. (2001) *Los procesos formativos en el aula : estrategias de enseñanza-aprendizaje*. En: Sepulveda, F., Rajadell, N. (coords). *Didáctica General para Psicopedagogos*. Madrid: Eds. de la UNED, pp. 465-525. Recuperado de uiap.dgenp.unam.mx/apoyo_pedagogico/proforni/antologias/Los procesos

formativos en el aula.pdf.

- Reyes L., A., Reyes M., M. y Pérez B., M. E. (2016) Experimentación virtual con el simulador dosis-respuesta como herramienta docente en biología. *Apertura: revista de innovación educativa*, 8(2). Recuperado de <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/855/582>
- Riqueline, E. y Munita, F. (2011) La lectura mediada de literatura infantil como herramienta para la alfabetización emocional. *Estudios pedagógicos*, 37(1). pp. 269-277.
- Romero C., L. (2016) El cuento como recurso educativo en las aulas de educación infantil. *Publicaciones Didácticas*, 66, pp. 202-204. Recuperado de <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/066052/articulo-pdf>
- Rugiero, J. P. y Guevara, Y. (2015) Alfabetización inicial y su desarrollo desde la educación infantil. *Revisión del concepto e investigaciones aplicadas. Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*, 14. Pp. 25-42.
- Ruiz, J. M. (2013) La simulación como instrumento de aprendizaje: evaluación de herramientas y estrategias de aplicación en el aula. Recuperado de http://fp.atxuri.net/escenarios/Simulacion_como_Instrumento_de_Aprendizaje.pdf
- Rumbaugh, J., Jacobson, I., Booch, G. (2000) *El lenguaje unificado de modelado: manual de referencia*. Madrid: Pearson Educación.
- Sabino M., B. A. (2012) Aplicación de software educativo lúdico y micromundos para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Iberoamericana de las Ciencias Computacionales e informática*, 1(1). Recuperado de:
- Sánchez, M. M. (2013). La simulación como estrategia didáctica: aportes y reflexiones de una experiencia en el nivel superior. *Párrafos geográficos*, 12(2). Recuperado de http://igeopat.org/parrafosgeograficos/images/RevistasPG/2013_V12_2/20-5.pdf
- Siguan, M. (1987) El papel de los adultos en el aprendizaje del lenguaje. *Anuario de Psicología*, 35, pp. 101-113. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/anuariopsicologia/article/viewFile/60790/87034>

- Silva R., A. (2005) Plan de estudios de la Licenciatura en Psicología en Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia de la FES-Iztacala. México: UNAM, FES-Iztacala.
- Simular (2017). Diccionario de la Lengua Española. Recuperado de: del.rae.es/?id=Xw4s6f6
- Swig, S. (2015) TICs y formación docente: formación inicial y desarrollo profesional docente. Notas de política PREAL. Recuperado de <https://www.oas.org/cotep/GetAttach.aspx?lang=En&cId=265&aid=417>
- Tecnológico de Monterrey. (2010) Método de casos: técnicas didácticas. México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey: Programa de Desarrollo de Habilidades Docentes. Dirección de Investigación e Innovación Educativa. Recuperado de http://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo_academico/Metodo_de_Casos.pdf
- Trueba, A. (2012). El simulador como herramienta de aprendizaje en las enseñanzas náuticas. En: Guerra, F., García-Ruiz, R., González, N., Renés, P. y Castro, A. (coords.) Estilos de aprendizaje: investigaciones y experiencias V Congreso Mundial de Estilos de Aprendizaje.
- UNESCO. (2017). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado de www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/
- Using case studies to teach (2017). Boston University: Center for Teaching & Learning. Recuperado de <http://www.bu.edu/ctl/teaching-resources/using-case-studies-to-teach/>
- Vaillant, D. (2013) Integración de TIC en los sistemas de formación docente inicial y continua para la educación básica en América Latina. Argentina: UNICEF.
- Valverde, J. (2010). Aprendizaje de la Historia y simulación educativa. Tejuelo, 9. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3719337.pdf>
- Vas, M. (2009) Mi niño no habla bien: guía para conocer y solucionar los problemas del lenguaje infantil. España: La esfera de los libros. Recuperado de

<https://books.google.com.mx/books?id=3ry4DQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=mi+ni%C3%B1o+no+hablabien+guia+para+conocer+y+solucionar&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjE-ZHk2rDTAhVOzGMKHcI3CtQQ6AEIJDA#v=onepage&q&f=true>

Anexo 1. Diagrama de guion del simulador digital para la actividad de cuenta cuentos. Vista de caso de uso.

