

**OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE (OVA) COMO APOYO A DOCENTES Y A
ESTUDIANTES DEL GRADO SEGUNDO PARA ALCANZAR COMPETENCIAS
BÁSICAS DE LECTOESCRITURA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL
AGUSTÍN AGUALONGO.**

**CARLOS JONATHAN BACCA YELA
LUIS FERNANDO GAVIRIA FIGUEROA**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
SAN JUAN DE PASTO**

2017

**OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE (OVA) COMO APOYO A DOCENTES Y A
ESTUDIANTES DEL GRADO SEGUNDO PARA ALCANZAR COMPETENCIAS
BÁSICAS DE LECTOESCRITURA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL
AGUSTÍN AGUALONGO.**

**CARLOS JONATHAN BACCA YELA
LUIS FERNANDO GAVIRIA FIGUEROA**

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Licenciado en
Informática**

Asesor:

**Jhon Jairo Domínguez de la Rosa
Magister en Gestión de la Tecnología Educativa**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
SAN JUAN DE PASTO**

2017

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas y conclusiones aportadas en este Trabajo de Grado son Responsabilidad de los autores.

Artículo 1 del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966, emanado por el Honorable Concejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de Aceptación:

Jhon Jairo Dominguez de la Rosa

Asesor

Mg. María Lorcy Rosero Mora

Jurado

Esp. Omar Jairo Jativa Erazo

Jurado

San Juan de Pasto, 24 de Octubre de 2017.

DEDICATORIA

A mi madre, la mejor profesora que tendré en mi vida, a mi padre por su ejemplo, a mis hermanas por su colaboración y apoyo. A mi novia, porque sus ojos alumbraron un camino oscuro...

Carlos Jonathan Bacca Yela

DEDICATORIA

A mi madre Dorys Figueroa por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor.

A mi abuela Blanca Bravo quien con sus tiernos cuidados y amor me ha apoyado tanto, todo esto se lo debo a ustedes.

A mi familia quienes han sido la base de mi formación, cada uno de ustedes ha aportado grandes cosas en mi vida.

Resalto dentro de mí vida esa persona que durante muchos días, meses y años ha sido mi compañera, mi amiga, mi consejera y mi complemento hacia la felicidad; mi amor Carolina Gaviria.

Luis Fernando Gaviria Figueroa

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por la vida.

A la Institución Educativa Municipal Agustín Agualongo por facilitar el proceso de este proyecto, a las Profesoras Elsa Cardenas y Alexandra Vargas por su ayuda y apoyo a Melissa Bacca y Karolina Vallejo por su colaboración, al asesor de este proyecto, Magíster Jhon Jairo Dominguez de la Rosa por su tiempo, al Programa de Licenciatura en Informática.

RESUMEN

En el presente proyecto de grado, se analizó y diseñó un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para apoyar el proceso de enseñanza de Lectoescritura del grado segundo de primaria de la Institución Educativa Municipal Agustín Agualongo.

Para lo anterior se realizó una investigación junto a las docentes y estudiantes que participan en el área de Lengua Castellana con el fin de indagar sobre el plan de aula y los estándares curriculares establecidos por el Ministerio de Educación Nacional, escogiendo así las temáticas que se desarrollaron en el OVA.

También se tuvo en cuenta los requerimientos en cuanto a hardware y software necesarios para la implementación del objeto, facilitando de esta manera la posterior ejecución del mismo.

Por último, se realizó una prueba del OVA dentro del aula de clase y mediante una encuesta se recolectó los resultados que reflejan su usabilidad y funcionamiento.

Durante la ejecución del proyecto se observó a los estudiantes motivados, con ganas de aprender y ánimos de participar en el uso del OVA; también se dio a conocer a las docentes del área de Lengua Castellana, los beneficios educativos que ofrecen las TIC cuando se involucran en los procesos pedagógicos, generando nuevos espacios y maneras de enseñar.

ABSTRACT

In the project presented as follow, a Virtual Object of Learning (OVA, as its acronym in Spanish) was analyzed and designed with the aim of supporting the reading-writing process in the students of second grade in Agustin Agualongo Elementary School.

To develop the prior proposal, it was carried a research out, joined to the teachers and students that give and study the Spanish subject at school with the objective of looking into the classroom plan and the standards established by the Ministry of National Education, choosing in this way, the topics that developed the OVA.

Necessary hardware and software requirements were kept in mind, also, to implement the object, to make easier the subsequent carrying out.

Finally, an OVA test was started-up inside the classroom and, through a survey form, the results that shows its usage and functioning were gathered.

During the development of the project, students looked motivated all the time, with a very good attitude of learning and the desire to participate in the use of this OVA. Besides, it was made public to the Spanish teachers the educative benefits of using TIC when pedagogical processes are involved, generating new spaces and ways for teaching.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	12
1. PROBLEMA.....	14
1.1 Descripción del Problema.....	14
2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	15
3. JUSTIFICACIÓN.....	16
4. OBJETIVOS.....	18
4.1 Objetivo General.....	18
4.2 Objetivos Específicos.....	18
5. MARCOS DE REFERENCIA.....	19
5.1 Antecedentes.....	19
6. MARCO CONTEXTUAL.....	22
6.1 Macro contexto.....	22
6.1.1 <i>Objetivos Institucionales</i>	25
6.2 Área de Humanidades.....	27
6.3 Lectoescritura.....	30
7. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	31
7.1 Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).....	31
7.1.1 <i>Alternativas Pedagógicas</i>	32

7.2 El Computador Como Herramienta de Enseñanza Aprendizaje.....	33
7.3 Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA).....	34
7.4 La Lectoescritura.....	35
7.5 Estrategias Metodológicas.....	36
7.6 Modelo Pedagógico Constructivista.....	37
7.7 Zona del desarrollo Próximo.....	39
7.8 Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje.....	40
7.9 Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA).....	41
7.10 Relación entre Derechos Básicos de Aprendizaje y Estándares Básicos de Competencias. .	42
7.11 Evaluación de los Procesos de Escritura (PROESC).....	42
8. MARCO LEGAL.....	46
9. ASPECTOS METODOLÓGICOS.....	49
9.1 Análisis.....	49
9.1.1 <i>Estrategia de recolección de datos</i>	50
9.2 Diseño.....	56
9.3 Desarrollo.....	60
9.4 Implementación.....	61
9.5 Evaluación.....	62
9.5.1 <i>Evaluación Continua</i>	63
9.5.2 Evaluación autocrítica del OVA.....	64

9.5.3 Evaluación por parte de los estudiantes y las profesoras.....	64
9.6 Esquema Metodológico.....	71
10. CONCLUSIONES.....	72
11. RECOMENDACIONES.....	73
BIBLIOGRAFÍA.....	74
Anexos.....	75
Anexo 1 (Encuestas Estudiantes).....	76
Anexo 2 (Encuestas Docentes).....	84
Anexo 3 (Pruebas Estandarizadas PROESC).....	89
Anexo 4 (Derechos Básicos de Aprendizaje).....	94
Anexo 5 (Manual de Usuario).....	96
Anexo 6 (Evidencias recolectadas en la fase de Implementación).....	135
Anexo 7 (Evaluación por parte de las profesoras).....	138
Anexo 8 (Evaluación por parte de los estudiantes).....	141

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Relación entre pruebas y aspectos que evalúa cada prueba.....	50
Tabla 2. Puntajes de cada estudiante evaluado en las pruebas realizadas.....	51
Tabla 3. Sesiones de implementación.....	62

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Pantalla Inicial.....	58
Figura 2. Pantalla Módulos.....	58
Figura 3. Pantalla de Selección.....	59
Figura 4. Esquema Metodológico.....	71

LISTA DE GRAFICAS

	Pág.
Grafica 1. Resultado prueba Dictado de Silabas.....	52
Grafica 2. Resultado prueba Dictado de Palabras.....	52
Grafica 3. Resultado prueba Dictado de Pseudopalabras.....	53
Grafica 4. Resultado prueba Dictado de Frases.....	53
Grafica 5. Resultado prueba de Escritura de un Cuento.....	54
Grafica 6. Resultado prueba Escritura de una Redacción.....	54
Grafica 7. Resultado Total de la Batería.....	55
Grafica 8. ¿Te gusto el Mundo de LYA?.....	66
Grafica 9. ¿Habías utilizado los computadores en otra materia que no sea la de informática?.....	67
Grafica 10. ¿Te gusto ayudar a LYA a encontrar las hojas perdidas?.....	67
Grafica 11. ¿Te gusto ayudar a LYA a encontrar las hojas perdidas?.....	68
Grafica 12. ¿Escuchaste con claridad las explicaciones de la narradora?.....	69
Grafica 13. ¿Te gustaron los dibujos y los colores que miraste en el Mundo de LYA?.....	69
Grafica 14. ¿Tuviste problemas para utilizar el Mundo de LYA?.....	70

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo 1 (Encuestas Estudiantes).....	79
Anexo 2 (Encuestas Docentes).....	87
Anexo 3 (Pruebas Estandarizadas PROESC).....	92
Anexo 4 (Derechos Básicos de Aprendizaje).....	97
Anexo 5 (Manual de Usuario).....	99
Anexo 6 (Evidencias recolectadas en la fase de Implementación).....	138
Anexo 7 (Evaluación por parte de las profesoras).....	141
Anexo 8 (Evaluación por parte de los estudiantes).....	144

INTRODUCCIÓN

De acuerdo con los lineamientos curriculares presentados por el MEN y a los Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje, una formación adecuada debe tener presente que las competencias en lenguaje se relacionan de manera estrecha con el desarrollo evolutivo de los estudiantes y varían de acuerdo con las condiciones que ofrece el contexto cultural en el que se encuentran.

El avance de la tecnología ha permitido brindar nuevas alternativas educativas, dando paso a una educación integral, eficaz y renovada. Cada proyecto, investigación o estudio, introduce nuevas perspectivas y posibilidades para la educación, que recibirán las futuras generaciones, por ello, los esfuerzos en desarrollar alternativas pedagógicas eficaces y novedosas que beneficien a estudiantes y maestros, son el objetivo fundamental de proyectos de investigación como el siguiente: Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) como apoyo a docentes y a estudiantes del grado segundo para alcanzar competencias básicas de lectoescritura en la Institución Educativa Municipal Agustín Agualongo.

En primera instancia el presente trabajo aborda todos los aspectos preliminares como lo son la descripción y formulación del problema, justificación, objetivos y los respectivos marcos de referencia, contextual, teórico y legal dando paso al aspecto metodológico el cual está desarrollado a través de las ADDIE cuyo acrónimo es la secuencia de desarrollo de esta metodología. En primera medida está el Análisis, para lo cual se realizó la debida recolección de datos aplicando diferentes encuestas entre ellas PROESC la cual es una prueba estandarizada para la detección de dificultades en la escritura, una vez detectadas las dificultades se procede a seleccionar los Derechos Básicos de Aprendizaje en Lenguaje más apropiados para dar una

solución, posteriormente se sigue con la fase de Diseño, aquí se elaboran esquemas y bosquejos de lo que será el Objeto Virtual de Aprendizaje, una vez finalizada esta etapa se da inicio a el Desarrollo se da uso de diferentes software para la creación del OVA, además de integrar los contenidos de forma apropiada. En esta etapa surge un esquema propio de este trabajo de grado el cual vincula la motivación, contenido, actividades, evaluación y retroalimentación.

Una vez finalizado el OVA se da paso a la fase de Implementación realizando unas pruebas piloto en la población seleccionada en este trabajo de grado y termina con la fase de evaluación en la que se tiene en cuenta tanto el cumplimiento de los objetivos como la coevaluación y heteroevaluación, para enriquecer aún más la aplicación realizada. Al finalizar esta fase se da paso a conclusiones y algunos aportes que se conciben como recomendaciones.

Además del trabajo escrito, el diseño y la elaboración del Objeto Virtuales de Aprendizaje para el apoyo en la enseñanza de la Lectoescritura, se posibilita la aplicabilidad directa e inmediata de la investigación. Este tipo de aplicaciones estimula el aprendizaje al aumentar la motivación de los alumnos cuando se trabaja por medio de estos objetos virtuales en diferentes dispositivos como portátiles, Tablet y celulares. Para que los docentes accedan al conocimiento de este OVA, se ha elaborado un manual de usuario, el cual describe las ventajas y aplicaciones de este, para que puedan implementarlo de manera acertada y óptima.

1. PROBLEMA

1.1 Descripción del Problema

En el grado segundo de la Institución Educativa Municipal Agustín Agualongo se evidencian dificultades en el proceso de aprendizaje al momento de alcanzar Competencias Básicas en Lectoescritura, a través de un estudio (Anexo 3) se puede constatar que el 66% de los estudiantes presentan un rendimiento bajo en cuanto a componentes básicos de Lectoescritura, mientras que un 25 % apenas llega al nivel medio y solo el 9 % de la población cumple con un nivel aceptable en cuanto a las temáticas tratadas. Al momento de realizar dicho estudio se pone en evidencia algunas variables que pueden influir de forma negativa en la población indagada, detectando falencias en aspectos como la comprensión de lectura, escritura, atención, dominio de las TIC entre otras, a las cuales se les podría atribuir la dificultad al momento de alcanzar determinadas competencias, además, es claro el entusiasmo que hay en la población estudiantil por vincular herramientas informáticas a su aprendizaje.

Un OVA puede apoyar al área de Lengua Castellana en la ruta trazada para alcanzar los Derechos Básicos de Aprendizaje de segundo grado establecidos por el Ministerio de Educación Nacional, ya que permite dar soluciones atractivas e innovadoras a docentes y a estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lectoescritura en la Institución Educativa Municipal Agustín Agualongo.

2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo un Objeto Virtual de Aprendizaje podría dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje para alcanzar Competencias Básicas de Lectoescritura en segundo grado de la Institución Educativa Municipal Agustín Agualongo?

3. JUSTIFICACIÓN

El Ministerio de Educación Nacional, promoviendo la mejora educativa del país, desarrolla diferentes herramientas que fortalezcan y apoyen los aprendizajes de los estudiantes en Colombia, éste es el caso de los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), una herramienta dirigida a la comunidad educativa para identificar los saberes básicos que han de aprender los estudiantes en cada uno de los grados en las áreas de Lenguaje, Matemáticas y Ciencias Naturales.

Según la Ley General de Educación, en la educación básica en su artículo 20, plantea el siguiente objetivo: se debe “desarrollar habilidades comunicativas para leer y escribir, comprender, escuchar, hablar y expresarse correctamente”.

El vincular este tipo de herramientas educativas podría motivar y fomentar el interés de aprender, evidenciado según los resultados obtenidos en los sondeos (Anexo 1, Anexo 2 y Anexo 3) la gran aceptación que demuestran los estudiantes en la incorporación de herramientas informáticas en el aula de clase.

Los licenciados en informática cuentan con la formación necesaria para poder conjugar informática y pedagogía, áreas del conocimiento fundamental para lograr desarrollar productos educativos de calidad, de ahí que resulte pertinente desarrollar un Objeto Virtual de Aprendizaje, para brindar a docentes y a estudiantes la posibilidad de abordar temáticas relacionadas con la Lectoescritura.

La ayuda generada por las herramientas informáticas permitirá que los docentes generen cambios importantes en las diferentes concepciones y prácticas escolares, tales como: un mayor énfasis en la construcción del conocimiento, respeto por los ritmos de aprendizaje, atención a los alumnos menos aventajados, evaluación más centrada en productos y procesos, mejores

condiciones para el trabajo cooperativo, mayor control individual en la selección de contenidos de aprendizaje y mejores posibilidades de integrar la comunicación verbal y visual Henao, Octavio y Doris (2012, pág. 224).

En razón de lo anterior, se puede establecer que los principales beneficiados con el desarrollo de este proyecto son:

- La Institución Educativa Municipal Agustín Agualongo:
 - Al optimizar sus recursos informáticos se asegura una participación activa en la vinculación de nuevas tecnologías.
 - Al actualizar los procesos educativos con el fin de apoyar el logro de competencias de formación establecidas por la Institución.
- Los docentes:
 - Al disponer de un Objeto Virtual de Aprendizaje que les permitirá asumir nuevos roles en el aula de clase.
 - Al tener la posibilidad de adaptar el material educativo al cumplimiento de competencias educativas particulares de Lectoescritura.
- Los Estudiantes:
 - El proceso educativo resulta lúdico e interactivo.
 - Favorece su desarrollo autónomo y, a la vez, interacción colectiva.
 - Apoya su aprendizaje al permitirles adquirir con mayor facilidad y agrado las Competencias Básicas de Lectoescritura.
 - Permite la apropiación de las nuevas tecnologías.

Este proyecto está encaminado a beneficiar a docentes y a estudiantes del grado segundo en la Institución Educativa Municipal Agustín Agualongo.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo General

Diseñar un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) que dinamice el proceso de enseñanza y aprendizaje para alcanzar competencias básicas de Lectoescritura en el grado segundo de Institución Educativa Municipal Agustín Agualongo.

4.2 Objetivos Específicos

- Analizar la población escogida sobre las preferencias, fortalezas y debilidades en Lectoescritura.
- Diseñar el esquema de interacción, navegación e interfaz del OVA.
- Desarrollar contenidos y materiales establecidos en la fase de diseño.
- Implementar pruebas piloto a la población escogida.
- Evaluar resultados obtenidos durante las pruebas piloto para determinar el apoyo que brinda el OVA a docentes y a estudiante

5. MARCOS DE REFERENCIA

5.1 Antecedentes

Teniendo en cuenta que la enseñanza de la lectura y de la escritura es una necesidad social, que las instituciones educativas plantean como indispensable, es necesario hacer un recuento de las experiencias que ha tenido la educación y principalmente el proceso de enseñanza de la Lectoescritura con la inclusión de nuevas tecnologías.

En el contexto nacional, el Portal Colombia Aprende ofrece variedad de recursos creados con el fin de beneficiar a la educación básica, media y superior, este portal es el punto de acceso y de encuentro virtual de la comunidad educativa colombiana, donde se encuentran contenidos y servicios de calidad que contribuyen al fortalecimiento de la equidad y al mejoramiento de la educación del país.

El Portal Colombia Aprende cuenta con servicios transversales que lo complementan, como el acceso a contenidos de proveedores externos, recursos digitales, bases de datos y estadísticas nacionales y mundiales. Para el año 2005, contaba con 4797 recursos de origen nacional y 2814 recursos de fuentes internacionales. Con una concepción orientada a apoyar el acceso a contenidos de calidad, este portal se estructuraba y proyectaba hacia la oferta y fomento del uso de contenidos y servicios dirigidos a la comunidad educativa: docentes, directivos, estudiantes y padres de familia de los niveles de Educación Preescolar, Básica, Media y Superior. Por otro lado, las publicaciones se encargaron de fomentar su valor social y contribuyeron a fortalecer los intereses de la comunidad colombiana, con contenidos específicos para docentes, directivos, investigadores y estudiantes.

Respecto al análisis de los trabajos realizados en el campo de recursos informáticos y nuevas tecnologías que apoyan la enseñanza y el fortalecimiento del proceso de lectura y de escritura en

Colombia, podemos citar a los siguientes:

Título: Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje: Herramientas de Apoyo para el Trabajo Independiente del Estudiante en los Cursos de Lectoescritura de la USTA.

Autor: Jaramillo Clara, Álvarez Carlos

La Universidad Santo Tomás, a través de su Banco de Materiales Didácticos Multimedia, presenta, a la comunidad académica en general, 3 módulos los cuales abordan componentes fundamentales de la Lectoescritura los cuales sirven como referente a la investigación por sus definiciones y diferentes conceptos, su participación en las pruebas SABER PRO, diversos ejemplos para una mayor comprensión del tema, además de brindar al usuario un menú con todo el contenido, el cual está acompañado por cuadros sinópticos y mapas conceptuales, diseñados con el objetivo de articular los conceptos y destrezas aprendidas.

Título: Estrategias de Lectura y Escritura Académica

Autor: Montoya Gallego, Erney

Esta OVA, creada en la Universidad Católica del Oriente, evidencia la formulación de estrategias para la enseñanza de Lectoescritura, ofreciendo soluciones educativas ligadas al uso de TIC. Este OVA aporta al presente proyecto puntos de referencia para la navegabilidad y retroalimentación de actividades.

A pesar de la buena labor que se evidencia en los OVA analizados y entre otros que hay en diferentes repositorios tanto del Ministerio de Educación Nacional como en el de algunas Universidades, muchos de los trabajos no contemplan las características necesarias, según lo mencionado por Andrés Chiappe (2009, pág. 270). Muy frecuentemente se tienden a confundir los Objetos de Aprendizaje con objetos meramente informativos. No es de sorprenderse que muchos de los recursos digitales que se encuentran en los repositorios nacionales e

internacionales y que se han catalogado como Objeto de Aprendizaje (OA) no correspondan a la definición descrita en esta reflexión y que la mayoría de ellos brinden solamente información.

Título: Lectoescritura

Autor: Verónica Arias Arias

Este OVA, realizado en la Universidad de Caldas y dirigido a la educación superior, tiene como objetivo dar a conocer y aplicar los elementos básicos de las estructuras gramaticales esenciales para el uso adecuado del lenguaje en la producción y comprensión de textos. Se puede resaltar como aportes al proyecto que actualmente se desarrolla, el manejo del contenido textual, ejercicios, evaluaciones aplicando interactividad y un diseño agradable.

