

Andrés quiere una mascota: libro electrónico multimedia para el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de primer grado

Eje temático: 4. Experiencias pedagógicas con el uso de las TIC

Ponente: Profesora Milagros Briceño mbriceno@unimet.edu.ve

Autor de la investigación: Profesora Milagros Briceño

Universidad Metropolitana - Caracas, Venezuela

Resumen

La siguiente ponencia es un ensayo producto de una investigación, a través de la cual se pretendió diseñar un libro electrónico multimedia basado en estrategias de aprendizaje que faciliten el proceso de lectura y escritura en niños entre seis y siete años cursantes del primer grado de Educación Básica. Para esto se utilizó el diseño de investigación, denominado Proyectos Especiales, con una modalidad de investigación de tipo documental, nivel exploratorio.

Durante el avance de la investigación se pudo vincular a la tecnología con el desarrollo de estrategias para el aprendizaje de la lectura y escritura. Las mismas estuvieron orientadas en el enfoque sociocultural de Lev Vygotsky y el aprendizaje significativo de David Ausubel, permitiendo el desarrollo de un aprendizaje multimodal a través de la interacción con el libro electrónico. Es importante señalar que estas estrategias se vincularon con la temática del cuento “Andrés quiere una mascota”, para proporcionar al niños aprendizajes significativos, construidos en relación con sus pares, padres y maestros.

Con este trabajo se logró realizar un aporte concreto para estimular la lectura y escritura en niños que requieren de motivadores externos que los impulsen a acercarse a estos procesos fundamentales para el desarrollo humano.

Palabras claves

Lectura, escritura, libro electrónico, infantil, tecnología educativa

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de los años como docente de este grado de Educación Básica, la autora del trabajo, ha observado como el proceso de lectura y escritura poco se vincula con los adelantos tecnológicos. La tecnología carece de importancia al momento de enseñar a leer y/o escribir. Sin embargo, como lo señala Ortiz (2004), “las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) están transformando también nuestros hábitos de lectura y escritura” (s.p.), es decir, ésta comienza a ejercer una influencia en el desarrollo de estos procesos, por esto merece ser tomada en cuenta. Partiendo de estas ideas se ha establecido la necesidad instruccional de relacionar la lectoescritura con las ventajas que ofrecen los medios informáticos.

Los primeros años de la vida constituyen el período más importante para el desarrollo de la lectura y escritura (Braslavsky, 2003). Al respecto, el diseño de este libro electrónico multimedia pretende convertirse en un recurso tecnológico que acompañe a los alumnos entre seis y siete años que se han iniciado en estas habilidades pero necesitan el reforzamiento adecuado para la consolidación de este aprendizaje.

2. OBJETIVOS

El objetivo general de la investigación es diseñar un libro electrónico multimedia basado en estrategias de aprendizaje que faciliten el proceso de lectura y escritura en niños entre seis y siete años cursantes del primer grado de Educación Básica.

Para alcanzar el propósito anteriormente señalado, se han planteado los siguientes objetivos específicos:

- Determinar las fases del proceso de lectura y escritura de la población a la cual estará dirigida el producto.
- Establecer las estrategias y contenidos, fundamentadas en las teorías del aprendizaje y en el Programa Estudio de Educación Básica propuesto en el Currículo Básico Nacional, que faciliten el proceso de lectura y escritura.
- Diseñar el libro electrónico multimedia usando la herramienta Lektor¹.

3. METODOLOGÍA

El diseño de investigación pertenece a los proyectos especiales.

El primer paso para la organización de la investigación es el establecimiento de los objetivos. Partiendo del objetivo general, se establece que la investigación forma parte de los proyectos especiales por responder de forma concreta a una necesidad educativa presente en los primeros años de escolaridad: el aprendizaje de la lectoescritura. Para esto se diseña un producto tecnológico ajustado a la edad de los usuarios y fundamentado en una revisión teórica vinculada con el tema.

La modalidad de investigación es de tipo documental. Ha sido definida por la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2003) como “el estudio de problemas con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza, con apoyo, principalmente, en trabajos previos, información y datos divulgados por medios impresos, audiovisuales o electrónicos” (p.15).