La composición de este Objeto Virtual de Aprendizaje nos acerca un poco más hacia lo que se pretende lograr, aportando al diseño, manejo de menús e interactividad; todo esto ligado de un buen contenido acorde al contexto.

Título: Software Educativo Como Estrategia De Aprendizaje Significativo Para Los Procesos Lectoescriturales De Los Niños De 4 A 5 Años De Medellín.

Desarrollado por: Jennifer Escobar Bustamante, Liliana Echavarría Holguín, Martha Isabel Londoño Sierra.

Este proyecto que se realizó en la Fundación Universitaria Luis Amigó de Medellín es el referente más próximo a lo que se pretende lograr ya que detecta de forma efectiva las necesidades de los estudiantes a través de pruebas estandarizadas y sus actividades están muy enfocadas a las necesidades de la población escogida.

Título: Proyecto de Aprendizaje “Descubriendo el Mundo de la Lecto - Escritura”.

Desarrollado por: Báez Maríant, Ochoa Obdalis, Rodríguez Mayzoly, Rondón Katherine, Salazar María. E.

Proyecto elaborado en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador en la República Bolivariana de Venezuela aplicado en la Unidad Educativa Sarina de Azuaje para niños de 5 a 6 años próximos a primer grado. Este proyecto ofrece un aporte significativo en cuanto a la elaboración de guiones pedagógicos y otorga un claro ejemplo de aprendizaje interactivo, participativo, recreativo y social, el cual permite implementar un proceso educativo más completo, con el fin de estimular su conocimiento y habilidades en Lectoescritura.

Título: Proyecto “Navegando y Escribiendo voy Aprendiendo”

Desarrollado por: Lucia Ramírez, Gladys Rosero

Proyecto perteneciente al Centro Educativo Santa Rosa del municipio de Potosí - Nariño, busca el aprovechamiento de los equipos de cómputo, en la cual se cambia la lectura en libros por la lectura en computador con el fin de identificar los aportes que hacen las Tecnologías de Información y Comunicación en la comprensión lectoescritora de los estudiantes de tercer y cuarto grado. Esta Investigación nos aporta de forma significativa debido a las similitudes en la población, contexto y dificultades, además de que nos es muy útil la migración que se hace desde el cuento literal a cuento digital ya que este es una parte de nuestros objetivos al momento de realizar las actividades correspondientes al OVA.

6. MARCO CONTEXTUAL

6.1 Macro contexto

El corregimiento de La Laguna se encuentra ubicado a 10 kms de la ciudad de Pasto en el corredor oriental, en la vía que conduce al departamento del Putumayo.

El corregimiento está conformado por las siguientes veredas: El Barbero, San Luis, Alto San Pedro, Aguapamba, La Playa, La Laguna Centro.

Este proyecto investigativo se realiza en la Institución Educativa Municipal Agustín Agualongo. Se puede observar una población muy variada que rodea al colegio, que tiene una baja preparación académica en su mayoría, pero con una calidad humana excepcional.

La Institución Educativa Municipal Agustín Agualongo, cuenta con las siguientes sedes.

Sede Centro. Está ubicada en el oriente del corregimiento de La Laguna. Su planta física en el momento está en construcción. Tiene un total de 484 estudiantes, distribuidos de la siguiente manera: 21 de segundo 48 de tercero de primaria y 212 en básica secundaria y media. Tiene una planta física que consta de: 12 aulas de clase, aula de informática, sala auxiliar de computadores, biblioteca, laboratorio de agro-industria, sala de profesores, restaurante escolar en construcción, la casona donde se ubica el salón múltiple y la tienda escolar, cancha de baloncesto, patio, oficinas de rectoría y secretaria.

Sede Nuestra Señora De Fátima. (Barbero). La vereda del Barbero se encuentra ubicada en el sur de la cabecera Municipal. Las instalaciones de la sede se ubican en el centro de la vereda; La escuela posee una extensión de 5.200 metros cuadrados y un total de 76 estudiantes de grado cuarto y quinto de básica primaria. La construcción de la Escuela es moderna, en ladrillo y cemento.

Tiene una planta que consta de 6 aulas, comedor cocina, biblioteca, baños y campo deportivo.

Escuela Rural Mixta “Aguapamba”. La Vereda Aguapamba se encuentra al Norte del Corregimiento de La Laguna, Limita al Norte con la Vereda San Miguel, al Occidente con Cabrera. Al Oriente con San Luis y al Sur con San Pedro de La Laguna, se llega a ésta mediante vía carretable.

La sede Aguapamba se construyó como una necesidad de ampliación de cobertura y atención, actualmente se atienden a 34 niños de la Vereda. La planta física es construcción moderna en

ladrillo y cemento; consta de dos plantas: en la primera se encuentran dos aulas, bodega de restaurante, cocina, comedor, baños y en la segunda planta una aula, biblioteca. Hay una cancha de microfútbol y baloncesto, zona verde con juegos de recreación.

Los Mirlos. Depende de la sede centro, está ubicada en el centro del corregimiento, colindando con el centro de salud, cuenta con 3 aulas, baños mujeres y hombres, restaurante, 15 metros cuadrados de zona de recreación. Estudian los niños de Transición, primero y un grado segundo. Atiende a 83 estudiantes.

La Institución cuenta con una granja integral de proyectos productivos, ubicada en la vereda el Barbero. Con una extensión promedio de 2 hectáreas en desarrollo de los siguientes proyectos: Especies menores, cuyes y conejos; La infraestructura terminada para cerdos, con biodigestor y otro espacio para disecar plantas aromáticas. Los demás espacios en producción de pastos naturales y mejorados.

El énfasis de esta institución es agroindustrial, respondiendo a las necesidades del contexto y permitiendo que los estudiantes valoren y mejoren el trabajo en el campo.

Misión: La IEM Agustín Agualongo ofrece sus servicios educativos en el Corregimiento San Pedro de la Laguna desde el nivel preescolar, básica secundaria y media técnica, especialidad agroindustrial, alfabetización y educación formal para jóvenes y adultos, posibilitando además la formación técnica superior en articulación con entidades como el SENA y/o instituciones de educación superior, promoviendo el desarrollo de las diferentes dimensiones humanas, el fomento de habilidades empresariales, científicas y tecnológicas, el trabajo en equipo, la vivencia de valores personales, sociales y ecológicos a través de metodologías activas, flexibles e incluyentes, facilitando las condiciones de acceso a estudios tecnológicos y profesionales, el ingreso al mercado laboral y/o la conformación de pequeñas empresas productivas.

Visión: La IEM Agustín Agualongo en el 2020 será una de las mejores entidades educativas de la región, pionera en la formación humana, social, académica, ecológica y laboral, promotora de la continuidad educativa de sus estudiantes y de su participación en la transformación económica y social de su entorno, gracias a sus procesos académicos y administrativos certificados, a su personal de apoyo, docente y directivo competente, comprometido y dispuesto al cambio y a sus procesos metodológicos flexibles, innovadores e incluyentes.

6.1.1 Objetivos Institucionales

- Propender por una formación integral de los educandos que les permita el desarrollo de las diferentes dimensiones de su personalidad, para que puedan afrontar y resolver con asertividad los diversos retos y problemáticas cotidianas, a través del desarrollo curricular de las diferentes áreas y proyectos del PEI.
- Promover a través del desarrollo curricular el reconocimiento, valoración y cuidado del entorno natural y social y el rescate de la identidad propia con sus diversas manifestaciones culturales, sociales y religiosas para preservar la sostenibilidad ambiental y mejorar en los estudiantes agustinos y en la comunidad educativa el arraigo por la región.
- Mejorar los resultados de pruebas SABER a través de la preparación académica, el desarrollo de competencias, simulacros institucionales y la aplicación periódica de este tipo de pruebas en las diferentes asignaturas.
- Posibilitar a los estudiantes la continuación de estudios a nivel superior el ingreso al mercado laboral y/o la conformación de pequeñas empresas productivas.
- Promover una sana convivencia entre los miembros de la comunidad educativa, apoyadas en estrategias de fortalecimiento de valores como el respeto, la tolerancia, la equidad de género, el reconocimiento de las diferencias, prevención y la resolución pacífica de conflictos,

protección y conservación del medio ambiente.

- Fomentar el liderazgo y la participación de la comunidad educativa en la toma de decisiones y acciones institucionales, a través de la conformación del gobierno escolar y demás órganos de apoyo de participación, del diseño de estrategias de acompañamiento que promuevan y garanticen la representatividad activa de los diferentes estamentos.
- Fortalecer el desarrollo de las competencias laborales específicas y las competencias del emprendimiento a través de la formalización de la media técnica en agroindustria, de su articulación curricular con el SENA y entidades de educación superior y del desarrollo de proyectos productivos, para que los estudiantes cuenten con una formación básica que les facilite su incorporación al mercado laboral y/o iniciar proyectos micro-empresariales.
- Organizar y ejecutar el currículo en lo concerniente a plan de estudios y proyectos pedagógicos, teniendo en cuenta los lineamientos del MEN, las características y demandas socio-económicas y culturales regionales y locales incorporando las competencias básicas, laborales generales, específicas y ciudadanas.
- Implementar estrategias de organización administrativa, presupuestal y financiera que garanticen una prestación del servicio educativo adecuado y oportuno, en lo concerniente al funcionamiento de cada sede y dependencia.
- Generar una oferta educativa alternativa de calidad para jóvenes y adultos del Corregimiento de La Laguna, Municipio de Pastor, consecuente con sus intereses, necesidades y expectativas de tal manera que garanticen a sus estudiantes una participación activa, eficiente y eficaz en los ámbitos familiar, laboral, productivo y comunitario o para continuar sus estudios superiores, teniendo en cuenta el Decreto 3011 de 1997.

6.2 Área de Humanidades

Dentro de las Áreas Fundamentales y obligatorias determinadas en el Plan de Estudios, se encuentra el Área de Humanidades (Filosofía), Lengua Castellana e Idioma Extranjero, se parte de La ley General de Educación, Ley 115 de 1994, en los Arts. 21: “ La adquisición de elementos de lectura y conversación al menos en una lengua extranjera”, “ El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna...”.

Para la Educación Básica en los ciclos de primaria y secundaria: “La comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera”. Además, nos basamos en Lineamientos Curriculares, Decreto 1860 y la resolución 2343, en donde se postulan orientaciones para el desarrollo curricular. Y en los Estándares Básicos de competencias, año 2006- 2007. Además de las competencias comunicativas propuestas en los lineamientos curriculares: lingüística, pragmática, sociolingüística. Se incorporan las competencias generales, ciudadanas, laborales y específicas.

El lenguaje tiene importancia en la formación del individuo y en la construcción de la sociedad para ser competentes lingüísticamente y desempeñarse en la vida. El lenguaje es una de las capacidades que más ha marcado el curso evolutivo de la especie humana; gracias a él, los seres humanos han logrado crear un universo de significados que ha sido vital para buscar respuestas al porqué de su existencia; interpretar el mundo y transformarlo conforme a sus necesidades. Así la ciencia y la tecnología no podrían existir sin el uso del sistema simbólico; construir nuevas realidades a través del mundo literario, establecer acuerdos para poder convivir con sus congéneres; expresar sus sentimientos por medio de un lenguaje verbal, no verbal y artístico.

Caracteriza a la Filosofía una reflexión radical y crítica sobre los problemas fundamentales a los que se enfrenta el ser humano y el interés por una comprensión esclarecedora del mundo y de la vida que permita su orientación y la organización de su experiencia.

La reflexión filosófica pretende un grado de conocimiento, tanto para sus afirmaciones e interpretaciones, cuanto para las orientaciones manteniendo constantemente abierto el esfuerzo de la interpretación, la comprensión, la argumentación y propuestas filosóficas.

Se trata de una reflexión situada actualmente en un contexto sociocultural más complejo que el de épocas pasadas, donde la aceleración del desarrollo científico-técnico y la de las transformaciones sociales y políticas obligan a replantear, con especial urgencia, las grandes cuestiones sobre las que siempre reflexionó la Filosofía.

Es con estas bases, que nos proponemos en nuestro curso de filosofía, abordar el pensamiento como una posibilidad reflexiva desde el contexto en el cual se desenvuelve el estudiante y no como un discurso abstracto sobre temas abstractos con inutilidad e insignificancia para nuestro diario vivir.

Cada una de las Áreas del conocimiento que conforman el Plan de Estudios tiene un sentido y una función específica que cumplir dentro de la función general del currículo, la cual consiste en contribuir a la educación integral del individuo con el desarrollo de sus competencias.

El estudio de la lengua castellana es fundamental, ya que es el punto de intersección de todas las Áreas del Conocimiento porque es el instrumento para el desarrollo de cualquier asignatura, gracias a ella se realiza el proceso de socialización y se entra en contacto con las diversas disciplinas.

Desde esta perspectiva, por medio del lenguaje, el hombre fomenta las competencias y

habilidades para desarrollarse como individuo y ser social en un continuo devenir de situaciones significativas, en las que las manifestaciones expresivas del lenguaje tienen los lazos de unión con el mundo que lo rodea.

El lenguaje permite al ser humano formarse como líder capaz de expresar ideas, propuestas, inquietudes, acciones, proyectos que propenden en la transformación y búsqueda de la calidad de vida de su comunidad respetando su cultura.

El lenguaje tiene un valor subjetivo para el ser humano, como individuo, en tanto se constituye en herramienta cognitiva que le permite tomar posesión de la realidad, permitiéndole diferenciar los objetos entre sí y a la vez diferenciarse frente a estos y frente a los otros individuos que lo rodean. Esto es tomar conciencia de sí mismo posibilitándole afirmarse como persona que lo identifican y lo diferencian de los demás y, de otra parte le permiten conocer la realidad natural y sociocultural de la que es miembro y participar en procesos de construcción y transformación de esta.

El lenguaje posee un valor social para el ser humano permitiéndole establecer y mantener las relaciones sociales con sus semejantes con el fin de compartir expectativas, deseos, creencias, valores, conocimientos y , así construir espacios para su difusión y permanente transformación.

Así mismo, el Idioma Extranjero posibilita al estudiante a ampliar su horizonte cultural, ubicarse a la par con la tecnología y la ciencia e interrelacionarse con el mundo.

La presencia de la Filosofía en el Bachillerato es la promoción de la actitud reflexiva y crítica de los educandos que sean capaces de:

- Explicitar de forma consciente los supuestos que subyacen al discurso de las diferentes ciencias, como de las ideologías, con el fin de esclarecer las ideas que estructuran su forma de pensar y actuar:

- Situarse en el marco que posibilita la tarea de integrar y recomponer la diversidad de conocimientos y valores que poseen.
- Aprender a usar la razón en el debate de las ideas y en el análisis de los hechos

Desarrollar un pensamiento autónomo y crítico y una actitud abierta a nuevas formas de pensar, de sentir y de actuar.

6.3 Lectoescritura

La lectura entre los estudiantes se ha convertido en un acto mecánico de decodificación, de reproducción oral de los signos escritos, reduciendo la comprensión solo a la recuperación memorística de la información de un texto.

La motivación por la lectura lleva a descubrir mundos nuevos creados por los autores, aportando al lector conocimiento; por lo tanto, la lectura debe verse como un proceso mediante el cual el lector construye el significado del texto, apoyándose en la información que aporta en los símbolos impresos, su manejo de vocabulario y dominio de la sintaxis, su conocimiento sobre el tema, su experiencia frente al mundo y toda su destreza cognoscitiva.

Es necesario conocer la importancia que tiene la motivación en el hábito lector, puesto que el proceso siempre se basa, fundamentalmente, en el material impreso, lo cual implica la existencia de un alumno que tenga un alto nivel de motivación por los temas que está leyendo, para poder aproximarse y gustar del texto objeto de estudio y poderlo aplicar posteriormente en su vida cotidiana.

Además, es de nuestro conocimiento, que un buen acto lector o una lectura significativa, dependerá en gran medida el éxito académico del estudiante; en los niveles de básica primaria, básica secundaria, universitaria y de postgrado.

Por consiguiente se propone el cuento, las sopas de letras, fábulas, caligrafía y rompecabezas

como herramientas pedagógicas para motivar a los estudiantes hacia la adquisición del conocimiento a través de la lectura y escritura.

Estas estrategias didácticas-pedagógicas permiten la creación de textos escritos y el desarrollo creativo del lector ya que estimulan y categorizan una serie de elementos portadores de significados que ayudan a mejorar el proceso educativo en los estudiantes, permitiendo así un mejor rendimiento académico y al mismo tiempo brindándole la posibilidad de identificar aspectos del contexto social en que se desarrolla.

Se aplicará esta propuesta mediante la elaboración de talleres, lecturas, consultas en documentos y otras estrategias pedagógicas que permitirán despertar en los estudiantes el interés por la lectura y la escritura.

7. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

7.1 Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

González, [CITATION Gon96 \p 64 \n \t \l 9226], hace referencia a la nuevas tecnologías de la información y la comunicación como el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas informáticas - hardware y software -, que nos dan soporte a la información y que, además, funciona como canal de comunicación, relacionado con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información.

Por su parte, Cabero [CITATION Cab96 \p 15 \n \t \l 9226] ha sintetizado las características más distintivas de las nuevas tecnologías en los siguientes rasgos: inmaterialidad, interactividad, instantaneidad, innovación, elevados parámetros de calidad de imagen y de sonido, digitalización, influencia, más sobre los procesos que sobre los productos, automatización, interconexión y diversidad.

Se pretende hacer uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), en la Institución Educativa Municipal Agustín Agualongo, concretamente en el desarrollo de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) como apoyo a la enseñanza de la Lectoescritura en el grado segundo de la Institución, con el fin de mejorar en los estudiantes las competencias en este campo disciplinar.

En la actualidad, esta herramienta educativa facilita y armoniza los diferentes ambientes de enseñanza, siempre y cuando se desarrolle bajo una planificación adecuada, aplicando dentro de este proceso los contenidos académicos y que se construya de manera colectiva.

7.1.1 Alternativas Pedagógicas

Las TIC como alternativa pedagógica pueden aplicarse de 2 formas:

- **Práctica Dirigida:** Cuando los computadores funcionan como tutores lo que permite a los estudiantes aprender de ellos aumentando sus conocimientos y habilidades. Ésta práctica se basa en el paradigma dominante de estímulo – reacción (B.F. Skinner) entre el estudiante y la máquina, por cuanto la actividad de clase se centra en el computador, usando la tecnología para realizar la práctica de ejercicios repetitivos. Las principales aplicaciones de la práctica dirigida son:
 - Aprendizaje independiente y ritmo de trabajo individual.
 - Aprendizaje secuencial más eficiente lo que permite alcanzar la instrucción en habilidades que son pre-requisito para otras de más alto nivel.
 - Tareas que son muy intensas y consumidoras de tiempo, para liberar al docente y que pueda atender necesidades más complejas del estudiante.
 - Secuencias de autoaprendizaje, especialmente cuando es limitado el tiempo del docente para hacer un seguimiento adecuado o cuando los estudiantes ya están altamente

motivados para aprender alguna habilidad.

- Prácticas constructivistas: Enfocado en el estudiante, el rol del maestro es ser un guía, colaborador y en muchas ocasiones aprendiz, por su parte el estudiante se convierte en participante activo, lo que permite usar las TIC para:
 - Hacer el aprendizaje más relevante con tareas en situaciones significativas, auténticas y altamente visuales.
 - Resolver problemas de motivación exigiendo a los estudiantes asumir roles mucho más activos que pasivos.
 - Trabajo en equipo para resolver problemas de aprendizaje cooperativo.
 - Enfatizar actividades comprometedoras, motivadoras que demandan habilidades de más alto y más bajo nivel simultáneamente.

7.2 El Computador Como Herramienta de Enseñanza Aprendizaje

Día a día el computador se vincula más a los procesos de enseñanza aprendizaje lo que le permite actuar en numerosas circunstancias pedagógicas, permitiendo que el profesor adapte con facilidad estrategias educativas, para ajustarse a las necesidades individuales de cada alumno. Al lograr un interés espontáneo en los estudiantes permite una mayor concentración en las temáticas planteadas además de ofrecer al niño un control completo sobre su ritmo de aprendizaje.

Según Dewey los niños aprenden mejor cuando participan activamente y tienen el control de su propia educación.

El sistema llamado “Escribir Para Leer” desarrollado por IBM para enseñar a leer y a escribir a edad temprana, ha sido evaluado a profundidad por el Servicio de Evaluación Educativa de los EE.UU., y por otros investigadores. Los resultados señalan que los estudiantes que usaron este programa estuvieron por encima de los que no lo usaron, sin embargo los estudiantes que no

usaron el programa lograron igualar el nivel de los que si usaron el programa después de un tiempo.

Según la empresa Computer Curriculum Corporation, el sistema CCC, contribuyó a la mejora en dos años en el nivel de lectura de estudiantes permitiendo una mayor cooperación entre grupos de alumnos, reconociendo que trabajaban mejor en grupos reducidos lo que les permite compartir más ideas con sus compañeros.

El computador ha marcado un cambio en la manera de aprender, lo que ha provocado una revolución en el rol del docente y su quehacer, por cuanto deben disponer de tiempo, capacitarse permanente mente y ante todo contar con una permanente actitud para el cambio, la actualización y la propia capacitación.

7.3 Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA)

En Colombia se ha convocado a expertos de diferentes universidades, por solicitud del Ministerio de Educación, para la construcción de un concepto propio y adecuado al país, el cual lo podemos encontrar en el Portal Colombia Aprende:

“Un Objeto de Aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, autocontenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: Contenidos, Actividades de Aprendizaje y Elementos de Contextualización. El Objeto de Aprendizaje debe tener una estructura de información externa (metadatos) que facilite su almacenamiento, identificación y recuperación.”

A su vez, definen el recurso digital:

“Un recurso digital es cualquier tipo de información que se encuentre almacenada en formato digital.”

Para tener en cuenta una definición en el ámbito internacional sobre un OVA, al considerar

que tienen mucha similitud, pero que la diferencia radica sustancialmente en el enfoque que se hace nacionalmente a los Objetos Digitales o Virtuales.

Se tiene en cuenta la definición del Instituto de Ingenieros Eléctricos y Electrónicos, IEEE:

“Un objeto es cualquier entidad digital o no digital, que puede ser usada, re-usada o referenciada, para el aprendizaje soportado en tecnología”.

Se tendrá en cuenta para el desarrollo del Objeto Virtual de Aprendizaje el modelo pedagógico constructivista, apoyado en teorías del aprendizaje significativo para facilitar la interacción entre contenidos, estudiante y docente, de esta manera brindar un apoyo virtual a la enseñanza de la Lectoescritura. Este modelo permitirá al docente hacer una actividad crítica como un profesional autónomo que reflexione sobre el error como un indicador y analizador de los procesos intelectuales; muchos de los errores cometidos en situaciones didácticas deben considerarse como momentos creativos.

7.4 La Lectoescritura

En educación, se hace referencia a ese lapso de tiempo en el que los niños, entre 4 y 6 años de edad (educación infantil), acceden a leer y a escribir. En realidad, no hace referencia a un concepto definido sino a un proceso compuesto por muchos conceptos cuyo entramado ha dado lugar a diversas teorías, estrategias y metodologías de tal proceso. Este es un período crucial ya que los niños deben aprender a leer para luego aprender otros temas. Cuando el maestro estudia sobre la Lectoescritura inicial se enfrenta con teorías, investigaciones y estrategias de la práctica educativa que tienen distintos enfoques como el sociocultural, el constructivista y la psicolingüística.

“No leemos las letras ni las sílabas: lo que leemos son las palabras directamente, consideradas como un conjunto total. Por eso, los más recientes métodos de enseñanza de la lectura para los

niños, en vez de comenzar por el aprendizaje de las letras y sílabas, presentan directamente al alumno palabras enteras, acompañadas de su imagen o dibujo correspondiente. Desde el punto de vista lógico parece que el orden a seguir debería ser: letras, sílabas y palabras. Pero si tenemos en cuenta el funcionamiento psicológico de la percepción, el orden correcto es el inverso: primero las palabras como algo que tiene en sí un sentido completo, y sólo después es cuando podemos comprender el por qué y el para qué de las letras.” [CITATION Bla17 \p 59 \l 9226]

La lectura y la escritura son actividades complejas y sumamente importantes, necesarias para acceder a los saberes organizados que forman parte de una cultura.

Es importante tener en cuenta que la lectoescritura no es un proceso fácil y que lleva mucho tiempo lograr los resultados esperados, al vislumbrar éste aspecto se podría afirmar que la enseñanza y el aprendizaje de lectoescritura, conlleva una serie de pasos según la cultura y el nivel cognitivo del niño al que se esté educando “...sabemos, gracias a la obra monumental de Piaget, que los niños no esperan tener seis años y una maestra delante para comenzar a reflexionar acerca de problemas extremadamente complejos, y nada impide que un niño que crece en una cultura donde la escritura existe reflexione también acerca de esta clase particular de marcas y organice sus ideas al tratar de comprenderlas” Pero también existen estudiantes donde el interés por aprender a leer y escribir correctamente es menor, esto no debería perjudicar el proceso, ya que se debe estar en la capacidad de trabajar con los dos tipos de estudiantes, logrando en cada uno los mejores resultados posibles, “así los niños no sepan las letras, escriben cartas o recetas en el taller de culinaria. Hacen sus garabatos y luego le dicen a la maestra lo que significa para ellos. Ella nunca dice que ahí no está escrito eso, sino que los felicita y a continuación les señala la escritura correcta. El ejercicio se hace con palabras sencillas y de uso cotidiano” [CITATION Bol07 \l 9226]

En las edades que se va a trabajar en el presente proyecto, es imposible imponer cualquier conocimiento o acción según lo afirmado por Vygotski, Los niños aprenden haciendo suyas las actividades, hábitos, vocabulario e ideas de los miembros de la comunidad en la que crecen.

7.5 Estrategias Metodológicas

Los docentes hacen uso de las estrategias para manejar las situaciones educativas, las estrategias son el producto de una actividad constructiva, creativa y de la creación de relaciones significativas por parte del maestro. Cuando el maestro enfrenta una situación debe tener claro que estas estrategias no solamente deben ser constructivas, sino también adaptativas.

“La dimensión estratégica implica los mecanismos y métodos para gestionar y cambiar la escuela, para tomar decisiones, para renovar e incentivar su estructura, estilos de liderazgo y procedimientos para guardar los valores, relaciones y estructuras”. [CITATION Dal83 \p 38 \y \t \l 9226]

Las estrategias deben ofrecer soluciones creativas para los problemas cotidianos, sin embargo, existen límites a la variedad de estilos o de actitudes que los maestros puedan adoptar en el aula: aquellas estrategias que el docente tiende a mantener vigentes son aquellas que le permiten controlar situaciones con éxito a lo largo de su labor.

7.6 Modelo Pedagógico Constructivista

Siendo un concepto global, es importante mencionar varias definiciones de grandes personajes que teorizaron sobre este modelo pedagógico, que orienten a un buen desarrollo del presente trabajo.

Para Piaget, el niño está en un proceso de buscar significado al mundo que lo rodea: “el niño intenta construir conocimientos acerca de él mismo, de los demás, del mundo de los objetos. A

través de un proceso de intercambio entre el organismo y el entorno, o el sujeto y los objetos que le rodean, el niño construye poco a poco una comprensión tanto de sus propias acciones como del mundo externo. En este conocimiento, juega un papel fundamental la acción del sujeto. Para conocer los objetos el sujeto tiene que actuar sobre ellos y transformarlos: desplazarlos, agarrarlos, conectarlos, combinarlos, separarlos, unirlos, etc.”

Para Carretero “el constructivismo es la idea que mantiene que el individuo —tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos — no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano. ¿Con qué instrumentos realiza la persona dicha construcción? Fundamentalmente con los esquemas que ya posee, es decir, con lo que ya construyó en su relación el medio que le rodea”.

El Constructivismo según Manterola. “El constructivismo es una forma de explicar la naturaleza del conocimiento, como se genera y como cambia. El constructivismo es una forma de pensar y no una descripción del mundo, no se propone describir ninguna realidad absoluta sino sólo los fenómenos de nuestra experiencia”.

El proceso de Lectoescritura ha presentado muchas dificultades dadas su propia condición de importancia y de complejidad de conceptos y de teorías; llevar estos conceptos a los estudiantes para su aprendizaje, se ha convertido en un asunto complejo y de relevancia en la educación.

Isabel Solé considera la lectura como un objeto de conocimiento en sí mismo y como instrumento necesario para la realización de nuevos aprendizajes y ha señalado que leer no sólo

es un proceso de interacción entre el lector y el texto, proceso mediante el cual el primero intenta satisfacer los objetivos que guían su lectura, sino también leer es el proceso mediante el cual se comprende el lenguaje escrito, el primer aspecto, implica la presencia de un lector activo que procesa y examina el texto con el propósito de lograr un objetivo.

L.A. Venguer, importante psicólogo ruso, refería que las posibilidades del aprendizaje del niño de edad pre-escolar son infinitamente mayores de las que se suponían, pero que lo fundamental era en qué momento garantizar ese aprendizaje, por supuesto viéndolo vinculado con las particularidades de los procesos psíquicos y motores de la edad.

7.7 Zona del desarrollo Próximo

Vygotski propuso el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) principalmente para dar a entender sus ideas sobre las relaciones entre aprendizaje y desarrollo, teniendo en cuenta que la relación entre estos procesos tiene implicaciones importantes para las prácticas pedagógicas. Autores como Vallejo, García y Pérez [CITATION GAR75 \n \t \l 9226], nos indica que Vygotski desarrolló el concepto de ZDP como una alternativa a la información que la mayoría de los “tests” de inteligencia no ofrecían, enfocándose principalmente en información pertinente para desarrollar estrategias de intervención.

Los “tests” de inteligencia se enfocan en las habilidades o capacidades ya formadas y dominadas por la persona, sin hacer referencia alguna a lo que está en proceso de aprenderse y que por el momento sólo se puede realizar conjuntamente con otra persona que es más experta en la tarea o el problema en cuestión. Esto último es lo que interesaba a Vygotski y lo que pensaba que era el punto de partida del esfuerzo educativo.

El concepto de ZDP nos permite entender lo siguiente:

- Que los niños pueden participar en actividades que no entienden completamente y que son

incapaces de realizar individualmente.

- Que en situaciones reales de solución de problemas, no haya pasos predeterminados para la solución ni papeles fijos de los participantes, es decir que la solución está distribuida entre los participantes y que es el cambio en la distribución de la actividad con respecto a la tarea lo que constituye al aprendizaje.
- Que en las ZDP reales el adulto no actúa sólo de acuerdo con su propia definición de la situación, sino a partir de la interpretación de los gestos y habla del niño como indicadores de la definición de la situación por parte de éste.
- Que las situaciones que son "nuevas" para el niño no lo son de la misma manera para los otros presentes y que el conocimiento faltante para el niño proviene de un ambiente organizado socialmente.

Que el desarrollo está íntimamente relacionado con el rango de contextos que pueden negociarse por un individuo o grupo social.

Cole enfatiza la preocupación de Vygotski por romper con la dicotomía entre individuo y ambiente social y el intento de encontrar una forma de verlos como mutuamente constitutivos.

7.8 Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje

Los Estándares Básicos de Competencias en las áreas fundamentales del conocimiento son el producto de un trabajo interinstitucional y mancomunado entre el Ministerio de Educación Nacional y las facultades de Educación del país agrupadas en ASCOFADE (Asociación Colombiana de Facultades de Educación).

Según como los define el documento proporcionado por la página del Ministerio de Educación Los estándares son unos referentes que permiten evaluar los niveles de desarrollo de las competencias que van alcanzando los y las estudiantes en el transcurrir de su vida escolar.

Ahora si analizamos los EBC en Lenguaje podemos encontrar que el lenguaje, forma parte de las características que definen al ser humano como especie única. En este orden de ideas, todos los seres humanos están dotados con la capacidad lingüística y es función primordial de la formación en lenguaje aportar a su adecuado desarrollo. Según esto, se plantea que dicha formación se orienta hacia el enriquecimiento de seis dimensiones.

- La comunicación.
- La transmisión de información.
- La representación de la realidad.
- La expresión de los sentimientos y las potencialidades estéticas.
- El ejercicio de una ciudadanía responsable.
- El sentido de la propia existencia.

Al asumir estos elementos dentro de la práctica docente, se puede afirmar la formación de personas capaces de conceptualizar la realidad, de comprenderla e interpretarla, de comunicarse e interactuar socialmente, sin dar cabida a exclusiones. Según Alfonso Vargas [CITATION Var04 \p 23 \n \t \l 9226], se puede decir que se está aportando a la construcción de “pactos de convivencia y respeto como alternativa al creciente deterioro de la calidad de la vida de las personas en un mundo convulsionado por los más variados conflictos”.

7.9 Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA)

Según como lo establece el artículo encontrado en el Portal Colombia Aprende los DBA son un conjunto de saberes y habilidades acerca de lo fundamental que cada estudiante debe aprender al finalizar un grado, esto en concordancia con lo establecido en las EBC y en los Lineamientos Curriculares.

- Dan cuenta del desarrollo progresivo de algunos conceptos a lo largo de los grados.

- Son referentes para la planeación de la clase. De esta manera, las actividades en el aula pueden e idealmente deben, involucrar varios DBA de un grado, para que estos se alcancen gradualmente a lo largo del año.
- Cada DBA NO corresponde a una actividad ni a una clase.
- Varias actividades permiten el desarrollo de los diferentes DBA.
- Aunque tengan una numeración, los DBA NO están organizados en un orden particular. No necesariamente el estudiante debe desarrollar el número 3 antes que el número 4. Es decir que no son secuenciales.

7.10 Relación entre Derechos Básicos de Aprendizaje y Estándares Básicos de Competencias

Los EBC plantean un horizonte curricular que responde a las necesidades formativas que la escuela debe suplir en sus estudiantes al finalizar cada grupo de grados, para alcanzar el nivel de calidad esperado en el mismo.

De esta forma los estándares presentan una expectativa de aprendizaje para desarrollarse en un lapso largo de tiempo por lo que surge la necesidad de que los docentes decidan los contenidos concretos que sus estudiantes deberían aprender durante cada año. Dependiendo de la formación propia de cada docente, estos contenidos tienden a variar y no necesariamente se asocian con los mismos estándares.

Los DBA complementan los EBC porque son concretos y permiten identificar una ruta de aprendizaje que avanza en nivel de complejidad creciente durante cada año que compone el ciclo escolar, para que al final del mismo se alcancen los estándares propuestos.

Sin embargo, estos no agotan los contenidos implícitos en los estándares y varios DBA le pueden apuntar al desarrollo de un mismo estándar por grado.

7.11 Evaluación de los Procesos de Escritura (PROESC)

Los autores de esta prueba son: Fernando Cuetos Vega, José Luis Ramos Sánchez y Elvira Ruano.

Destinada a niños y niñas de edades comprendidas entre los 8 y los 15 años, es una prueba de aplicación individual y colectiva que se lleva a cabo durante 40-50 minutos, que tiene como objetivo la evaluación de los principales procesos implicados en la escritura y la detección de errores. Además, ofrece pautas para orientar el trabajo en aquellos componentes en los que se hayan detectado problemas.

El material del que consta la batería es: manual, y hojas de respuestas A y B. Se compone de estas seis pruebas:

- Dictado de Sílabas: Se le dictan al alumno 25 sílabas que recogen las principales estructuras silábicas (V: Vocal; C: Consonante): CV, VC, CVC, CCV, CCVC, CVVC, CCVVC.

Con este ejercicio, se trata de evaluar la conversión fonema-grafema, comprobando el conocimiento de las reglas que rigen este importante aspecto de la escritura.

- Dictado de Palabras: Compuesto por dos listas, A y B, de 25 palabras cada una. La lista A incluye palabras de ortografía arbitraria, mientras que la lista B contiene palabras que siguen reglas ortográficas. Las reglas que rigen la selección de las 50 palabras son:
 - M antes de P y B
 - R después de N, L, S
 - H en palabras que comienzan por HUE
 - B en palabras que empiezan por BUS y BUR
 - Y al final de palabra cuando no lleva acento

- B en verbos acabado en BIR
- V en infinitivos que finalizan en ERVAR
- B en verbos que terminan en ABA
- J en palabras finalizadas en AJE
- LL en palabras acabadas en ILLO
- V en adjetivos que terminan en AVA
- B en palabras terminadas en BILIDAD

Con la lista A de este ejercicio, se pretende evaluar el conocimiento de la ortografía arbitraria ya que son palabras cuya ortografía no puede ser deducida por las reglas ortográficas y su correcta escritura depende, por tanto, del conocimiento de dichas palabras.

Con la lista B de este ejercicio, se pretende evaluar el conocimiento de determinadas reglas ortográficas.

- Dictado de Pseudopalabras: Se dicta una listas de 25 palabras inventadas, 15 de las cuales están sujetas a reglas ortográficas.

Con este ejercicio, también se pretende evaluar la conversión fonema-grafema pero esta vez para saber si se sabe utilizar cuando las sílabas forman parte de una unidad mayor. Las últimas 15 palabras nos sirven para evaluar el conocimiento de las reglas de ortografía.

- Dictado de frases: Se le dicta al alumno un texto que contiene seis frases con un total de ocho oraciones.

Con este ejercicio, se comprueba el uso de las mayúsculas, acentos y signos de puntuación.

- Escritura de un cuento: el sujeto debe escribir una historia o un cuento. Se puede sugerir

la escritura de algún cuento reconocible si no es capaz de inventar uno.

Con este ejercicio, se comprueba la capacidad de planificar textos narrativos. Debido a la estructura de este tipo de texto (introducción, suceso, desenlace), suele resultar más fácil puesto que se adquiere a edades muy tempranas.

- Escritura de una redacción: el sujeto debe escribir una redacción sobre cualquier animal real. En esta prueba también se puede sugerir algún animal concreto en el caso de que no sepan sobre qué animal escribir.

Con este ejercicio, se comprueba la capacidad de planificar textos expositivos. Por lo general, suele resultar un ejercicio más difícil que el anterior ya que requiere el conocimiento de una estructura narrativa diferente.

Para la calificación de cada prueba se tiene en cuenta la siguiente valoración.

Prueba 1 Dictado de silabas 0 - 25 puntos

Prueba 2 Dictado de palabras considera:

- Ortografía arbitraria 0 - 25 puntos
- Ortografía reglada 0 - 25 puntos

Prueba 3 Dictado pseudopalabras considera:

- Total de palabras bien escritas 0 - 25 puntos
- Las reglas ortográficas de los últimos 15 elementos 0 - 15 puntos

Prueba 4 Dictado de frases considera:

- Acentos 0 - 10 puntos
- Mayúsculas 0 - 10 puntos
- Puntuación 0 - 8 puntos

Prueba 5 Escritura de un cuento considera:

- Contenidos 0 - 5 puntos
 - Introducción con tiempo
 - Descripción física o psicológica
 - Causa – consecuencia
 - Hay un desenlace coherente
 - Originalidad
- Coherencia – estilo 0 - 5 puntos
 - Ideas con continuidad y lógica
 - Sentido global unitario
 - Figura literaria
 - Oraciones complejas
 - Riqueza en su vocabulario

Prueba 6 Escritura de una redacción considera:

- Contenidos 0 - 5 puntos
 - Rasgos definitorios
 - Rasgos del aspecto
 - Rasgos de forma de vida y habitad
 - Tipos de razas
 - Espacio utilizado
- Presentación 0 - 5 puntos
 - Organización
 - Continuidad – coherencia

- Vocabulario
- Expresiones – nuevos conceptos
- Oraciones complejas

8. MARCO LEGAL

Al desarrollar este proyecto es necesario consultar y conocer la normatividad en la educación, acerca de la lectura, escritura y la incorporación de TIC a la enseñanza. Se encontraron argumentos para sustentar este trabajo de grado en la Constitución Política de Colombia, la Ley General de Educación, los Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana.

De acuerdo con la Constitución Política de Colombia de 1991 en el artículo 67, se establece que la educación es un derecho para cada ciudadano y la escolarización es obligatoria en todos los casos para facilitar la formación integral de cada individuo. Se toma este artículo con el fin de argumentar legalmente que todo ciudadano tiene derecho a asistir a las aulas de clase; para así desarrollarse personal y académicamente, de acuerdo con el contexto de cada individuo.

Por otra parte, conforme a la ley 115 de 1994 por la cual se expide la Ley General de Educación se establece en el artículo 20, literal b50, que uno de los objetivos generales de la educación básica es desarrollar en los estudiantes habilidades para la comprensión lectora, la decodificación, el uso del código lingüístico de manera apropiada. Asimismo, desarrollar habilidades para la escucha, habla y expresión correcta hacia el uso del lenguaje.

Así mismo, el artículo 21, literal c, expresa el desarrollo de habilidades básicas para acceder a la lectura. Consecuente a esto, es necesario darle herramientas al estudiante; para que pueda hacer procesos de lectura pertinentes según su contexto y necesidades. Su fundamentación radica en que la lectura es la forma más eficaz para acceder a la cultura y al conocimiento.

También, en la Ley General de Educación, ley 1341, de 2009 artículo 2 literal 7, se refiere a la utilización de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) como un recurso tecnológico para la interacción comunicativa y uso de demás herramientas para acceder al conocimiento y fortalecer las competencias comunicativas entre otras: El derecho a la comunicación, la información y educación y los servicios básicos de las TIC: En desarrollo de los artículos 20 y 67 de la Constitución Nacional el Estado propiciará a todo colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos: La libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. Adicionalmente el Estado establecerá programas para que la población de los estratos menos favorecidos y la población rural tengan acceso y uso a las plataformas de comunicación, en especial de Internet y contenidos informáticos y de educación integral.

Otros artículos de la Ley General de Educación colombiana que pueden aportar argumentos legales a la sustentación de este proyecto son:

Artículo 1o. Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

Amparados en los preceptos de la Ley 115, que rige los procesos de la educación en el país, se evidencia la necesidad de generar unos objetivos generales que guíen los procesos de enseñanza-aprendizaje, para el desarrollo de seres íntegros en sus diferentes contextos sociales, culturales, económicos, políticos, creando un sentido de pertenencia hacia su sociedad.

Artículo 5o. Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución

Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines: (art. 5).

- La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
- La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.
- El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.

Artículo 13. Objetivos comunes de todos los niveles. Es objetivo primordial de todos y cada uno de los niveles educativos el desarrollo integral de los educandos mediante acciones estructuradas encaminadas a:

Fomentar en la institución educativa, prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación y organización ciudadana y estimular la autonomía y la responsabilidad; (art. 13).