El nivel de la investigación documental es de tipo exploratorio, como lo expresa Méndez (2001), es “el primer nivel de conocimiento. Permite al investigador

¹ Lektor es un sistema para crear libros electrónicos diseñado por José Luis Rodríguez Illera en el año 2002. <http://lektor.net>

familiarizarse con el fenómeno que se investiga. Es el punto de partida de la formulación de otras investigaciones con mayor nivel de profundidad". (p. 134)

La investigación documental de este proyecto especial consiste en una revisión relacionada con la lectoescritura, procesos cognitivos, teorías del aprendizaje, libros electrónicos. Este estudio incluye libros de textos, trabajos de investigación, artículos de revistas, es una extensa investigación de la cual se seleccionan aquellos materiales con información completa y actualizada.

El libro electrónico multimedia "Andrés quiere una mascota" es inspirado tomando en cuenta el contenido abordado en una colección de cuentos de Christian Lamblin, Éditions Nathan/HER (Paris, Francia) y traducidos por Mega Ediciones - México. La colección se llama "Mis primeras contrariedades" y plantea diversas situaciones cotidianas que son tema de discusión entre los niños y sus padres, por ejemplo: las malas palabras, la televisión, la oscuridad, entre otras.

La selección de la temática del cuento se fundamenta en esta colección pues, durante el ejercicio docente del autor de este prototipo, se pudo constatar que estos libros eran los más buscados por los niños de primer grado.

La temática del libro electrónico multimedia es el cuento "Andrés quiere una mascota", el cual ha sido escrito por la autora de esta investigación. Se ha seleccionado el modo narrativo de cuentos, por ser éste un modo natural y común de expresión oral y escrita y los niños de primer grado se encuentran familiarizados con este género.

Considerando que los proyectos especiales "deben incluir la demostración de la necesidad de la creación o de la importancia del aporte, según el caso, la fundamentación teórica, la descripción de la metodología utilizada y el resultado concreto del trabajo en forma acabada" (Universidad Pedagógica Experimental Libertador, 2003, p.17), el trabajo contiene un capítulo con la propuesta pedagógica. Ésta consiste en la definición de los contenidos de aprendizaje, la formulación de las estrategias pedagógicas y de evaluación; todo esto en relación con lo planteado en el marco teórico.

Finalmente se procede al establecimiento de la propuesta tecnológica, la cual abarca la descripción del libro electrónico multimedia, los requerimientos técnicos y el guión instruccional. El prototipo tiene una funcionabilidad parcial.

A modo general, el trabajo se orienta a la construcción de un producto sin resultados de aplicación del mismo.

4. MARCO TEÓRICO

El marco teórico es el resultado de la revisión documental relacionada con el diseño de un libro electrónico multimedia que facilite el proceso de lectura y escritura en niños de primer grado.

En éste se hace referencia a los antecedentes de la investigación, en los cuales se menciona un grupo de recursos tecnológicos electrónicos vinculados con el aprendizaje de la lectura y escritura. Posteriormente se encuentran los aportes teóricos relacionados con la enseñanza de la lectoescritura: definiciones, procedimientos metodológicos, fases del proceso, el cuento y la motivación como elementos que influyen en las habilidades de leer y escribir. Luego se presentan los procesos cognitivos y las teorías del aprendizaje relacionadas con la investigación.

Otro elemento a destacar dentro de este capítulo es la presentación de la tendencia en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación Básica y la conceptualización de los libros electrónicos multimedia, estableciendo su vinculación con las teorías del aprendizaje y el aporte que realizan para la enseñanza de la lectura y escritura.

Estos son los componentes que sirvieron de sustento teórico para el diseño del libro electrónico multimedia. En los próximos apartados se describirá la propuesta pedagógica y tecnológica del producto.

5. PROPUESTA PEDAGÓGICA

Las estrategias implementadas en el libro electrónico multimedia están fundamentadas en el enfoque sociocultural de Lev Vygotsky y el aprendizaje significativo de David Ausubel. Cada estrategia de lectoescritura presentada en el libro está relacionada con el tema del cuento, favoreciendo la construcción del aprendizaje, tal como se plantea en el Currículo Básico Nacional.