Artículo 14. Enseñanza obligatoria. En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de la educación preescolar, básica y media. (art. 14).

9. ASPECTOS METODOLÓGICOS

Para el desarrollo del OVA se utiliza el diseño Instruccional enfocándose en el modelo metodológico denominado ADDIE. El diseño instruccional es definido por Belloch [CITATION Bel13 \p 2 \n \t \l 9226] como el arte y ciencia aplicada de crear un ambiente instruccional y los materiales, claros y efectivos, que ayudarán al estudiante a desarrollar la capacidad para lograr

ciertas tareas.

Por otra parte, Consuelo Belloch [CITATION Bel13 \p 10 \n \t \l 9226] define el modelo ADDIE como un proceso de diseño Instruccional Interactivo, en donde los resultados de la Evaluación Formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas. El producto final de una fase es el producto de inicio de la siguiente fase. ADDIE es el modelo básico de DI, pues contiene las fases esenciales del mismo.

ADDIE es el acrónimo del modelo, atendiendo a sus fases:

9.1 Análisis.

El análisis de esta investigación tiene un enfoque cualitativo el cual es definido como “conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos.”

[CITATION Rod00 \p 1 \l 9226]

El análisis de la prueba realizada (Anexo 3) permite identificar una serie de dificultades que presenta la población respecto a la Lectoescritura, lo que posteriormente conlleva hacer uso de determinados DBA que fortalezcan las falencias encontradas y apoyen el proceso de enseñanza.

9.1.1 Estrategia de recolección de datos

En este proyecto se utilizó la siguiente estrategia para identificar las falencias destacadas en el alcance de las Competencias Básicas de Lectoescritura para la población con la cual se trabajó.

El PROESC está compuesto por seis pruebas, cada una destinada a evaluar un aspecto específico, en la **Tabla 1** se presenta la relación entre estos dos puntos.

Tabla 1.

Relación entre pruebas y aspectos que evalúa cada prueba.

Pruebas	Aspecto a evaluar
Dominio de las reglas de conversión fonema-grafema.	Dictado de sílabas
Conocimiento de la ortografía arbitraria y reglada.	Dictado de palabras
Dominio de las reglas ortográficas.	Dictado de pseudopalabras
Uso de las mayúsculas	Dictado de frases - Mayúsculas
Uso de los signos de puntuación	Dictado de frases – Acentos – Signos de puntuación
Capacidad de planificar un texto narrativo	Escritura de un cuento
Capacidad de planificar un texto expositivo	Escritura de una redacción

Fuente. Esta investigación

Después de aplicar la prueba, la recolección de datos a cada estudiante se hace como se puede ver en la **Tabla 2** donde a cada prueba se le asigna un puntaje.

Tabla 2.

Puntajes de cada estudiante evaluado en las pruebas realizadas.

PRUEBAS		PD
1- Dictado de sílabas		0-21
2- Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	0-19
	b) Ortografía reglada	0-20
3- Dictado de pseudopalabras	a) Total	0-17
	b) Reglas ortográficas	0-17
4- Dictado de frases	a) Acentos	0-4
	b) Mayúsculas	0-4

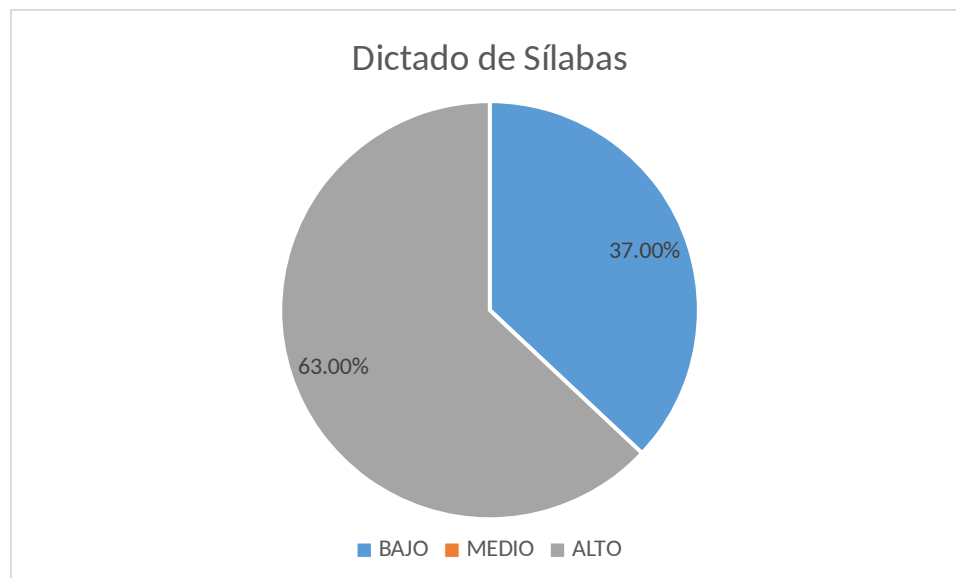
c) Signos de puntuación	0-1
5- Escritura de un cuento	0-8
6- Escritura de una redacción	0-3
Total de la batería	0-90

Fuente. Esta investigación

Al realizar las encuestas se tuvo en cuenta los siguientes porcentajes para determinar una clasificación en la población y en cada aspecto a evaluar.

- Mayor o igual al 90% de la puntuación máxima, se considera puntaje alto
- Mayor o igual 60% y menor que el 90%, se considera puntaje medio
- Menor al 60%, se considera puntaje bajo

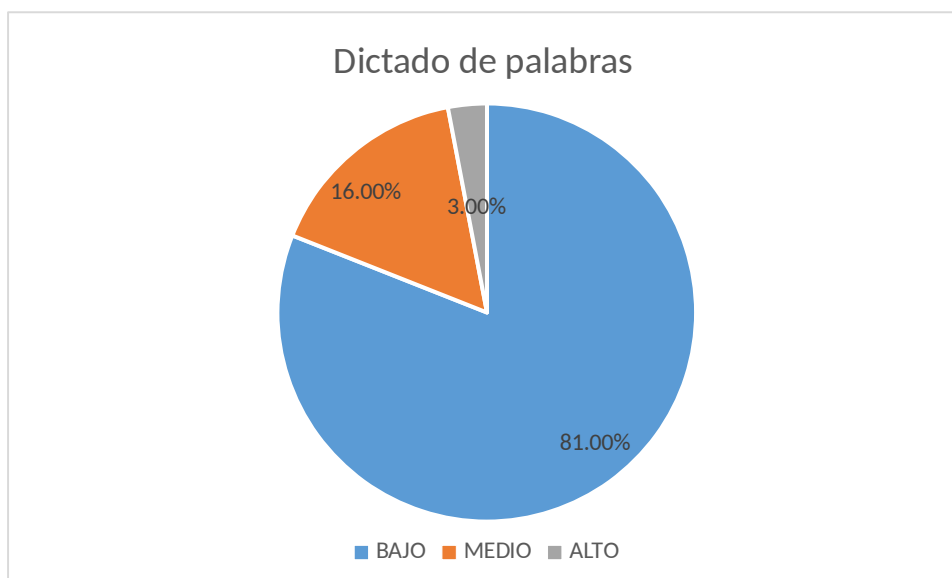
Para la prueba Dictado de sílabas se obtuvo que un 37% de la población lograron una calificación baja, mientras que el 63% sacó un puntaje alto y 0% se situó en la calificación media de esta prueba.



Grafica 1. Resultado prueba Dictado de Sílabas

Fuente. Esta investigación

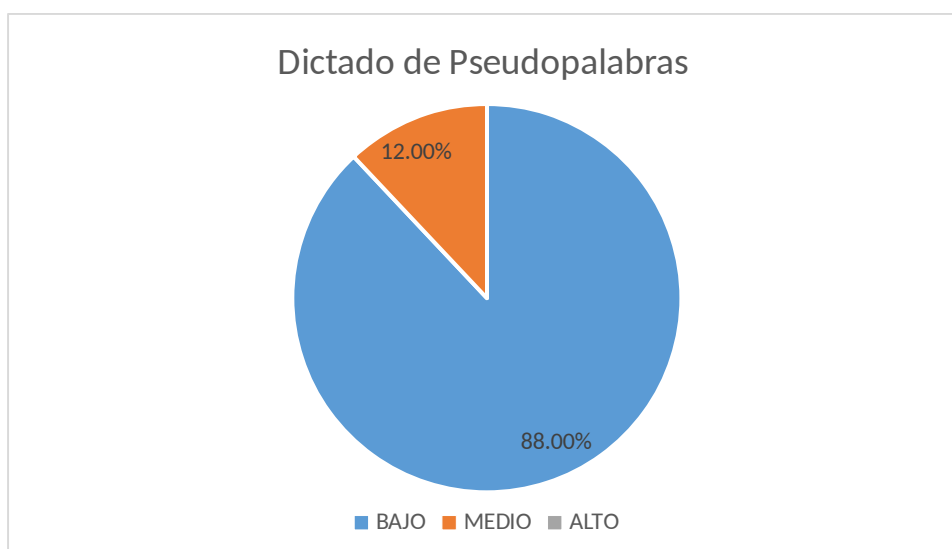
Para la siguiente prueba Dictado de palabras un 81% de los estudiantes saco una nota baja, el 16% una nota media y el 3% logro una calificación alta.



Grafica 2. Resultado prueba Dictado de Palabras

Fuente. Esta investigación

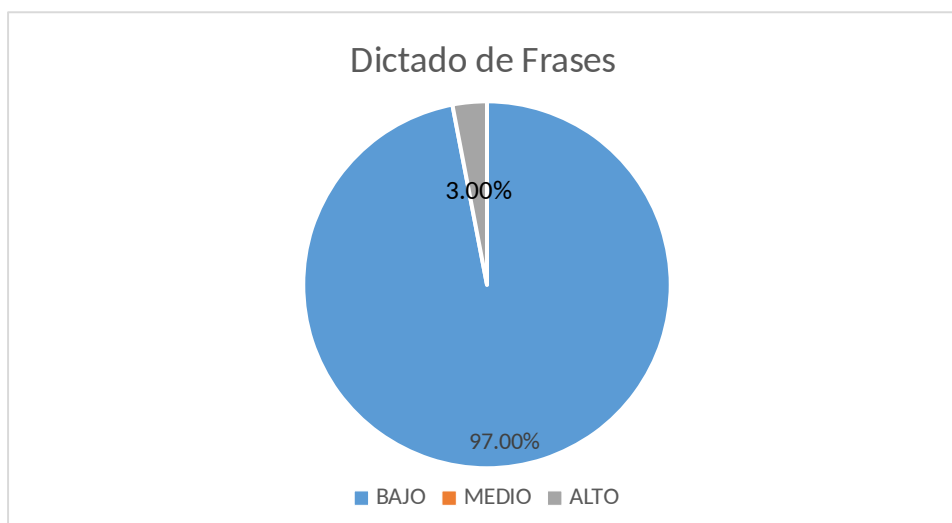
En la prueba Dictado de pseudopalabras se obtuvieron los siguientes resultados 88% de la población alcanzo una nota baja, 12% una calificación media y ningún puntaje alto.



Grafica 3. Resultado prueba Dictado de Pseudopalabras

Fuente. Esta investigación

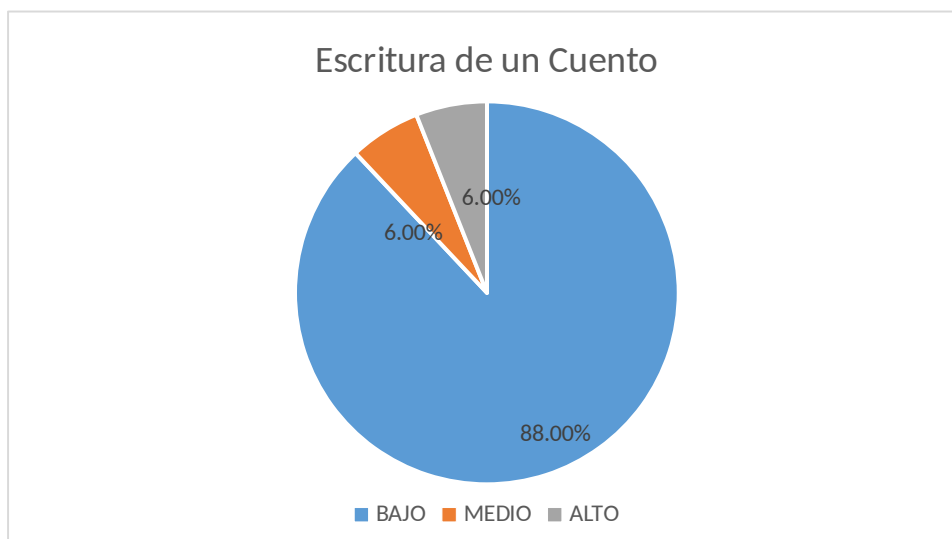
En Dictado de frases se consiguió que un 97% se sitúa en un nivel bajo mientras que solo un 3% logro una nota alta.



Grafica 4. Resultado prueba Dictado de Frases

Fuente. Esta investigación

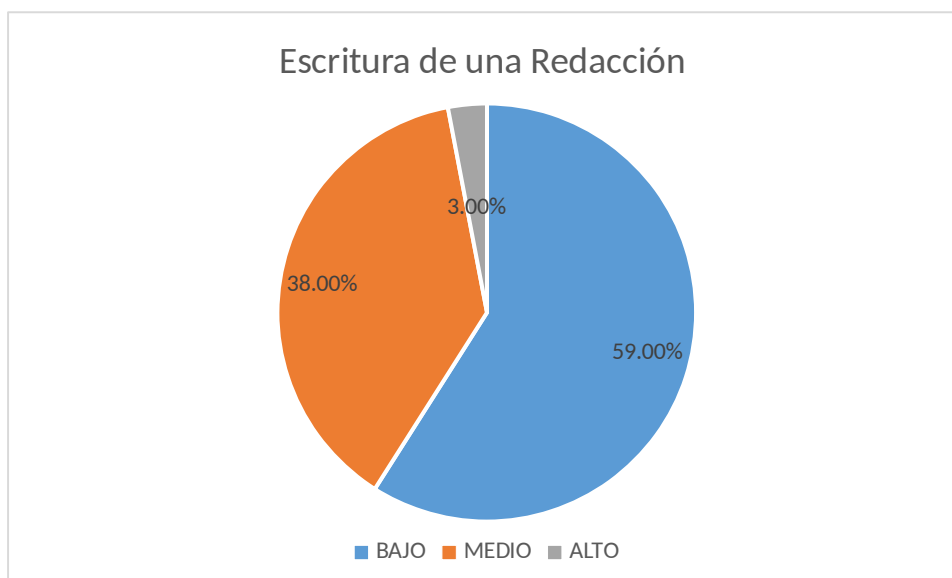
Para la siguiente prueba, Escritura de un cuento, un 88% se quedó en una nota baja mientras que la calificación media y alta obtuvieron un 6% cada una.



Grafica 5. Resultado prueba Escritura de un Cuento

Fuente. Esta investigación

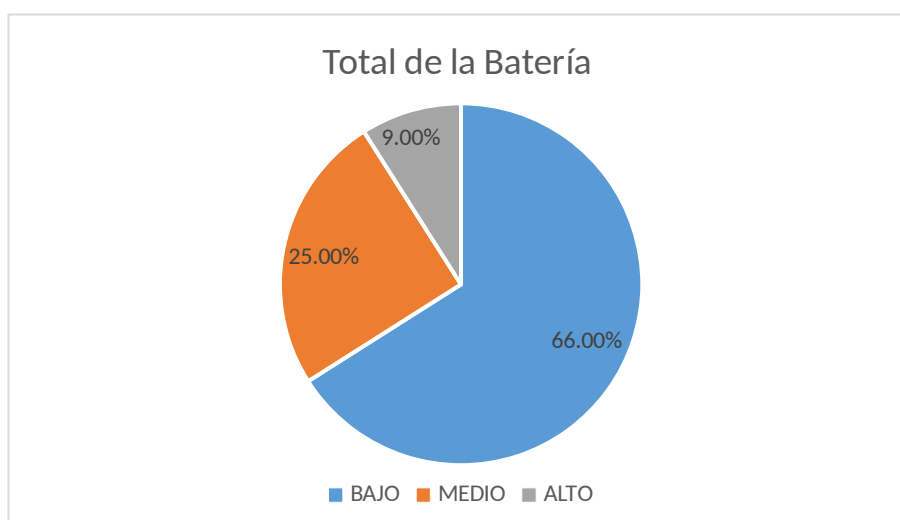
Para la sexta prueba, Escritura de una redacción, un 59% saco una nota baja, mientras que un 38% alcanzo una calificación media y solo un 3% un puntaje alto.



Grafica 6. Resultado prueba Escritura de una Redacción

Fuente. Esta investigación

En consecuencia se puede estimar que un 66% de la población obtuvo una calificación baja del promedio total de las pruebas mientras que el 25% se sitúa en un puntaje medio y solo un 9% alcanza las expectativas apropiadas en cuanto al manejo de la Lectoescritura.



Grafica 7. Resultado Total de la Batería

Fuente. Esta investigación

Al tener en cuenta el análisis realizado se determina que la población presenta falencias en los siguientes aspectos evaluados con el PROESC:

- Conocimiento de la ortografía arbitraria y reglada.
- Dominio de las reglas ortográficas.
- Uso de los signos de puntuación, mayúsculas y acentuación
- Capacidad de planificar un texto narrativo
- Capacidad de planificar un texto expositivo

Lo que lleva a utilizar determinados DBA que se ajusten a las necesidades y apoyen el proceso de enseñanza en las mencionadas falencias, los DBA seleccionados son los siguientes:

- Derecho No. 2 Reconoce que una misma consonante al unirse con una vocal tiene sonidos distintos o que distintas letras tienen sonidos similares
- Derecho No. 3 Lee y escribe correctamente palabras que contienen sílabas con representación sonora única.
- Derecho No. 4 Reconoce que las palabras están compuestas por sílabas y puede separarlas para formar palabras nuevas o cuando cambia de renglón.
- Derecho No. 9 Identifica los personajes principales de una historia.

Por otra parte se tiene en cuenta la Filosofía Institucional, la cual habla sobre la Escuela Transformadora, cuya misión es formar al ser humano, en la madurez de sus procesos, para que construya el conocimiento y transforme su realidad socio cultural, resolviendo problemas desde la innovación educativa

Esta misión le permite relacionar el ser con el saber y el saber hacer y desarrollar la capacidad de sentir, pensar y actuar de quien aprende.

Permite relacionar la vocación con la profesión y la ocupación, generando la posibilidad de

desarrollar actitudes hacia el aprendizaje, desarrollar procesos de pensamiento y competencias, construir el conocimiento, desarrollar habilidades y destrezas y cualificar los desempeños y aportar nuevos métodos, técnicas y procedimientos.

Al considerar el uso de un Objeto Virtual de Aprendizaje para dinamizar el proceso de enseñanza se debe tener en cuenta la infraestructura tecnológica de la Institución, en este caso cada sede cuenta con una aula de informática y cada equipo de cómputo posee un navegador actualizado lo cual es el requisito mínimo para ejecutar el OVA.

9.2 Diseño

Al tener en cuenta todos los aspectos realizados durante el análisis se establece el contenido del OVA de la siguiente manera:

Módulo 1 Acentuación y Mayúsculas

- Mayúsculas
- Agudas
- Graves
- Esdrújulas

Módulo 2 Ortografía

- M-N
- R-RR
- J-G
- Gue-Gui
- B-V
- LL-Y
- H

- C-S-Z

Teniendo en cuenta la edad de la población a la que va dirigido el OVA se estructura el contenido de forma simple y creativa con el fin de facilitar la interacción de la aplicación con el usuario final, es por eso que se considera presentar los temas a modo de Historia mostrando a un personaje al cual le surge una determinada problemática y de esta forma se invita al usuario a resolver el contenido mediante un hilo argumentativo y la ganancia de objetos, trofeos y códigos dentro del programa.

Se resuelve establecer los siguientes esquemas:

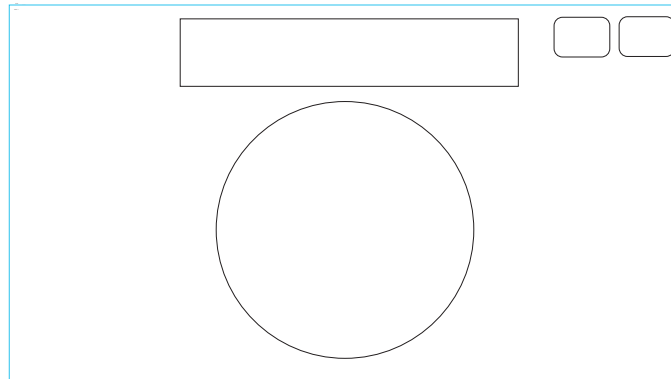


Figura 1. Pantalla Inicial

Fuente. Esta investigación

Es la primera pantalla que muestre el OVA dando como Texto el nombre de la aplicación, el Botón 1 será el logo del programa y da inicio a la historia, mientras que el Botón 2 es un apartado donde se encuentre los créditos y demás contenido relacionado. El Botón 3 estará anclado en esta posición durante todo el programa y en todas las pantallas que este muestre, es la ayuda del programa.

Para la presentación de los módulos se establece la siguiente distribución.

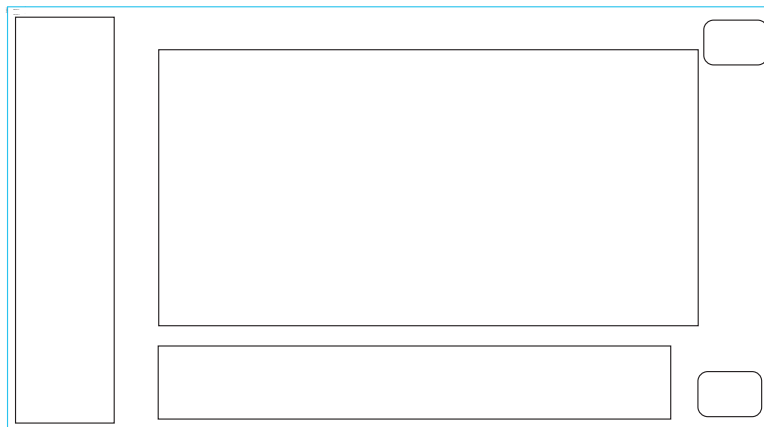


Figura 2. Pantalla Módulos

Fuente. Esta investigación

En la Sección 1 se encuentran los temas, en la Sección 2 las actividades y en la Sección 3 se desarrolla la actividad seleccionada, por otra parte el Botón 5 está presente en todas las pantallas de modulo y se encarga de regresar al usuario a la pantalla de selección.

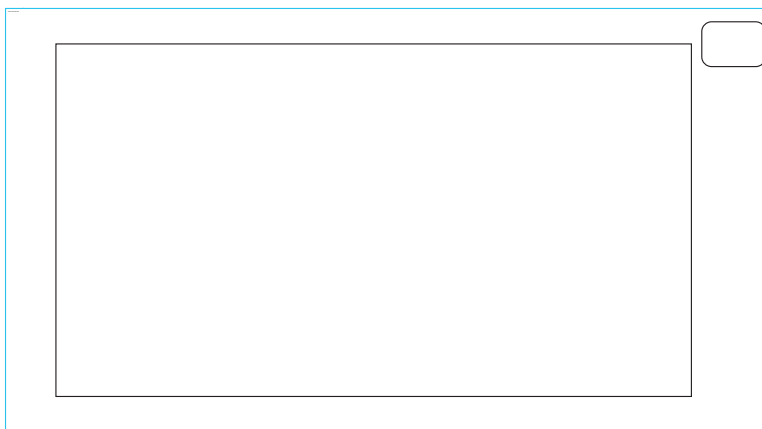


Figura 3. Pantalla de Selección

Fuente. Esta investigación

Por medio de diferentes gráficos animados se escoge los módulos a los cuales se desea ingresar.

Estos son los esquemas propuestos en un principio, a partir de este punto se fueron mejorando y agregando funciones según lo solicitaba el OVA y su historia, dando como resultado esquemas más enriquecidos los cuales pueden apreciarse de una forma más detallada en el manual de usuario (anexo 5).

Cada tema realizado dentro del OVA tiene de 1 a 3 actividades las cuales enfatizan la motivación, evaluación y retroalimentación inmediata de la temática estudiada, para ello se manejan diferentes tipos de actividades las cuales están especificadas una a una en el manual de usuario a partir de la página 8, también se especifica las habilidades desarrolladas según la actividad efectuada página 34 (anexo 5).

Debido a que las temáticas a tratar se rigen de métodos tradicionales es de vital importancia presentar colores y gráficos que sean acordes a la edad de la población, para ello se articula la historia de Lya, una niña la cual encuentra un libro mágico que al abrirlo desata su magia y a la vez deja escapar algunas de sus hojas. Ahora Lya en ayuda del usuario debe embarcarse en una travesía para recuperar las hojas perdidas.

A partir de esta historia gráfica se motiva al usuario a explorar el contenido del OVA, las actividades que se van realizando para ayudar a Lya en su búsqueda son de apoyo para la explicación que brinda el docente, por lo cual los estudiantes aprenderán las temáticas de una forma divertida y dinámica.

El docente puede hacer uso del marco argumentativo de la historia para facilitar al estudiante la comprensión del tema.

9.3 Desarrollo

Una vez establecidos los contenidos, la historia y su distribución, se da paso al desarrollo del OVA, para ello se dispone de los recursos gráficos que brinda el sitio freepik.com debido a su contenido estéticamente agradable y su licencia Creative Commons la cual permite la manipulación libre de estos. Se procede a realizar la programación del OVA a través del programa Adobe Edge Animate el cual permite crear interfaces animadas y atractivas además de brindar propiedades de responsive design al proyecto.

La pantalla principal del OVA se diseña acorde a la historia propuesta, estableciendo a Lya como personaje principal en un mundo donde tendrá diferentes aventuras. La historia del programa tiene como propósito motivar al usuario e incitarlo a interactuar con la aplicación.

Después de presentar la historia inicial se muestra el menú de selección, en donde podrá seleccionar un destino para continuar con la historia y tener acceso a las actividades que

corresponden al destino seleccionado.

Las actividades están soportadas por contenido en forma escrita y de audio, además, posee un lenguaje simplificado para una mayor comprensión del usuario final. También cuenta con instrucciones que explican el desarrollo de cada actividad.

Para la edición de todos los aspectos de sonido se utilizó Audacity, los efectos de sonido se consiguieron de sonidosmp3gratis.com y la música de fondo es de Kevin Macleod todo lo anterior se maneja bajo la licencia Creative Commons.

Para la visualización de cada pantalla y una descripción más detallada de todos los componentes revisar. (Anexo 5)

9.4 Implementación

Una vez desarrollado el Objeto Virtual de Aprendizaje, se realiza una prueba piloto la cual permitió visualizar fortalezas y debilidades en el recurso elaborado según la perspectiva de los estudiantes y los docentes involucrados en la investigación.

Primero se solicitó permiso a la institución para poder instalar en el Aula de Informática el Objeto, éste fue aprobado tanto por la rectora de la institución: ALICIA LUCERO VALLEJO como por el profesor: EDGAR ZARAMA encargado del aula.

El segundo paso fue obtener el permiso de la Institución Educativa para poder visitar el Aula de Informática con los estudiantes, permiso que fue aprobado por la Rectora de la Institución y se acordó dividir la prueba en dos sesiones, cada una de dos horas, en la primera sesión visitaría el aula el grado 2-1 a cargo de la profesora ALEXANDRA VARGAS GUZMAN y en la segunda el grado 2-2 a cargo de la profesora ELSA ROMERO CARDENAS. A continuación se muestra la información detallada de las sesiones.

Tabla 3.**Sesiones de implementación.**

PIMERA SESIÓN			
FECHA	HORA	AULA	GRADO
29/08/2017	11:00 AM	Aula de Informática	2-2
SEGUNDA SESIÓN			
FECHA	HORA	AULA	GRADO
30/08/2017	11:00 AM	Aula de Informática	2-1

Fuente. Esta investigación

Las dos sesiones se trabajaron de igual manera, se recogió a los estudiantes en su respectivo salón de clases, en compañía de la profesora de cada curso que ya había estipulado algunas reglas con anterioridad respecto al manejo y al comportamiento dentro del Aula de Informática, una vez en este lugar se asignó un computador a cada estudiante y se prosiguió con una breve descripción de los objetivos y el funcionamiento del OVA.

Con lo anterior, se realizó la prueba piloto a 32 estudiantes bajo la supervisión de las profesoras encargadas. Durante el desarrollo de la prueba se recolecto evidencias dentro de la Institución. (Anexo 6)

Cabe resaltar que el OVA puede ser ejecutado bajo cualquier navegador sin ningún problema.

9.5 Evaluación

En esta fase se realizó la evaluación del OVA, tomando en cuenta a los estudiantes, docentes y los diseñadores del Objeto, a continuación se describe como se llevó a cabo la evaluación:

9.5.1 Evaluación Continua

Este momento de la evaluación se realizó desde la etapa del análisis hasta la etapa de

implementación, proceso que ayudo a los diseñadores de este OVA a conocer la situación real de la población investigada e identificar fortalezas y falencias. Esta evaluación fue desarrollada por el equipo de trabajo del presente proyecto.

La evaluación en la fase de análisis se trabajó junto a la Institución principalmente, con las profesoras encargadas de los grados en los que se pretendía trabajar con el fin de constatar si los objetivos que se plantearon eran alcanzables y claros, y necesaria para determinar si el diseño del OVA era pertinente y adecuado en base a la encuesta aplicada a las profesoras en dicha fase (Ver anexo encuesta a docentes) y por último se evaluó con qué recursos tecnológicos y contenidos programáticos se contaba para realizar y diseñar el proyecto.

En la evaluación de la fase del diseño, primero se determinó y se categorizo las temáticas que se tratarían teniendo en cuenta contenidos programáticos de la Institución, Estándares Básicos propuestos por el Ministerio de Educación y las pruebas que se realizaron a los estudiantes para detectar fallas y fortalezas de los mismos. Teniendo en cuenta lo anterior se propuso la interfaz del objeto, la cual tendría que ser amigable para el usuario y acorde con la edad de la población, de esta manera se realizaron algunas modificaciones sobre la marcha de acuerdo a observaciones por parte de los diseñadores del OVA y recomendaciones brindadas por el asesor del proyecto.

La evaluación de la fase del desarrollo, permitió verificar si los contenidos seleccionados, fueron acordes al plan de área, a los Estándares y Competencias que se tomaron como base del OVA, lo cual permitió realizar modificaciones de acuerdo algunas recomendaciones que brindaron las docentes de cada grado.

En cuanto a la evaluación en la fase de implementación, se hizo una comparación entre el

paso a paso de la planificación realizada con anterioridad y la del proceso de ejecución y manipulación del OVA.

9.5.2 Evaluación autocrítica del OVA

Teniendo en cuenta las recomendaciones de la Institución, los diseñadores del OVA junto al docente asesor del proyecto, realizaron una evaluación donde se destacaron algunos puntos importantes como los siguientes: Es para destacar la oportunidad de expansión que ofrece el OVA, tanto en temáticas como en la historia base en la que se desarrolla todo el contexto, los contenidos son claros y adecuados para la población con la que se trabajó, la calidad del sonido es buena lo que hace llamativo y de fácil comprensión para los usuarios, los recursos tecnológicos que exige para ser ejecutado son muy pocos, en consecuencia de esto es de fácil acceso.

Otro punto que se tiene en cuenta es que a pesar de que el OVA puede ser ejecutado sin necesidad de Internet, se lograría una mejor visualización del recurso con una conexión, ya que las fuentes originales del OVA solo se habilitan cuando el equipo está en línea.

9.5.3 Evaluación por parte de los estudiantes y las profesoras

Una vez terminada la fase de implementación se procedió a ejecutar unas preguntas a las profesoras encargadas y a sus estudiantes, para verificar los puntos de vista que se tenía acerca del OVA.

Las profesoras que estaban encargadas de los cursos, brindaron sus observaciones por medio de una encuesta (Anexo 7). En seguida se relacionará las respuestas de cada una de las profesoras destacando los puntos relevantes para el proyecto.

En cuanto al uso pertinente del OVA, las docentes afirmaron que es adecuado para los estudiantes y sus edades, consiguiendo de esta manera fortalecer y apoyar un proceso de enseñanza. Para las docentes es importante la vinculación de estos recursos, ya que ofrecen

innovar en la forma tradicional de aprender que se ha utilizado, beneficiando de esta manera al Área de Lengua Castellana.

También se les pidió a las docentes evaluar y brindar una opinión sobre la cantidad y calidad de las actividades propuestas por los diseñadores en el OVA, de las cuales afirman que manejan una complejidad apropiada para los estudiantes y que existe una variedad en ellas, que ofrece al usuario diversidad a la hora de fortalecer las temáticas.

Por otra parte las profesoras resaltan y califican como excelente la claridad de textos, imágenes, animaciones y sonidos, afirmando que son de alta calidad, pertinentes para los estudiantes y logran llamar la atención de los usuarios. Acerca de la cantidad de contenidos que se manejaron aseveran que es buena y suficiente para cubrir las temáticas que se planificaron con anterioridad.

En conclusión las profesoras afirman que el recurso diseñado para apoyar y dinamizar el proceso de enseñanza es muy adecuado e innovador, resaltando que nunca antes habían incluido este tipo de tecnologías al desarrollo de sus clases, mencionando que el Objeto es acorde al plan de área del grado segundo de la Institución y que es pertinente para apoyar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, observando interés y motivación por el uso del OVA.

Otra manera de evaluar el OVA diseñado en el presente proyecto, fue mediante una encuesta aplicada a los estudiantes, (Anexo 8) el día de la fase de implantación, los resultados permitieron evidenciar si el objeto tuvo o no buena acogida en la población, se tuvo en cuenta la edad de los estudiantes con los que se estaba trabajando, por lo cual se realizó una encuesta pequeña y fácil de diligenciar, básicamente preguntas que se respondían positivamente o negativamente según pareciese.

A continuación se mostraran y describirán los resultados obtenidos:

Con la pregunta ¿Te gusto el Mundo de LYA? Se pretendía observar el gusto que tuvieron los estudiantes por el OVA diseñado para cumplir el objetivo general del proyecto, a la cual el 100% de los encuestados dieron una respuesta positiva, lo que muestra una gran acogida del objeto en la población.

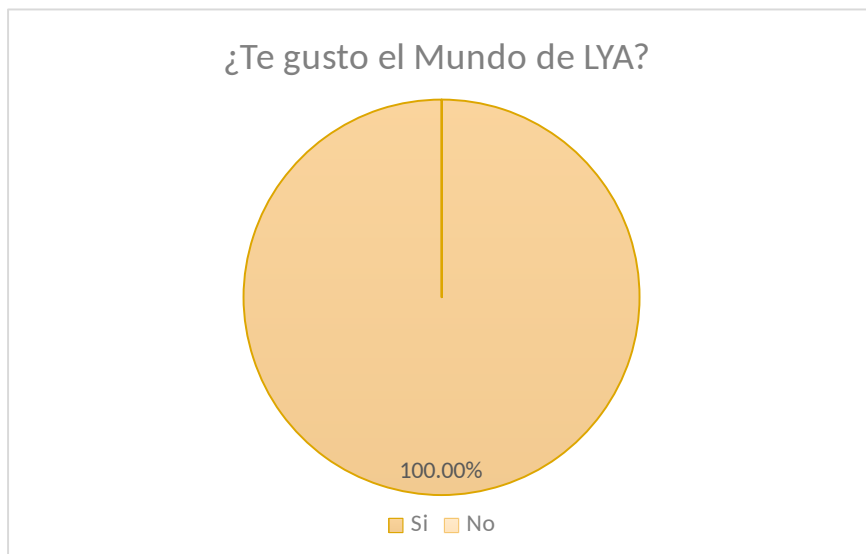


Gráfico 8. ¿Te gusto el Mundo de LYA?

Fuente. Esta investigación

Con respecto a la pregunta 2 ¿Habías utilizado los computadores en otra materia que no sea la de informática? El resultado fue una respuesta negativa del 100% lo que evidencia la falta de uso de este tipo de recursos informáticos para apoyar otras áreas.



Grafico 9. ¿Habías utilizado los computadores en otra materia que no sea la de informática?

Fuente. Esta investigación

En cuanto a la pregunta ¿Te gusto ayudar a LYA a encontrar las hojas perdidas? Que buscaba observar si a los estudiantes les gusto o no la historia que se ofrece por medio del OVA como parte motivacional para su aprendizaje. El resultado fue el siguiente:

¿Te gusto ayudar a LYA a encontrar las hojas perdidas?

AL DE APRENDIZAJE (OVA) 70

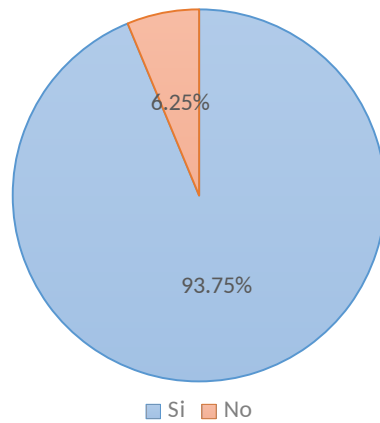


Grafico 10. ¿Te gusto ayudar a LYA a encontrar las hojas perdidas?

Fuente. Esta investigación

Con la pregunta ¿Te parecieron dificiles las actividades? Que fue la única que ofreció otra alternativa diferente al SI y al No ya que se trataba de una pregunta que enmarcaba varias opciones, por este motivo se brindó la opción ALGUNAS, el resultado que se obtuvo fue que el 50% afirmo que algunas de las actividades fueron dificiles correspondiente a dieciséis estudiantes, el 37% que corresponde a doce personas respondieron que las actividades fueron dificiles y 4 personas que es el 13% de la población afirmo que las actividades no fueron dificiles.

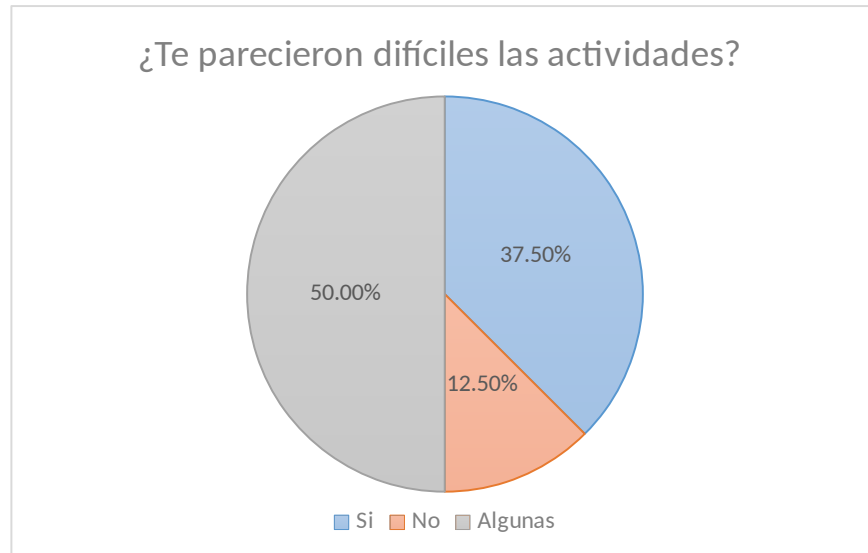


Gráfico 11. ¿Te parecieron difíciles las actividades?

Fuente. Esta investigación

También se preguntó si ¿Escuchaste con claridad las explicaciones de la narradora? Esto con el objetivo de verificar la calidad de los sonidos que se encontraban dentro del OVA.

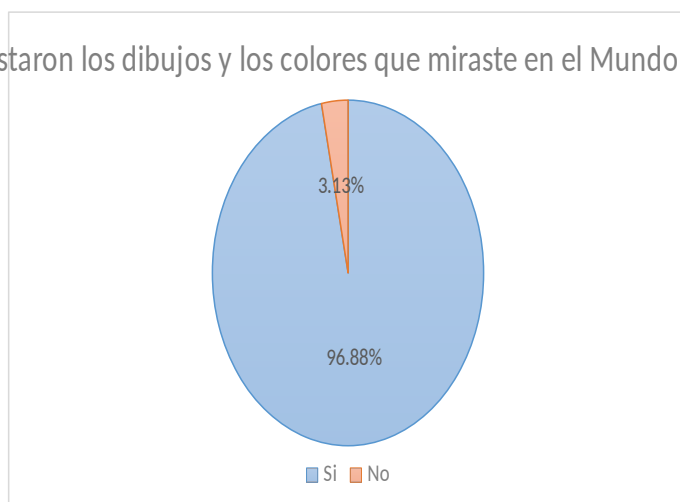
La respuesta que se encontró a la mencionada pregunta fue positiva ya que el 100% de los encuestados aseguraron que los sonidos se escucharon claramente A continuación puedes observar el resultado su respectivo gráfico.



Gráfico 12. ¿Escuchaste con claridad las explicaciones de la narradora?

Fuente. Esta investigación

¿Te gustaron los dibujos y los colores que miraste en el Mundo de LYA?



Con el fin de consultar sobre la calidad de los gráficos a los estudiantes se formuló la siguiente pregunta ¿Te gustaron los dibujos y los colores que miraste en el Mundo de LYA?, a la cual el

97% de los encuestados respondió positivamente y mostro agrado ante el diseño de las actividades y del OVA en general.

Gráfico 13. ¿Te gustaron los dibujos y los colores que miraste en el Mundo de LYA?

Fuente. Esta investigación

De una manera intuitiva se preguntó a los estudiantes si tuvieron problema con la utilización del OVA en cuanto a esquema de navegación, ¿Tuviste problemas para utilizar el Mundo de LYA? Los estudiantes respondieron en su mayoría que no tuvieron ningún problema, tres de ellos equivalente al 9% de la población dijo haber tenido problemas para utilizar el objeto.