La propuesta pedagógica del libro electrónico multimedia “Andrés quiere una mascota” tiene por objetivo general lo siguiente:

Facilitar en el niño de primer grado la consolidación del proceso de la lectura y escritura a través de la revisión de un cuento donde se integren estrategias pedagógicas sustentadas en el enfoque sociocultural de Vygotsky (1896-1934) y la teoría de aprendizaje significativo de Ausubel (1918-), estas estrategias permitirán al niño la práctica de las habilidades de leer y escribir.

La selección del recurso literario del cuento se apoya en que este tipo de textos puede integrarse a todas las áreas del currículo, siempre y cuando abarque una temática significativa para el niño.

Se abordan todas las áreas académicas debido a que leer y escribir no son habilidades para desarrollar exclusivamente en el área de Lengua, sino que están inmersas en las demás asignaturas del currículo y a través de un núcleo común (en este caso el cuento “Andrés quiere una mascota”) se integran entre sí para trabajar de manera conjunta los diversos contenidos y ejes transversales seleccionados en función de proporcionar un aprendizaje significativo.

Las estrategias en esta propuesta son el centro de la acción pedagógica. Ellas promueven el aprendizaje de la lectura y escritura de acuerdo a las fases correspondientes a un niño de primer grado. Además permiten la adquisición de aprendizajes en un contexto significativo donde se integran los conocimientos previos con la nueva información y el alumno puede interactuar con otros para desarrollar al máximo sus potencialidades.

Debido a que el enfoque sociocultural de Vygotsky, enfatiza en la interacción social para lograr el aprendizaje, algunas de las estrategias pedagógicas propician la relación del niño con otros niños, maestros y padres. Los maestros y padres le ofrecen al infante el andamiaje necesario para hacer uso de los materiales instruccionales presentados y lograr la realización de las actividades propuestas mientras lee el cuento y una vez finalizada la lectura del mismo. Con otros niños se promueve un ambiente de colaboración, donde el conocimiento de uno es puesto al servicio de todos.

A través de las estrategias se busca que el niño emplee de manera adecuada la lengua oral y escrita, esto en concordancia con lo establecido en el Currículo Básico

Nacional donde se plantea una enseñanza basada en los intereses y necesidades del niño. Las actividades promueven la reflexión y concientización de la importancia de la lectura y la escritura para la vida cotidiana; por ello, en algunas páginas del libro, se formulan preguntas abiertas que invitan al niño a pensar en torno a lo que significa leer y escribir.

Tomando en cuenta los aportes de Ausubel, el niño es considerado un sujeto activo que influye en su aprendizaje. Por esta razón, las estrategias pedagógicas propuestas parten de los conocimientos previos y se pueden reestructurar de acuerdo a las expectativas de los niños, para así lograr un aprendizaje significativo e integral (Fracca, 2003).

Partiendo de las investigaciones de Fracca (2003), para abordar la problemática de la comprensión lectora, se realizan actividades relacionadas con la interpretación, la paráfrasis e inferencias sencillas. Algunas de estas actividades son: cambiar el título y el final a una historia, identificar los personajes principales y secundarios, identificar el contenido de un párrafo partiendo de una imagen, entre otras.

Gillanders (2004) señala ciertas actividades para ayudar a un lector principiante, algunas de éstas se incluirán en el libro electrónico multimedia: identificar la cubierta de un libro y reconocer el principio y el final de un cuento. Este autor señala que la lectura de un cuento puede llevar a realizar diversas actividades de escritura, por ejemplo: escribir una carta al autor y al ilustrador del cuento, así el niño puede expresar su opinión sobre el texto leído y los dibujos observados.

En cuanto a la evaluación, ésta tiene por finalidad determinar lo que el niño sabe y los niveles de conocimientos alcanzados. Las estrategias de evaluación planificadas refuerzan el aprendizaje de la lectoescritura por medio de los bloques de contenidos seleccionados de acuerdo a la temática del cuento "Andrés quiere una mascota". Las estrategias de evaluación han sido organizadas en base a cuatro núcleos: qué evaluar, cómo, con qué y cuándo. (Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, 1997)

El instrumento para evaluar los aprendizajes en el libro electrónico multimedia es la aplicación informática Ardora².

Esta organización de la evaluación permite el mejoramiento del recurso tecnológico, en base al impacto que genere en los niños para el aprendizaje de la lectura y escritura.

6. PROPUESTA TECNOLÓGICA

El prototipo inicia con un sitio web diseñado para ser utilizado en compañía de un adulto en espacios presenciales, en salones con computadoras y conexión a Internet. En éste se presenta el libro electrónico multimedia (objetivos, características esenciales y aprendizajes), está el acceso a un manual para el uso de Lektor, se explican brevemente las instrucciones pedagógicas y finalmente una sección donde se puede descargar el recurso tecnológico. En la siguiente dirección

² Ardora es una aplicación informática que permite crear actividades en línea de una forma rápida, sencilla y gratuita.

http://webardora.net/index_cas.htm

Ha sido seleccionada para la evaluación de los aprendizajes por presentar un formato atractivo para los niños, además de proporcionar opciones de actividades diversas con respecto a las mostradas en el libro. Éstas se ejecutan a través de Internet, lo que permite un acercamiento inicial del niño a este nuevo medio de comunicación.

<http://contenido.aldeae.com/milagros/index.htm> se encuentra el libro electrónico multimedia “Andrés quiere una mascota”³.

“Andrés quiere una mascota” es un libro electrónico multimedia para el aprendizaje de la lectoescritura en niños de primer grado. Consiste en una aplicación informática, creada con el programa Lektor, en la cual el niño puede leer y escuchar un cuento, además de realizar un grupo de estrategias pedagógicas para el refuerzo de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales propuestos en el Currículo Básico nacional. Al final del libro se encuentra un enlace a las estrategias de evaluación diseñadas con la herramienta Ardora.

La navegación del cuento es lineal para permitir a la audiencia un recorrido secuenciado y que facilite la comprensión del mensaje instruccional.

A lo largo del texto hay marcas relacionadas con imágenes, sonidos, textos que refuerzan el mensaje instruccional u orientan la navegación en el libro. Todas ellas abren ventanas dentro de la misma aplicación, ninguna tiene enlace a otro sitio en la Web.

La última página del libro presenta un enlace a la red que contiene el módulo de evaluación, es decir, las estrategias diseñadas con la herramienta Ardora.

En el libro aparecen preguntas claves que pretenden ayudar al niño a anticiparse, a discutir sus ideas con el adulto que lo acompaña. Éstas son un canal para motivar a los niños a expresar sentimientos, emociones, revisarse a si mismos. Las preguntas de tipo abierta cumplen con un propósito definido: permitir la libre expresión del niño.

Se hace uso de imágenes debido a la necesidad de niños entre seis y siete años de observar lo que ocurre en el cuento. Las imágenes representan un modo de lectura para el niño, a través de ellas puede descifrar los códigos escritos. Adicional a las imágenes vinculadas con las marcas en el texto, cada página tiene una ilustración que representa lo escrito en la hoja.

El audio permite a los niños mantener la atención, además de realizar correspondencia entre la palabra escrita y el lenguaje oral. Algunas instrucciones se realizan de modo oral, para contribuir al desarrollo auditivo de los usuarios. Al final de cada página hay un icono en forma de libro, al hacer clic sobre éste se puede escuchar la narración de la página. La narración del cuento es realizada por diversas personas (una para cada personaje), esto con la finalidad de mantener la atención del niño a la largo del relato.

Cuando hay un sonido o imagen previa a la página, se observa un doble espacio, para representar el puesto que ocupa el audio o la imagen dentro del contenido del texto. Esto evidencia la integración de los medios con el texto.

Los medios visuales o auditivos vinculados al texto, han sido incorporados de forma coherente para que contribuyan a la transmisión de un aprendizaje significativo que responda a los diferentes estilos de aprendizaje.

Las palabras o frases que tienen el enlace con una imagen se resaltan con el color verde, las relacionadas con la ampliación del vocabulario tienen un color azul y las vinculadas con la realización de una estrategia se destacan con el color rojo.

³ Antes de acceder al libro electrónico es necesario descargar en la computadora los programas Lektor, QuickTime y Winzip.

Las estrategias pedagógicas serán desarrolladas a través del módulo Scola, el cual está incluido dentro del formato del libro electrónico diseñado con el programa Lektor.

Se permite la edición del cuento, por tanto los niños y adultos que interactúan con el material no requieren clave de acceso para emplear las opciones de autor.