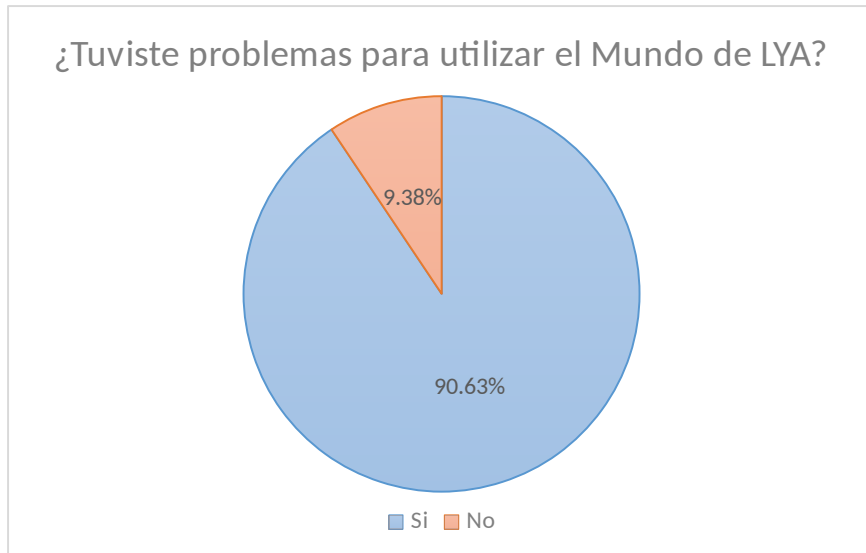


Gráfico 14. Resultados evaluación: ¿Tuviste problemas para utilizar el Mundo de LYA?

Fuente. Esta investigación

Como se observó en el anterior análisis los resultados en su mayoría son positivos y muestran una gran acogida por parte de la población en general con la que se trabajó, entonces se puede afirmar que los objetivos planteados con anterioridad en el proyecto fueron alcanzados y se reflejan con claridad en el producto final que fue el diseño del OVA que dinamice el proceso de enseñanza y aprendizaje para alcanzar competencias básicas de Lectoescritura en el grado segundo.

9.6 Esquema Metodológico

Como resultado de la metodología utilizada se llegó al siguiente esquema de funcionamiento el cual demuestra la estructura básica del OVA, comenzando con la motivación la cual está presente durante toda la aplicación mediante su entorno gráfico e historia, sigue con el contenido el cual se basa en el plan de estudios y los DBA además de nutrir en todo momento las actividades las cuales integran de forma simbiótica tanto la evaluación como la retroalimentación de los contenidos.

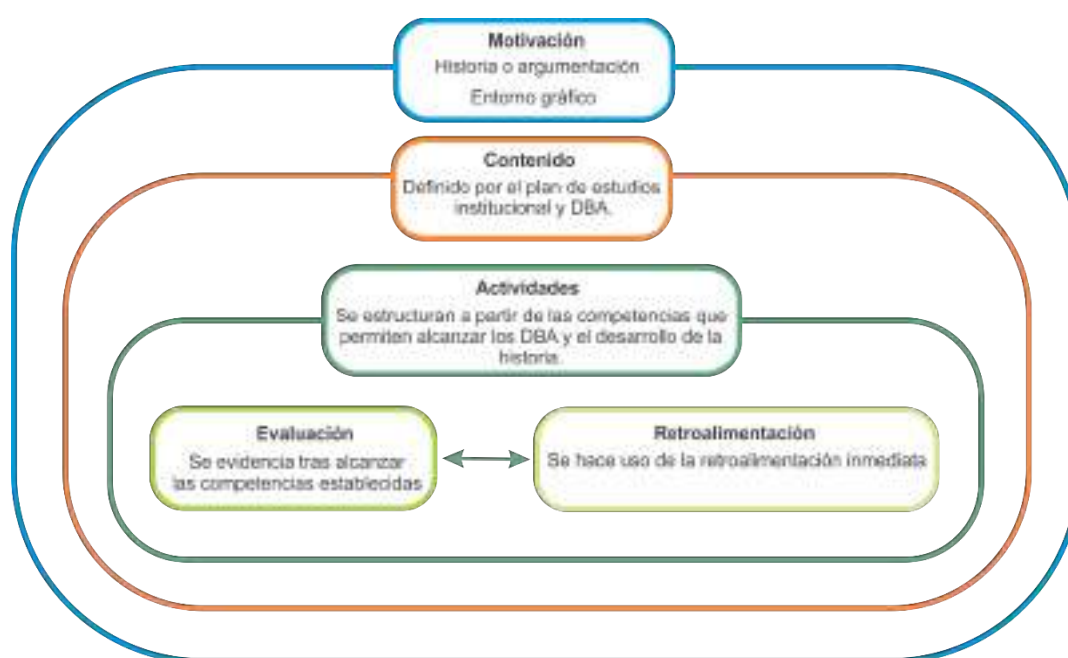


Figura 4. Esquema Metodológico

Fuente. Esta investigación

10. CONCLUSIONES

El OVA se integra al proceso de enseñanza de Lectoescritura de una manera pertinente, ofreciendo al estudiante una manera de aprender contextualizada a sus gustos y necesidades, además de permitir al docente una nueva alternativa como estrategia de enseñanza.

Es para resaltar la capacidad que tiene el OVA para ser utilizado en diferentes contextos educativos, al ofrecer nuevas secuencias formativas y una estrategia pedagógica, consiguiendo agrado y buenos resultados en el aprendizaje de los estudiantes.

Es importante destacar la facilidad de acceso y ejecución del objeto desarrollado, sin exigir demasiados recursos tecnológicos.

El OVA diseñado permite la actualización o modificación para generar nuevos contenidos o mejorar su potencialidad.

Es para destacar que un OVA tiene la capacidad de amalgamar diversas áreas del conocimiento y propone una vigencia en los contenidos y la información que contiene.

Durante la realización de las pruebas piloto se pudo evidenciar que el contenido textual como reglas e instrucciones, pasa desapercibido para la mayoría de los estudiantes, los cuales centran su atención en iniciar directamente las actividades.

11. RECOMENDACIONES

El OVA realizado para el área de lengua castellana, puede ser implantado en diferentes instituciones educativas ya que se trabaja con Estándares Básicos de Aprendizaje, dejando en claro que se debe adecuar de acuerdo con las necesidades que tengan los estudiantes.

Para hacer uso del OVA se debe tener en cuenta los requerimientos hardware y software, mencionados en el actual proyecto para su correcto funcionamiento.

Las temáticas que se van a trabajar en el OVA están enfocadas especialmente en reforzar y afianzar el conocimiento, por tal motivo es importante que los temas hayan sido tratados previamente en clase.

Es importante adelantar proyectos por parte del programa de Licenciatura en Informática que permitan aceptar los retos que imponen las nuevas tecnologías incorporadas a la educación, consiguiendo formar profesores con conciencia crítica, capaces de romper barreras de tipo pedagógico.

Para futuras temáticas, se puede trabajar de forma, que los escenarios se ajusten al entorno nacional o regional de la población; esto con el fin de lograr una contextualización inmediata para el estudiante.

BIBLIOGRAFÍA

- Blay, A. (2017). *Lectura rápida*. bogota: Editorial Iberia S.A.
- Bolívar, R. (2007). *¿Qué debe enseñar un jardín infantil?* Obtenido de <http://www.abcdelbebe.com/etapa/nino/24-a-48-meses/comportamiento/que-debe-ensenar-un-jardin-infantil>
- Broderick, C. (2001). *Diseño Instruccional*. Obtenido de <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.wiki>
- Cabero, J. (1996). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. *Revista electrónica de tecnología educativa*.
- Chiappe Laverde, A. (2009). *Acerca de lo Pedagógico en los Objetos de Aprendizaje, reflexiones*. bogota: s.n.
- Dalin, P. y. (1983). *Can Schools Learn*. londres: NFER.
- García Alzola, E. (1975). *Algunos aspectos de la lectura. Lengua y Literatura*. La Habana: Pueblo y Educación,.
- Gonzalez, G. (2000). *Las Nuevas Tecnologías y su Impacto Sociocultural y Educativo*. Bogotá: EDUCERE.
- Henaó A., Octavio y Doris R. (2012). *Revista Educación y Pedagogía*, Medellín, Universidad de Antioquia.
- Rodríguez Lamas, R. y. (2000). *Introducción a la informática educativa*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Vargas, A. (2004). *Estándares y ética de la comunicación*. Valle del Cauca: Universidad del Valle.

Anexos

Anexo 1 (Encuestas Estudiantes)

AMIGOS DE LA IEM AGUSTIN AGUALONGO, AYÚDENME A RESPONDER ESTA ENCUESTA**ESTUDIANTES 2º DE BÁSICA PRIMARIA**

- Objetivo 1. Conocer el grado de conformidad que hay en los estudiantes con respecto a los métodos formativos usados para desarrollar las competencias de lectura y escritura.
- Objetivo 2. Conocer algunos elementos, para, con base en ellos, construir un recurso digital que se ajuste a las preferencias y necesidades de los estudiantes elegidos.

La Encuesta se hace para ayudar a resolver el problema de investigación del proyecto de grado para obtener el Título Profesional de Licenciado en Informática. El problema es averiguar cuál es la incidencia de la aplicación de TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje en el aula de clase en alumnos de segundo de primaria.

CURSO: _____

Yo soy

Niño

Niña

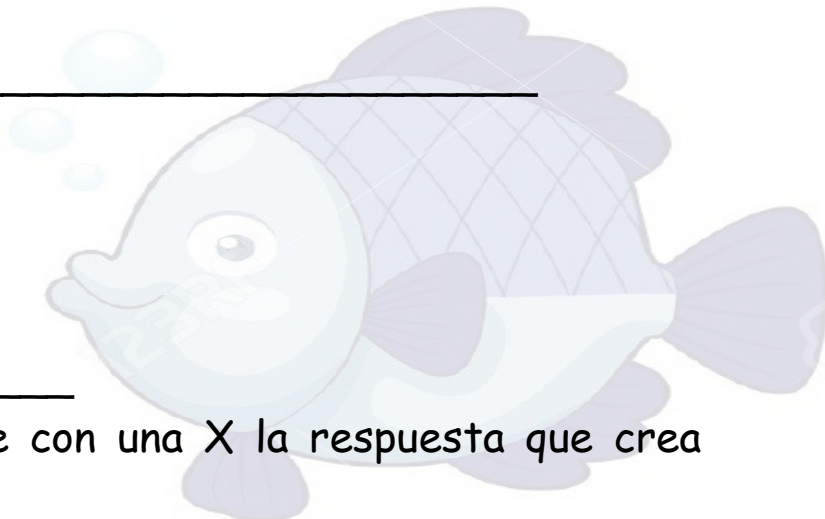
Cuantos años tengo _____

INSTRUCCIONES: Marque con una X la respuesta que crea más conveniente.

1. Usas la computadora para leer

Si

No



2. Acostumbras a leer en casa

- Si
- No

3. Acostumbras a leer en la escuela

- Si
- No

4. Qué tipo de libros se leen

- Textos escolares
- Enciclopedia
- Cuento
- Textos de Religión
- Libros para niños
- De todo tipo



5. Principales razones para leer

- Estudiar/la escuela
- Me gusta
- Para Divertirme
- Otro

6. Que tanto entiendes lo que lees

- Mucho
- Poco
- Nada

7. ¿Cuáles son las principales razones por las que no lees con frecuencia?

- No me gusta leer
- Prefiero otras actividades recreativas
- No veo bien
- No tengo un lugar apropiado para hacerlo
- Porque me obligan a hacerlo
- Ni yo ni mi familia tenemos costumbre/hábito para leer

8. ¿Cuáles son las principales dificultades o limitaciones para leer?

- No tengo dificultades para leer
- No tengo la suficiente concentración
- No puedo ver bien
- No entiendo todo lo que leo
- No tengo paciencia para leer
- No me gusta leer

9. ¿Que siento cuando leo?

- Alegría
- Tranquilidad
- Angustia
- Nervios
- Cansancio
- Aburrimiento



10. ¿Qué te gusta ver en los libros?

- Letras
- Dibujos
- Mensajes
- Colores
- Juegos

11. ¿Me gusta escribir?

- Si
- No

12. ¿Qué es lo que más me gusta escribir?

- Resumen
- Cartas
- Ideas propias
- Cuentos

13. ¿Qué siento cuando escribo?

- Alegría
- Tranquilidad
- Angustia
- Nervios
- Cansancio
- Aburrimiento



14. ¿Me gustaría escribir en el computador?

- Si
- No

15. ¿Qué me gustaría escribir en el computador?

- Cuentos
- Académico x Tareas
- Historietas
- Cartas



16. Mientras escribo utilizo algún otro recurso para aprender

- Diccionario
- Fotocopias
- Libros académicos
- Internet
- Celular
- Ninguno

17. Estás de acuerdo con el uso de herramientas como videos educativos en clases

- Si
- No



18. Estás de acuerdo con el uso de video juegos educativos en clases

- Si
- No

19. Estás de acuerdo con el uso de audiolibros educativos en clases

- Si
- No

20. Estás de acuerdo con el uso de libros interactivos en clases

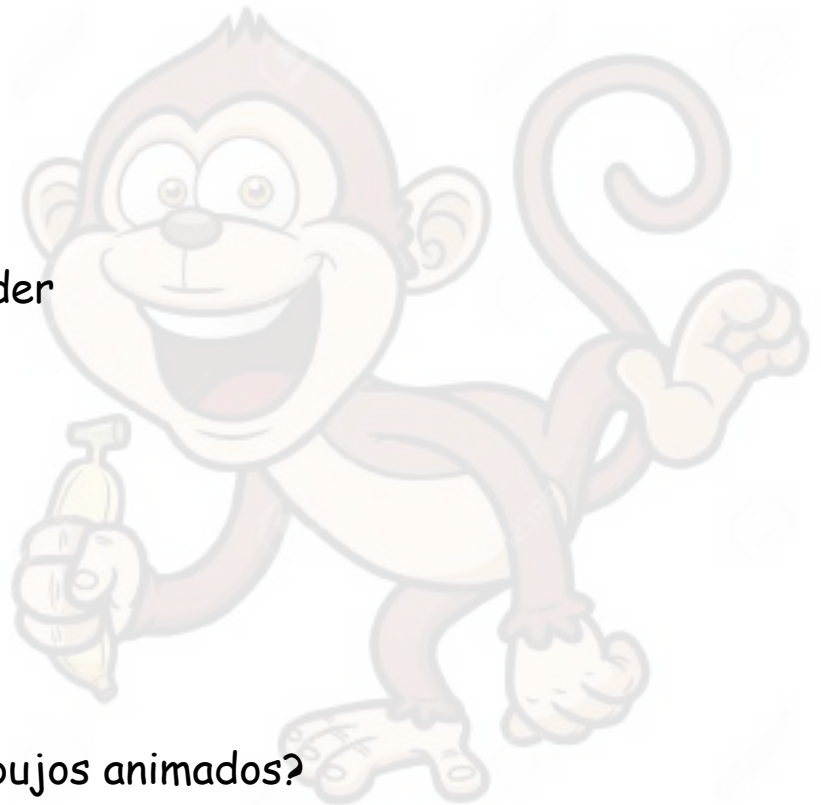
- Si
- No

21. Me gustaría aprender

- Mirando videos
- Con video juegos
- Audiolibros
- Libro interactivo
- Escuchando canciones

22. ¿Me gustan los dibujos animados?

- Si
- No



23. ¿Cuáles son tus dibujos animados preferidos?

24. ¿Cuál es tu superhéroe o personaje de TV favorito?

25. ¿Cuál es tu color preferido?

26. ¿Me gusta escuchar la radio?

- Si
- No

27. ¿Sabes que es Internet?

- Si
- No

28. ¿Usas Internet?

- Si
- No

29. Si tu respuesta es negativa, escribe las razones:



30. Qué páginas de Internet le recomendarías a tus compañeros que visiten

- Juego
- Video musicales y entretenimiento
- Educativas

Respondo si tengo algún problema al momento de escribir o leer

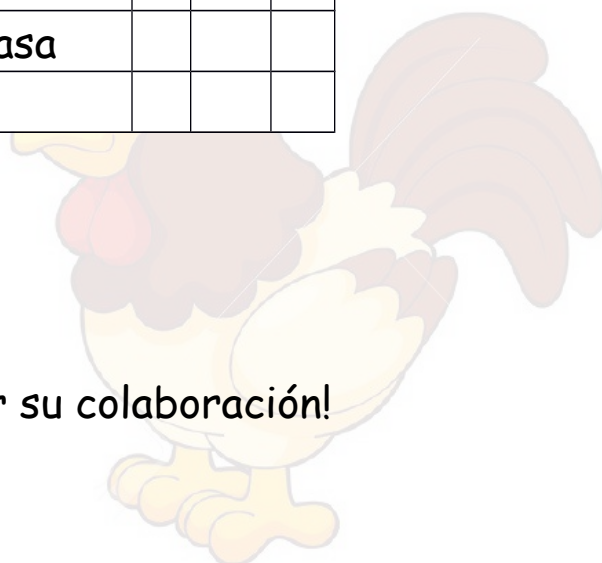
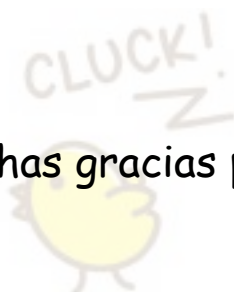
S=Siempre

PV=pocas veces

N=nunca

31. Cuáles son los puntos débiles más comunes en la escritura	S	P	N
Con que frecuencia escribo		V	
Tengo dificultades para concentrarme			
No se cómo empezar			
Me parece aburrido			
No acostumbro a leer en mi casa			
No acostumbro a escribir en mi casa			
Falta de tiempo			

¡Amiguitos, muchas gracias por su colaboración!



Anexo 2 (Encuestas Docentes)

AMIGOS DE LA IEM AGUSTIN AGUALONGO, AYÚDENME A RESPONDER ESTA ENCUESTA
ENCUESTA A DOCENTES

Fecha: _____

Nombre del docente: _____

Grado que orienta: _____

- Objetivo 1. Conocer algunos elementos relacionados con el proceso de fortalecimiento de la lectura y la escritura, para, con base en ellos, construir un recurso digital que se ajuste a las preferencias y necesidades de los estudiantes elegidos.
- Objetivo 2. Conocer los métodos o estrategias que vienen utilizando los docentes en procesos de enseñanza de lectura y escritura.

La Encuesta se hace para ayudar a resolver el problema de investigación del proyecto de grado para obtener el Título Profesional de Licenciado en Informática. El problema es averiguar cuál es la incidencia de la aplicación de TIC en los procesos de enseñanza -aprendizaje de lectura y escritura en el aula de clase en alumnos de segundo de primaria.

1. ¿Cuál es el estilo o modelo pedagógico que utiliza para la enseñanza a estudiantes?

2. Teniendo en cuenta su estilo pedagógico, ¿cuáles son las estrategias didácticas utilizadas para la enseñanza de lectura y escritura a sus estudiantes? Por favor, menciones algunas:

3. ¿Qué aspectos tiene en cuenta en sus estudiantes para la enseñanza de la lectura y escritura en su grado?

4. Desde su experiencia docente ¿Qué situaciones afectan negativamente el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes?

5. Marque con una X la cantidad de horas a la semana en las que se encarga de fortalecer el proceso de lectoescritura:

- Ninguna
- Menos de una hora
- 1 Hora
- 2 horas
- 3 horas
- 4 horas
- 5 o más horas

6. Qué tipo de recursos utiliza usted para fortalecer el proceso formativo de lectura: (Selección múltiple)

- Textos escolares
- Historietas
- Revistas
- Periódico
- Material de Internet
- Cuento
- Textos Religiosos
- Libros para niños

7. Para fortalecer el proceso de lectura y escritura, Para usted ¿Qué es preferible? (Selección múltiple)

- libros
- material de internet
- guías
- Sacar fotocopias
- Herramientas informáticas

¿Cuál? _____

8. Dificultades de lectura en los estudiantes

S=Siempre CS=Casi siempre PV=pocas veces N=nunca

	S	C	P	N
1. ¿Cuáles son las principales dificultades o limitaciones que usted encuentra en sus estudiantes en torno a la lectura?	S	C	P	N
No tienen dificultades para leer				
No tienen la suficiente concentración				
No puede ver bien				
No entienden todo lo que leen				
No tienen paciencia para leer				
No les gusta leer				
2. ¿Cuál considera que es el principal problema que enfrentan hoy los estudiantes para leer?	S	C	P	N
	S	S	V	N

Falta de interés / flojera				
Falta de hábito / fomento				
Falta de dinero				
Falta de tiempo				
Analfabetismo en el hogar				
Por la tv/radio/videojuegos				
Falta de material de lectura				
3. Cuáles son los puntos débiles más comunes en la lectura	S	C	P	N
		S	V	
Fluidez				
pronunciación				
exclamación				

9. Dificultades de escritura en los estudiantes

S=Siempre CS=Casi siempre PV=pocas veces N=nunca

1. Cuáles son los puntos débiles más comunes en la escritura	S	C	P	N
		S	V	
Redacción				
Ortografía				
Vocabulario				
Puntuación				
Coherencia				
Dificultades para concentrarse				
Falta de interés / flojera				
Falta de hábito / fomento				
Falta de dinero				
Falta de tiempo				
Analfabetismo en el hogar				

10. Como docente, le gustaría reforzar a través de herramientas informáticas la escritura con:

(Selección múltiple)

- Grafomotricidad
- Compresión lectora
- Puntuación
- Ortografía
- Redacción

11. ¿Implementa la estrategia de creación de borradores para reforzar la escritura en los estudiantes?