Para la puesta en funcionamiento del prototipo, el equipo debe reunir las siguientes características: ordenador basado en Windows (cualquier versión posterior a Windows 95), 256M de memoria RAM, espacio libre en el disco duro, Plug-in de Java, programa QuickTime y navegador de uso corriente (Internet Explorer, Mozilla, Netscape, entre otros).

Como ya fue señalado en la propuesta pedagógica, Ardora es la herramienta para el diseño de las estrategias de evaluación. Tanto el módulo de evaluación de los aprendizajes como el sitio web para acceder al libro electrónico han sido diseñados por medio del editor de Microsoft FrontPage y alojados a través del servidor de la empresa Aldea Educativa.

Para el ingreso a las estrategias de evaluación sólo es necesario tener instalada en la computadora la última actualización del Plug-in de Java. El módulo de evaluación se encuentra en la siguiente dirección:

<http://contenido.aldeae.com/milagros/evaluacion.htm>

En cuanto al sitio Web, éste constituye el primer acercamiento del niño a lo que será el libro electrónico multimedia. En la interfaz de inicio se encuentra el menú principal y un texto de motivación a la lectura y escritura.

Las secciones del menú principal contienen lo siguiente:

- Presentación: Es una breve descripción del recurso tecnológico. En este apartado se encuentra el objetivo, características principales y aprendizajes que se generan. La redacción es sencilla y concreta para que pueda ser entendida fácilmente por los niños.
- Manual: La página inicia con una breve motivación para el seguimiento de instrucciones, seguido de la invitación a descargar una presentación en Microsoft PowerPoint donde se explica de manera gráfica y sencilla como usar el programa Lektor.
- Instrucciones: Esta sección contiene un resumen de las instrucciones pedagógicas. Es un material para el uso del adulto, sin embargo está redactada para que los niños puedan comprender el contenido de las mismas.
- Libro: Comienza con una invitación a la lectura del libro electrónico multimedia “Andrés quiere una mascota” y la realización de las estrategias propuestas. Seguidamente aparecen las instrucciones para la descarga del recurso. Sólo en esta página hay un enlace para el módulo de evaluación de los aprendizajes.

Con respecto al módulo de evaluación, la página principal está formada por un breve texto para motivar el ingreso a cada estrategia de evaluación, seis enlaces para los tipos de actividades diseñadas con la herramienta Ardora y un enlace final (para el adulto) en el que se encuentra el recurso para una de las estrategias.

La propuesta tecnológica constituye un primer acercamiento del niño a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, para el éxito de estos primeros pasos es necesario la presencia mediadora del adulto. El niño se están enfrentando a nuevas herramientas, por ello requiere del acompañamiento de los padres y maestros al

momento de revisar el sitio Web, leer el manual para utilizar el programa Lektor, descargar e interactuar con el libro.

7. PLANES DE EVALUACIÓN DEL LIBRO ELECTRÓNICO MULTIMEDIA

Usar dentro de la planificación de aula un libro electrónico multimedia supone del docente un interés por acercar a sus alumnos a las TICs. El niño es el principal protagonista del libro electrónico, él interpreta el contenido presentado y lo relaciona con experiencias vividas. El docente se convierte en el mediador de este proceso.

El recurso ha sido diseñado para ser utilizado junto a un adulto que medie entre el niño y el texto en pantalla y guíe sus primeros intentos al manejar el producto. Este acompañamiento permite observar los progresos del infante en cuanto a la lectoescritura.

El docente puede utilizar el libro como parte de un Proyecto Pedagógico de Aula, como complemento de los contenidos abordados en clase o en respuesta a la solicitud de los alumnos por conversar aspectos referidos a la temática abordada en el cuento. Las actividades del cuento se desarrollan en conjunto con las clases de Informática o en compañía de los padres. Éstas pueden ser reestructuradas en función de diversos factores: intereses de los niños, planificación del docente, tiempo disponible, entre otras, o incorporar otras estrategias pedagógicas a las ya propuestas en el libro.

Con relación a la evaluación del prototipo, para planes futuros se tiene previsto someter a un juicio de expertos el libro electrónico multimedia con la finalidad de que éste pueda ser aplicado para determinar la efectividad pedagógica, el grado de satisfacción de los usuarios. El juicio de expertos estaría conformado por especialistas en el área de lectoescritura y de tecnología.