- si
- no

¿Qué ventajas o desventajas reconoce en esta estrategia?

12. Usa la computadora para fortalecer los procesos educativos del estudiante

- Si
- No

¿Qué ventajas o desventajas reconoce en esta estrategia?

13. ¿Sabe usted lo que son los objetos virtuales de aprendizaje?

- Si
- No

14. ¿Cuál es el grado de familiarización o dominio que posee con respecto a uso de herramientas informáticas?

- Alto
- Medio
- Bajo

15. ¿Sabe usted si la Institución cuenta con recursos informáticos como Jclíc, Scratch, Hotpotato, etc?

- Si
- No

16. ¿Ha recibido alguna capacitación para el uso de recursos informáticos educativos?

- Si
- No

Si su respuesta es afirmativa, ¿qué recursos informáticos educativos maneja?

17. Como le gustaría que se presente el contenido de una herramienta informática que apoye el proceso formativo de lectoescritura

- Módulos
- Capítulos
- Unidades
- Lecciones

18. Le gustaría que la ova (Objetos virtuales de aprendizaje) contenga contenido como: (Selección múltiple)

- Guías imprimibles
- Videos
- Animaciones
- Juegos

□ **Actividades**

19. Por favor, exprese sus sugerencias y recomendaciones para ser tenidas en cuenta en la creación de un recurso digital para el fortalecimiento de la lectura y escritura en estudiantes.

¡MUCHAS GRACIAS POR SU VALIOSA COLABORACIÓN!


Anexo 3 (Pruebas Estandarizadas PROESC)

PROESC

HOJA DE RESPUESTAS
A

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	DIFICULTADES				
			SI	Dudas	NO		
PRUEBA					Nivel bajo	Nivel medio	Nivel alto
1. Dictado de sílabas			*	*	*	*	*
2. Dictado de palabras	a) Ortografía silábica		*	*	*	*	*
	b) Ortografía rítmica		*	*	*	*	*
3. Dictado de pseudopalabras	a) Total		*	*	*	*	*
	b) Reglas ortográficas		*	*	*	*	*
4. Dictado de frases	a) Acentos		*	*	*	*	*
	b) Mayúsculas		*	*	*	*	*
	c) Signos de puntuación		*	*	*	*	*
5. Escritura de un cuento			*	*	*	*	*
6. Escritura de una redacción			*	*	*	*	*
Total batería			*	*	*	*	*

OBSERVACIONES:

 Autores: F. Cuatros Vega, J. L. Ramos Sánchez y E. Ruzo Hernández.
Copyright © 2002 by TEA Ediciones, S.A. - Prohibida la reproducción total o parcial - Todos los derechos reservados - Este ejemplar está impreso en DOS TINTAS. Si se presentan un ejemplar en negro es una reproducción ilegítima. En beneficio de la profesión y el alumnado propio NO LA DIFUNDE - Printed in Spain. Impreso en España.

PROesc



Autores: F. Claver Negro, J. L. Ramos Sánchez y E. Ramos Hernández
 Copyright © 2007 by TERA Ediciones, S.L. - Prohibida la reproducción total o parcial - Todos los derechos reservados -
 Este ejemplar está impreso en 80% FIBRA. Si lo presentas un ejemplar en negro es una reproducción legal. En
 beneficio de la profesión y en el suyo propio RD/LA UTUJCEZ - Printed in Spain, Impreso en España.

Nombre y apellidos

Edad

Sexo

Fecha de nacimiento

Centro

Curso

Localidad

1. DICTADO DE SÍLABAS

		Sílabas
fo	1	<input type="text"/>
ja	2	<input type="text"/>
du	3	<input type="text"/>
os	4	<input type="text"/>
mer	5	<input type="text"/>
tun	6	<input type="text"/>
ll	7	<input type="text"/>
pri	8	<input type="text"/>
ga	9	<input type="text"/>
ur	10	<input type="text"/>
bli	11	<input type="text"/>
ral	12	<input type="text"/>
tre	13	<input type="text"/>
zo	14	<input type="text"/>
an	15	<input type="text"/>
güi	16	<input type="text"/>
fuen	17	<input type="text"/>
go	18	<input type="text"/>
plen	19	<input type="text"/>
ju	20	<input type="text"/>
glas	21	<input type="text"/>
trian	22	<input type="text"/>
guc	23	<input type="text"/>
za	24	<input type="text"/>
dien	25	<input type="text"/>

2. DICTADO DE PALABRAS

Lista A: Ortografía arbitraria

jefe	1	<input type="text"/>
bulto	2	<input type="text"/>
ojera	3	<input type="text"/>
mayor	4	<input type="text"/>
humano	5	<input type="text"/>
valiente	6	<input type="text"/>
bolsa	7	<input type="text"/>
genio	8	<input type="text"/>
zanahoria	9	<input type="text"/>
lluvia	10	<input type="text"/>
yegua	11	<input type="text"/>
harina	12	<input type="text"/>
balanza	13	<input type="text"/>
llevar	14	<input type="text"/>
coger	15	<input type="text"/>
venir	16	<input type="text"/>
urbano	17	<input type="text"/>
lave	18	<input type="text"/>
vulgar	19	<input type="text"/>
echar	20	<input type="text"/>
bomba	21	<input type="text"/>
inyectar	22	<input type="text"/>
volcar	23	<input type="text"/>
milla	24	<input type="text"/>
ahorro	25	<input type="text"/>

Lista B: Ortografía reglada

burla	1	<input type="text"/>
cantaba	2	<input type="text"/>
reservar	3	<input type="text"/>
octava	4	<input type="text"/>
hueso	5	<input type="text"/>
rey	6	<input type="text"/>
debilidad	7	<input type="text"/>
coraje	8	<input type="text"/>
conservar	9	<input type="text"/>
tiempo	10	<input type="text"/>
recibir	11	<input type="text"/>
alrededor	12	<input type="text"/>
cepillo	13	<input type="text"/>
contabilidad	14	<input type="text"/>
israel	15	<input type="text"/>
buey	16	<input type="text"/>
pensaba	17	<input type="text"/>
arcilla	18	<input type="text"/>
busto	19	<input type="text"/>
grave	20	<input type="text"/>
viaje	21	<input type="text"/>
enredo	22	<input type="text"/>
huerta	23	<input type="text"/>
escribir	24	<input type="text"/>
sombra	25	<input type="text"/>

3. DICTADO DE PSEUDOPALABRAS

Reglas ortográficas

oicho	1	<input type="text"/>	fley	11	<input type="text"/>	remba	21	<input type="text"/>
sinulo	2	<input type="text"/>	zampeño	12	<input type="text"/>	proy	22	<input type="text"/>
unoi	3	<input type="text"/>	huefo	13	<input type="text"/>	gurdaba	23	<input type="text"/>
ropledo	4	<input type="text"/>	alrida	14	<input type="text"/>	onreda	24	<input type="text"/>
galco	5	<input type="text"/>	busfe	15	<input type="text"/>	grodilla	25	<input type="text"/>
crimal	6	<input type="text"/>	ampo	16	<input type="text"/>			
ertol	7	<input type="text"/>	salpillo	17	<input type="text"/>			
bloma	8	<input type="text"/>	burco	18	<input type="text"/>			
grañol	9	<input type="text"/>	seraba	19	<input type="text"/>			
drubar	10	<input type="text"/>	huema	20	<input type="text"/>			

4. DICTADO DE FRASES

Nota. En el apartado signos de puntuación se contabiliza como un acierto si el sujeto escribe dos puntos (:) en uno de los dos casos o en los dos. Se contabilizará 0 puntos si no los escribe en ningún caso.

Juan cogió el libro de química y se fue a estudiar al salón.

Si aprobaba todos los exámenes, el miércoles se iría con su primo Antonio a Barcelona a ver un partido de fútbol entre España y Francia.

Su hermana Sandra le preparó un café con leche y azúcar y se lo puso encima del mármol de la mesa.

Le preguntó a Juan: ¿tienes un lápiz?

Y el chico le respondió: ¿te sirve un bolígrafo?

¡Por supuesto!



Autores: F. Santos Vega, J. L. Ramos Sánchez y E. Ruiz Hernández
 Copyright © 2012 by TEA Ediciones, S.A. - Reservada la reproducción total o parcial - Todos los derechos reservados - Este ejemplar está impreso en 80% FIBRA. Si te preocupa el medio ambiente es una reproducción legal. En beneficio de la profesión y en el apoyo propio NO LA UTILICE - Printed in Spain. Impreso en España.

Nombre y apellidos			
Edad	Sexo	Fecha de nacimiento	
Centro		Curso	
Localidad			

NO DOBLES ESTE IMPRESO AL CONTESTAR O PODRÍAS INVALIDAR TU PRUEBA	1			
		SÍlabas		
	1	<input type="text"/>	Lista A	
	2	<input type="text"/>	1	<input type="text"/>
	3	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>
	4	<input type="text"/>	3	<input type="text"/>
	5	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>
	6	<input type="text"/>	5	<input type="text"/>
	7	<input type="text"/>	6	<input type="text"/>
	8	<input type="text"/>	7	<input type="text"/>
	9	<input type="text"/>	8	<input type="text"/>
	10	<input type="text"/>	9	<input type="text"/>
	11	<input type="text"/>	10	<input type="text"/>
	12	<input type="text"/>	11	<input type="text"/>
	13	<input type="text"/>	12	<input type="text"/>
	14	<input type="text"/>	13	<input type="text"/>
	15	<input type="text"/>	14	<input type="text"/>
	16	<input type="text"/>	15	<input type="text"/>
	17	<input type="text"/>	16	<input type="text"/>
	18	<input type="text"/>	17	<input type="text"/>
	19	<input type="text"/>	18	<input type="text"/>
	20	<input type="text"/>	19	<input type="text"/>
	21	<input type="text"/>	20	<input type="text"/>
	22	<input type="text"/>	21	<input type="text"/>
	23	<input type="text"/>	22	<input type="text"/>
	24	<input type="text"/>	23	<input type="text"/>
25	<input type="text"/>	24	<input type="text"/>	
		25	<input type="text"/>	

2

3

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	



11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

21	
22	
23	
24	
25	

4

FRASE 1

FRASE 2

FRASE 3

FRASE 4

FRASE 5

FRASE 6

Anexo 4 (Derechos Básicos de Aprendizaje)

DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE

•• LENGUAJE – GRADO 2 ••

1 Lee en voz alta, con fluidez (dicción y velocidad) y con la entonación adecuada según el mensaje del texto. Por ejemplo:
En un minuto puede leer textos como este:



Guajirita

Este fue un día especial, como todos los días en mi ranchería. El canto del gallo anunció la llegada de un nuevo día. Algunos de los niños que estaban en el rancho se despertaron sobresaltados, otros como yo, seguimos durmiendo.

Peláez, A (2004) Guajirita. Ministerio de Educación Nacional

2 Reconoce que una misma consonante al unirse con una vocal tiene sonidos distintos o que distintas letras tienen sonidos similares. Por ejemplo:

El sonido /S/ puede estar representado por:

- C** Cesar / ciruela
- S** Silencio
- Z** Zorro

Pero que a su vez, la representación gráfica C, se pronuncia /K/ al combinarse con otras vocales

- C** casa / Colombia / cuidado

La grafía G tiene distinto sonido según la vocal que la acompaña.

g / g / como en gato

g / j / como en gente

3 Lee y escribe correctamente palabras que contienen sílabas con representación sonora única. Por ejemplo: que, qui, gue, qui.

Miguel Higuera es un músico muy importante, le gusta tocar la guitarra que le regaló su padre a los 7 años y hacer canciones para decirle a su mamá cuánto la quiere. Miguel Higuera cree que la música puede mudar los corazones que están en guerra...



4 Reconoce que las palabras están compuestas por sílabas y puede separarlas para formar palabras nuevas o cuando cambia de renglón. Por ejemplo:

deportista de - por - tis - ta

James Rodríguez es un gran deportista.

5 Identifica palabras de la misma familia y puede producir listas, esquemas o textos cortos con ellas. Por ejemplo:

Pan ◀▶ Panadero ◀▶ Panadería

Tierra ◀▶ Terreno ◀▶ Terrestre

El panadero de la panadería de doña Gloria me contó cuáles son los ingredientes para hacer el pan. El pan se hace con harina, agua, aceite, levadura de panadería y sal.



6 Reconoce qué son antónimos y sinónimos y los usa en textos orales y escritos. Por ejemplo:

Juan dice que los chistes de María son muy divertidos. En cambio las bromas de Paula son muy aburridas.

7 Lee y explica el mensaje principal de un texto escrito o un gráfico. Por ejemplo:

El sol calienta la tierra y las aguas de los ríos y mares, parte del agua se evapora y sube al cielo formando las nubes. Luego llueve, cae granizo o nieve y el agua regresa a la tierra y vuelve a los ríos, mares, ciudades y campos.



DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE

•• LENGUAJE – GRADO 2 ••

8 Identifica las partes de un texto que ayudan a su comprensión (títulos, subtítulos, glosarios). Por ejemplo:



- ¿De qué puede tratar la historia?
- ¿Qué quiere decir la palabra "camino" y "casa"?
- ¿Podemos poner estas dos palabras en nuestro diccionario personal?

BUTRAGO J. / YOCKTENG R. (2008). *Camino a casa*. Fondo de Cultura Económica. Edición especial para el MEN, 2012.

9 Identifica los personajes principales de una historia y las acciones que cada uno realiza. Por ejemplo:

Un águila y una zorra que eran muy amigas decidieron vivir juntas con la idea de que eso reforzaría su amistad. Entonces el águila escogió un árbol muy elevado para poner allí sus huevos, mientras que la zorra soltó a sus hijos bajo unas zarzas sobre la tierra al pie del mismo árbol.

Fábula de Esopo (fragmento)



Personajes

El águila

La zorra

Los hijos de la zorra

Acciones

- El águila y la zorra deciden vivir juntas.
- El águila escoge el árbol.
- La zorra suelta a sus hijos en unas zarzas bajo el mismo árbol.

10 Lee símbolos, señales e imágenes, historietas que están en libros, en la calle o en la escuela y expresa de manera escrita y oral lo que comprende de éstas. Por ejemplo:



ZONA DE DERRUMBE

11 Planea sus escritos a partir de dos elementos: ¿Qué quiero decir? Y ¿para qué lo quiero decir?

Por ejemplo:

¿Qué quiero comunicar?

La invitación a la exposición de artes de la clase.

¿Para qué lo quiero comunicar?

Para que mis compañeros de otros cursos y mis papás asistan a la exposición.

12 Escribe resúmenes de textos informativos leídos o escuchados utilizando sus propias palabras. Por ejemplo:

- Para hacer burbujas de jabón se necesita jabón pero también mucha agua. Hay recetas que dicen que podemos echarle gelatina de sabores, pero el agua debe estar tibia. Para hacer burbujas de jabón se crea una película, que al soplar forma una burbuja. Si la burbuja cae en un lugar mojado, no se revienta tan rápido, si cae en un lugar seco sí lo hace. Por ejemplo, si la toco con mis dedos secos se explota rápido y si me moja las manos no.

13 Reconoce la estructura de un texto y lo cuenta con sus propias palabras siguiendo la secuencia de la historia. Por ejemplo:

Introducción: se presentan los personajes y el lugar donde se desarrolla la historia.

Nudo o conflicto: son las acciones o problemas a los cuales se ven enfrentados los personajes.

Desenlace: es la forma en que los personajes resuelven sus problemas. Es el final de la historia.

14 Declama poemas de una estrofa y hace representaciones teatrales. Por ejemplo:



Siempre mis aguas tendrán rumores,
blancas espumas mi mar azul,
mis llamas aves cantos de amores,
palas mis campos, vida mis flores,
mi ambiente aroma, mi esfera luz.

Ureña de Enriquez S. (1877) *La llegada del invierno*.

Anexo 5 (Manual de Usuario)

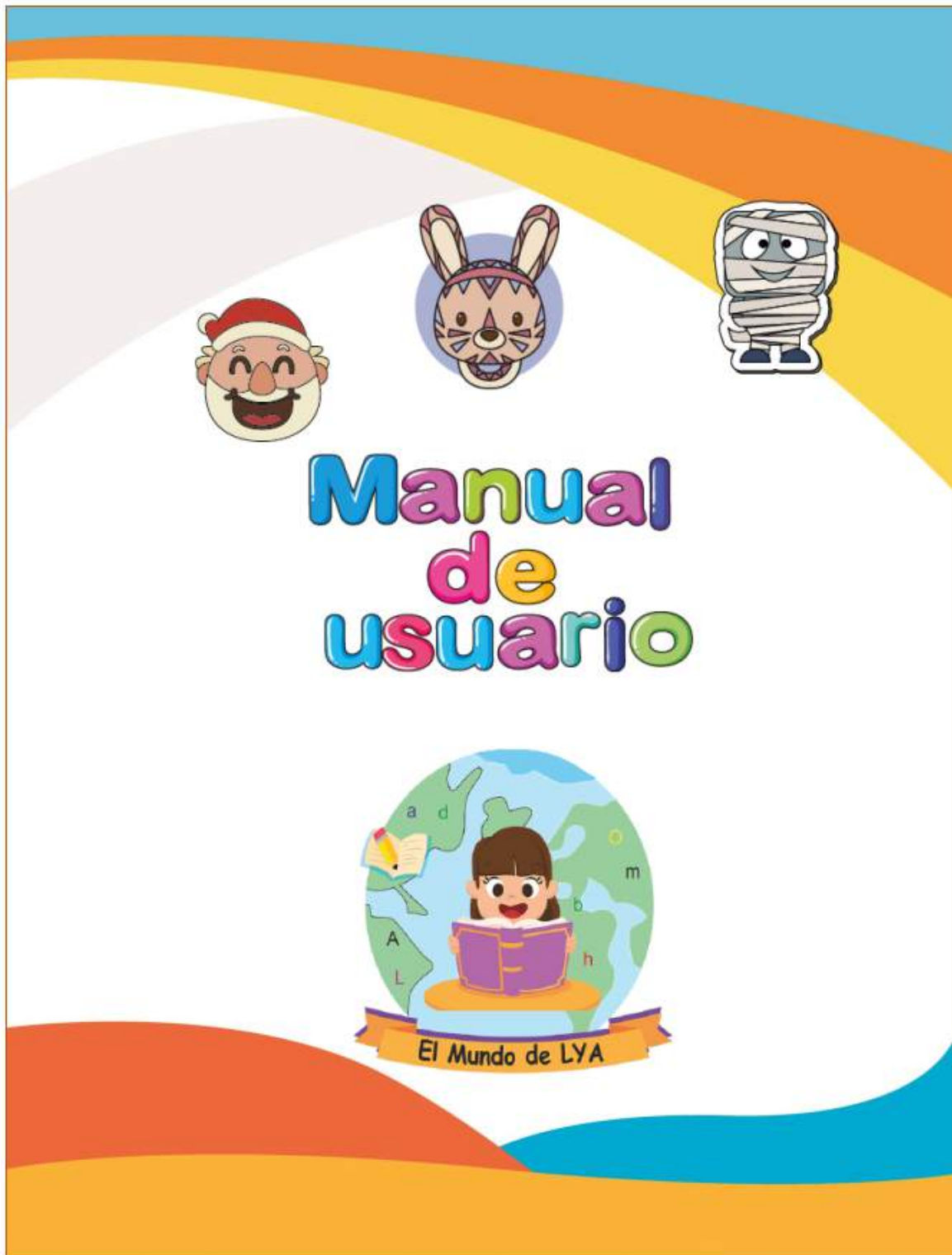


Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN GENERAL	1
PARA EMPEZAR	2
MAPAMUNDI	3
AMAZONAS	4
ANTÁRTIDA	5
Inicio	6
Temáticas y explicaciones	6
Actividades	8
Actividad (Escoge la letra correcta para completar la palabra)	9
Actividad (Ayuda a Santa a llegar a la meta)	10
Actividad (Ayuda a Santa a salir del laberinto)	10
Actividad (Ayuda a Santa a llegar al otro lado)	11
Actividad (Completa el trabalenguas para abrir el candado)	12
Actividad (Empuja los regalos que estén mal escritos)	13
Actividad (Ayuda a Santa a llegar a la cima de la montaña)	14
Actividad (Bajando de la montaña)	15
Actividad (Ayuda al pingüino a construir su casa)	16
Actividad (Selecciona entre las opciones hasta que la palabra esté escrita de manera correcta)	17
Actividad (Los regalos con palabras mal escritas se convierten en carbón)	19
Fin de la Antártida	20
EGIPTO	21
Inicio	21
Temáticas y explicaciones	22
Botones guías	23
Reto 1 – Mayúsculas	24
Reto 2 – Mayúsculas	24
Reto 3 – Mayúsculas	25
Reto 1 – Agudas	25
Reto 3 – Agudas	27
Reto 1 – Graves	28
Reto 2 – Graves	28

Reto 3 – Graves	29
Reto 1 – Esdrújulas	30
Reto 2 – Esdrújulas	31
Reto 3 – Esdrújulas	31
Final Egipto	33
TABLA DIDÁCTICA	34
CRÉDITOS	35

1

INTRODUCCIÓN GENERAL

El Mundo de LYA es un OVA que pretende fortalecer procesos de enseñanza en Lectoescritura, presenta un diseño agradable que intenta fomentar el interés del estudiante con una presentación novedosa y creativa que lo motive en su aprendizaje.