8. CONCLUSIONES

Los siguientes aspectos recogen los planteamientos más importantes de la investigación:

- La lectura y escritura son procesos naturales. El primero referido a otorgar significados a los códigos alfabéticos partiendo de los conocimientos previos, el segundo relacionado con el empleo del sistema de signos gráficos para comunicar, registrar y recordar. El libro electrónico multimedia diseñado refuerza estos procesos, valiéndose del recurso literario del cuento como un medio para comprender la correspondencia entre el lenguaje oral y escrito y lograr activar estrategias de metalectura y metaescritura (saber qué, para qué se lee y para quién se escribe). Además se hicieron presentes los aportes teóricos de Vygotsky y Ausubel, enfatizando en la mediación y en las conexiones entre los conceptos previos y la nueva información a través de actividades significativas que inviten a la interacción social.
- El aprendizaje de la lectura y escritura se lleva a cabo a través de todas las áreas académicas, no es una función exclusiva del área de lengua. Por esta razón el libro electrónico multimedia “Andrés quiere una mascota” abarcó cada una de las asignaturas, integrándolas entre sí para trabajar los diversos contenidos y ejes transversales seleccionados para la propuesta pedagógica.
- En el diseño del producto se promueven las relaciones estudiante-material, estudiantes-maestros, estudiantes-estudiantes permitiendo innovar en un método de enseñanza que pretende atender a las capacidades multimodales de aprendizaje.

Partiendo de los planteamientos anteriores, se considera que el objetivo general de la investigación ha sido alcanzado, ya que se logró diseñar un libro electrónico multimedia para niños de primer grado donde se formularon e integraron diversas estrategias pedagógicas que refuerzan el proceso de lectura y escritura, dándole un carácter funcional al uso de estas habilidades. El alcance del objetivo general se evidencia en el logro de los objetivos específicos. En el marco teórico se presentaron las fases del proceso de lectura y escritura de los niños. Posteriormente, en la propuesta tecnológica se establecieron los contenidos según el currículo básico nacional y a partir de éstos se formularon las estrategias pedagógicas basadas en las teorías del aprendizaje descritas en el marco teórico. Finalmente en la propuesta tecnológica se presentó el guión instruccional que sirvió de base al diseño del libro electrónico multimedia “Andrés quiere una mascota”, utilizando la aplicación Lektor como soporte informático del cuento.

Para finalizar, se destaca que la incorporación de la tecnología en el aula depende del maestro; éste organiza la inclusión de recursos informáticos en base al diseño instruccional que guía la práctica pedagógica. Por supuesto, en la programación de la instrucción se han tomado en cuenta los intereses y necesidades de los alumnos para propiciar estrategias significativas. Estos planteamientos permiten concluir que el estudiante es el motor que impulsa la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumno da la pauta para el diseño de cualquier medio informático relacionado con la lectura y escritura o cualquier otro aspecto de interés para él.

La elaboración de este prototipo, es una apertura a la profundización en el área de investigación relacionada con el diseño de recursos tecnológicos que faciliten el proceso de la lectura y escritura en niños de primer grado.

9. REFERENCIAS

- BRALAVSKY, B. (2003). *¿Primeras letras o primeas lecturas? Una introducción a la alfabetización temprana*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- FRACA, L. (2003). *Pedagogía Integradora en el aula*. Los libros de El Nacional. Caracas, Venezuela: Editorial CEC.
- GILLANDERS, C. (2004). *Aprendizaje de la lectura y escritura en los años preescolares*. Manual del docente. México, D.F., México: Editorial Trillas.
- MÉNDEZ, C. (2001). *Metodología. Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación* (3a ed.). Colombia: Mc Graw Hill.
- Ministerio de Educación Cultura y Deportes (1997). *Currículo Básico Nacional Programa de Estudio de Educación Básica Primera Etapa, Primer grado*. Caracas, Venezuela.
- ORTIZ, O. (2004, marzo). *Lectura y escritura en la era digital. Desafíos que la introducción de las TIC impone a la tarea de estimular el desarrollo del lenguaje en niños jóvenes*. Edutec, Revista electrónica de Tecnología Educativa [en línea], N° 17. Recuperado el 02 de octubre de 2005 a las 7:29 p.m., en <http://www.vib.es/depart/gte/revelec.html>.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2003). *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Vicerrectorado de Investigación y Postgrado. Caracas, Venezuela: FEDUPEL