Está dirigido principalmente a niños en Colombia, entre 7 a 8 años que estén cursando el grado segundo de básica primaria.

La temática y las actividades que ofrece el OVA se enmarcan en los contenidos específicos que dicta el Ministerio de Educación Colombiano para el grado segundo, principalmente en los Estándares Básicos de Competencias (EBC) en Lenguaje, los cuales son referentes que permiten evaluar los niveles de desarrollo de las competencias que van alcanzando los y las estudiantes en el transcurrir de su vida escolar.

Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) son un conjunto de saberes y habilidades acerca de lo fundamental que cada estudiante debe aprender al finalizar un grado, esto en concordancia con lo establecido con los EBC y en los Lineamientos Curriculares. Los DBA propuestos por el Ministerio de Educación Colombiano para Lenguaje en grado segundo, son 14, de los cuales se ha tomado los siguientes:

- **Derecho No. 2** Reconoce que una misma consonante al unirse con una vocal tiene sonidos distintos o que distintas letras tienen sonidos similares.
- **Derecho No. 3** Lee y escribe correctamente palabras que contienen sílabas con representación sonora única.
- **Derecho No. 4** Reconoce que las palabras están compuestas por sílabas y puede separarlas para formar palabras nuevas o cuando cambia de renglón.
- **Derecho No. 9** Identifica los personajes principales de una historia.

Por medio de este manual de usuario se intenta explicar la navegación, el uso de todo el OVA y las actividades por las cuales se encuentra compuesto para facilitar el manejo y la comprensión de éste mismo.

2

PARA EMPEZAR



El botón de créditos dirige a una página donde se encuentra información sobre quienes realizaron el software, dando el respectivo reconocimiento y atribución a narradores, diseño gráfico, música, efectos de sonido y videos.



El botón de ayuda se encontrará a lo largo de toda el OVA, éste guía al usuario dándole a conocer para que sirve cada botón en el programa.



3

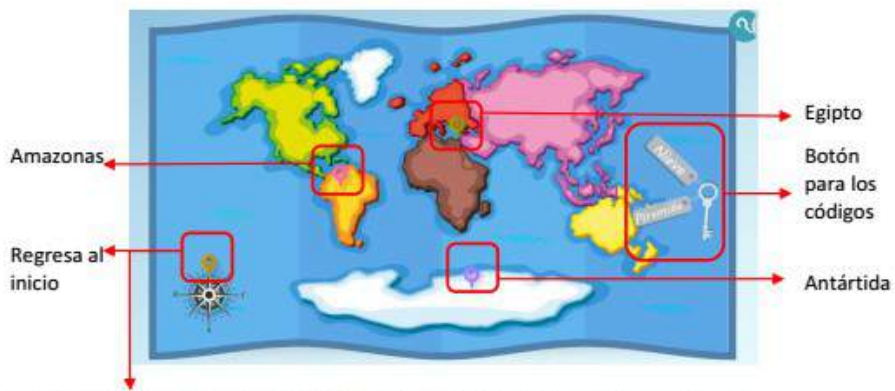
Al dar inicio en el programa, se presentará una animación a modo de historia, con el fin de darle un objetivo al usuario para que navegue en El Mundo de Lya.



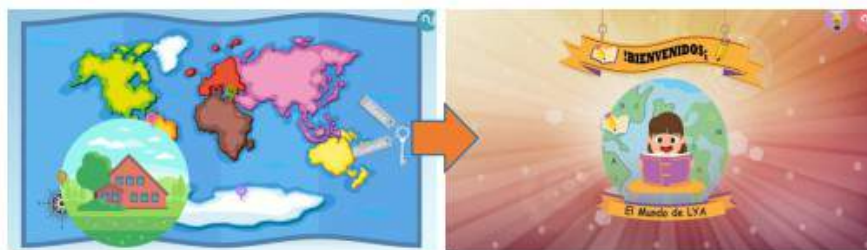
Saltar animación

Finalizada la animación se entrará en un mapamundi en donde podremos seleccionar una ubicación a visitar.

MAPAMUNDI



Este botón regresará al usuario al inicio, a la primera pantalla vista en el programa



El botón de los códigos es de utilidad después de haber finalizado las actividades que están dentro de Egipto y la Antártida, al completar cada uno de estos escenarios, se recibirá un código el cual será ingresado en esta sección del mapa.

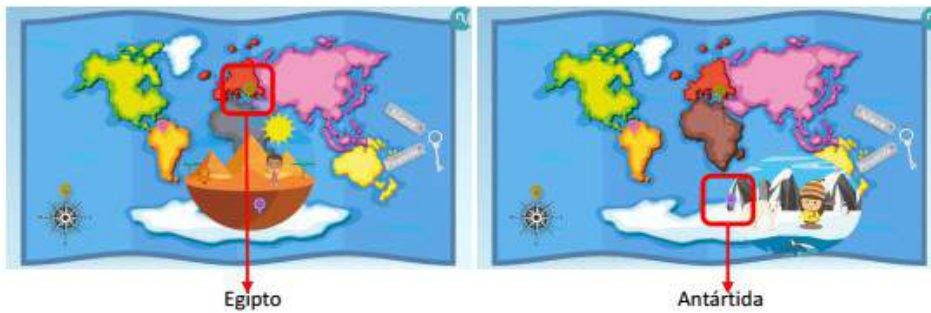


4



Se debe dar clic sobre cada botón, el cual gira como si se tratara de una caja fuerte.
Al introducir los códigos obtenidos tras finalizar los escenarios, desbloquearemos el trofeo de cada área.

La animación inicial dejará claro que debe visitarse Egipto y la Antártida para continuar la historia.



AMAZONAS

Es un escenario que está por fuera de la historia principal de Lya



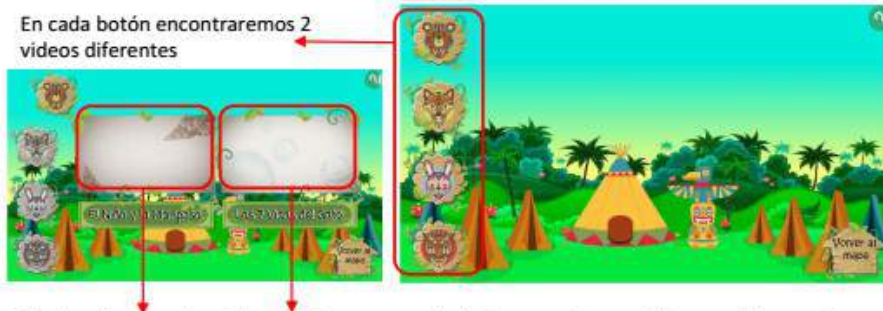
5

Al iniciar en el Amazonas, se encontrará una animación inicial la cual puede considerarse una tangente en la historia de Lya



Una vez terminada la animación de introducción, se observará el escenario principal del Amazonas.

En cada botón encontraremos 2 videos diferentes



Al dar clic sobre los videos, éstos se reproducirán en modo pantalla completa, por lo que es necesario presionar la tecla Esc en el teclado, para poder salir.

Estos videos tienen el propósito de ser usados con el fin de identificar personajes en una historia y secuencia en la narración.

Procurando un poco de diversión para el usuario dentro del OVA.

ANTÁRTIDA

Esta sección comienza con su respectiva historia animada la cual dará el objetivo que tendrá que cumplir en el escenario.



6

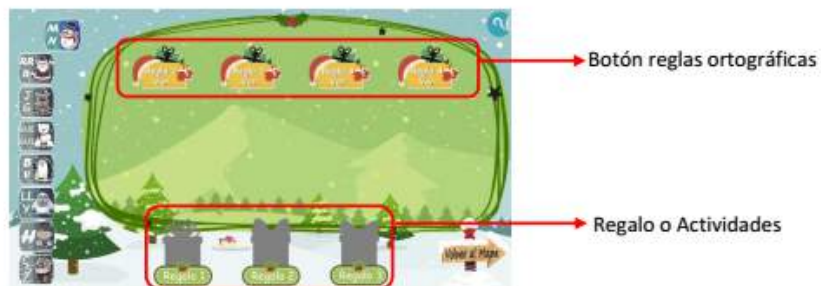
Inicio

Este es el escenario principal de la Antártida, aquí encontraremos diferentes botones, en cada uno de ellos se especifica la temática a tratar.



Temáticas y explicaciones

Al dar clic sobre cualquier botón de una temática se encontrarán sus respectivas reglas ortográficas, las cuales se debe tener en cuenta para la realización de las actividades.

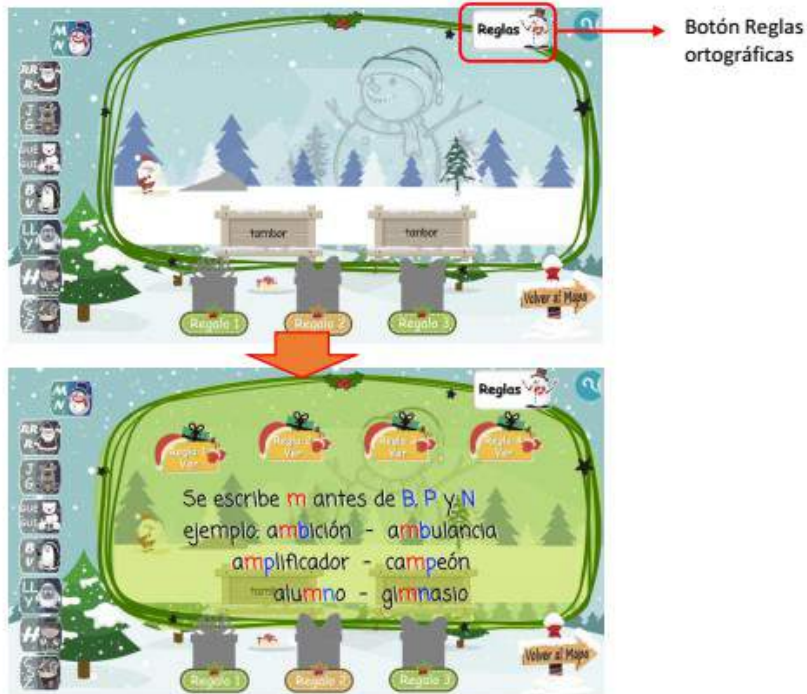


7

Al dar clic sobre algún botón de reglas, se desplegará el texto con la respectiva instrucción ortográfica.



De igual forma al dar clic sobre algún regalo, se ocultaran las reglas para iniciar la actividad correspondiente. Aunque se haya iniciado una actividad, siempre se tendrá acceso a las reglas en caso de querer visualizar las instrucciones ortográficas nuevamente.

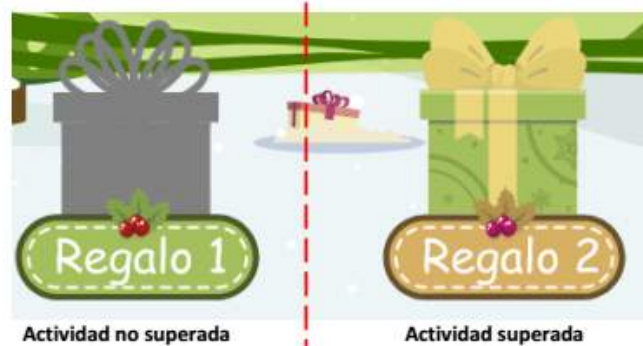


8

Para ocultar las instrucciones ortográficas bastará con dar clic nuevamente sobre el botón de reglas y se podrá continuar con la actividad.

Actividades

Los regalos/actividades tienen diferentes estados:



Si aún no se ha realizado la actividad o no se ha finalizado con éxito, el regalo permanecerá opaco y sin color. Una vez finalizada una actividad con éxito, el regalo que está opaco tomará color como señal de que ya se ha encontrado el regalo y se ha finalizado la prueba con éxito, de esa forma el OVA nos permite saber qué actividad se ha realizado y cual no.

Repite una actividad
Finalizada o fallada



Al finalizar o fallar una actividad, aparecerá el botón de reintentar el cual permitirá iniciar nuevamente la actividad.

La sección de la Antártida cuenta con 21 actividades de las cuales 11 son diferentes. Al iniciar cualquier actividad lo primero que se observará, serán las instrucciones de que es lo que debe hacerse.

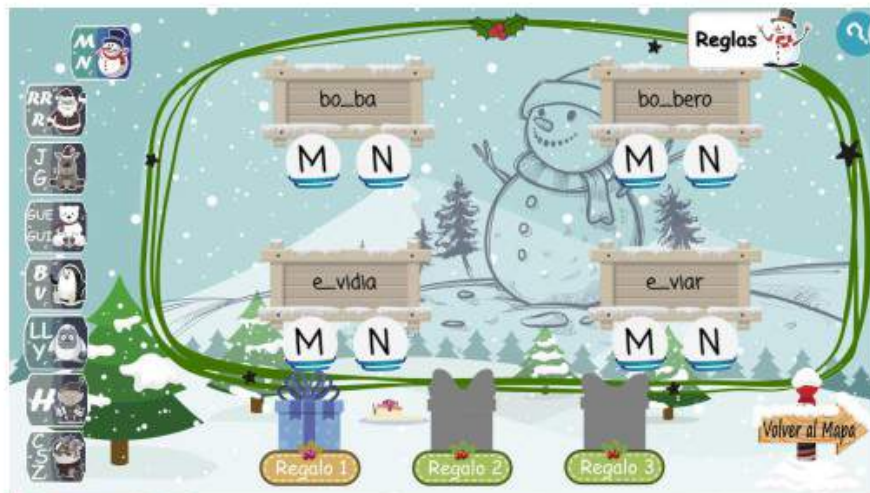
9



Una vez entendido lo que debe hacerse, se da clic sobre las instrucciones para que estas se cierren y comience la actividad.

Actividad (Escoge la letra correcta para completar la palabra)

En esta actividad deben completarse las palabras seleccionando la letra correcta.



Al acertar, en la respuesta aparecerá un visto y completará la palabra.

Al fallar en la respuesta aparecerá una equis (X) en nuestra selección y no completará la palabra.

10

La actividad no finalizará hasta tener determinado número de respuestas correctas.

Actividad (Ayuda a Santa a llegar a la meta)

En esta actividad se presentarán 2 palabras una escrita de forma correcta y otra de forma incorrecta, se debe seleccionar la palabra que está escrita de forma correcta y Santa avanzará en su camino, de lo contrario Santa se estrellará y la actividad deberá repetirse desde el comienzo.



Las palabras que aparezcan serán acordes a la temática ortográfica que se esté tratando. La actividad terminará una vez que Santa llegue a la meta.

Actividad (Ayuda a Santa a salir del laberinto)

En esta actividad se presentará una palabra, el usuario debe decidir si está bien o mal escrita según lo aprendido en las reglas ortográficas.



11

Si la palabra está bien escrita se dará clic en bien o si está mal escrita se dará clic en mal, si se acierta en la respuesta seleccionada Santa avanzará en su camino hasta llegar a la siguiente palabra, en caso de que fallar los monstruos se comerán a Santa, por lo que tendremos que iniciar nuevamente desde el principio de la actividad.



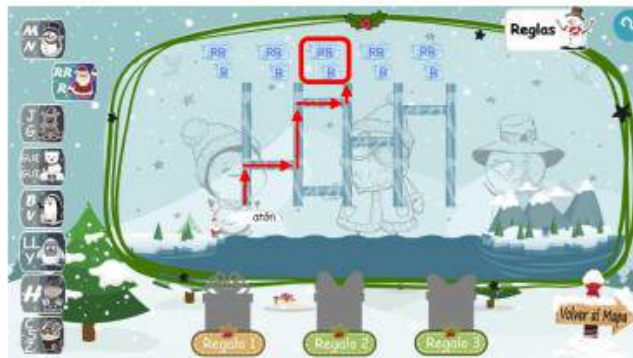
Las palabras que aparezcan serán acordes a la temática ortográfica que se esté tratando. La actividad terminará una vez que Santa salga del laberinto.

Actividad (Ayuda a Santa a llegar al otro lado)

En esta actividad debe completarse la palabra con la letra correcta, sin embargo tiene un grado mayor de dificultad ya que debe seleccionarse la letra que caiga justo donde Santa lo necesita.



Para encontrar el cubo indicado debe seguirse el camino y cruzar en cada conexión horizontal que se encuentre.



12

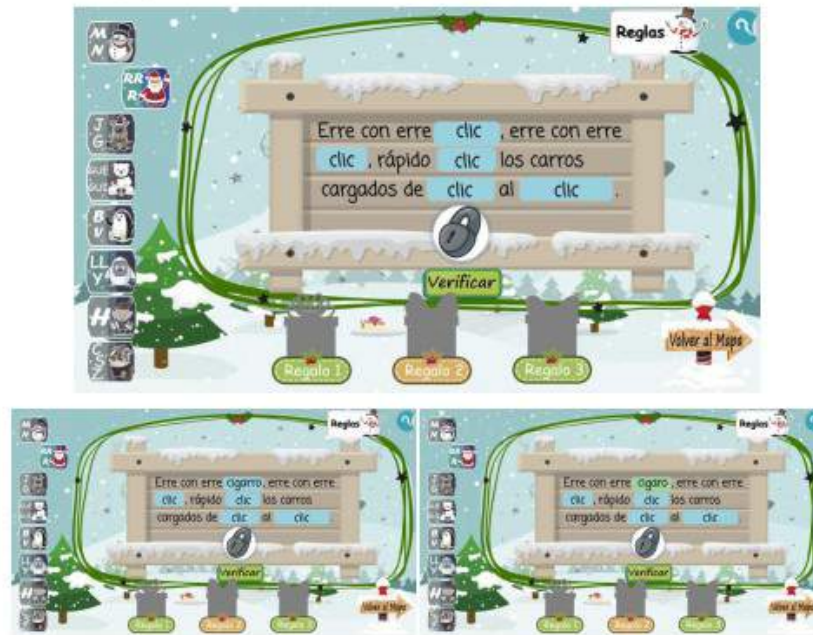
Los cubos de hielo con letras correctas formarán un puente que le permitirá llegar a Santa al otro lado, en caso de fallar al seleccionar un cubo incorrecto o un cubo en una posición incorrecta, se creará una ola que tumbará a Santa, haciendo que caiga en el agua helada, haciendo que la actividad comience desde el principio.



Las palabras que aparezcan serán acordes a la temática ortográfica que se esté tratando. La actividad terminará una vez que Santa llegue al otro lado.

Actividad (Completa el trabalenguas para abrir el candado)

En esta actividad se debe hacer clic sobre cada uno de los recuadros, hasta que aparezca la palabra de forma correcta, por lo que se debe hacer varios clic en un mismo recuadro hasta que aparezca la palabra escrita apropiadamente.



13

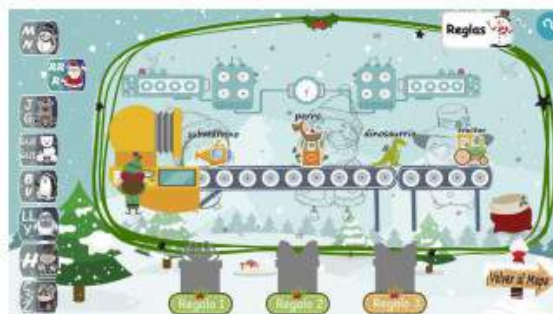
Cada recuadro tiene una palabra diferente, por lo que en todos los recuadros tendrá que estar su respectiva palabra escrita de forma correcta. Una vez completo se debe dar clic en el botón de verificar, si todo está correcto el candado se abrirá, indicando que ha completado la actividad, de lo contrario aparecerán las instrucciones de la actividad reseteando todas las palabras, lo que indica que se falló en alguna palabra.



Las palabras que aparezcan serán acordes al trabalenguas y a la temática ortográfica que se esté tratando. La actividad terminará una vez que se abra el candado.

Actividad (Empuja los regalos que estén mal escritos)

En esta actividad aparecerán regalos, cada uno con su respectivo nombre, si alguno está escrito de forma incorrecta debe darse clic sobre él, esto hará que el regalo desaparezca, de tal forma que solo los regalos que estén escritos de forma correcta entrarán en la bolsa de regalos.



14

Una vez finalizada la producción de regalos, en caso de haber hecho clic sobre un regalo que esté bien escrito o si se deja que un regalo que tiene el nombre mal escrito entre en la bolsa de regalos nos indicará que hemos fallado, lo que implicará comenzar de nuevo la actividad.



En caso de haber eliminado únicamente los regalos con nombre mal escrito, la bolsa de regalos se llenará apropiadamente lo que significará el éxito de nuestro trabajo.



Las palabras que aparezcan serán acordes a la temática ortográfica que se esté tratando. La actividad terminará una vez que se eliminen los regalos incorrectos y que la bolsa de regalos se llene únicamente de los regalos con nombre escritos de forma correcta.

Actividad (Ayuda a Santa a llegar a la cima de la montaña)

En esta actividad se debe dar clic sobre cada uno de los recuadros hasta que aparezca la palabra escrita de forma correcta, deben darse varios clic sobre cada recuadro.



15

Junto a cada recuadro hay una línea punteada, esta línea servirá de guía, en caso de que Santa comience a escalar, si en algún punto de la montaña él se desprende y cae, se tiene que observar desde que punto se desprendió, la línea guía nos indicará que esa palabra está mal escrita por esa razón Santa fallo.



En caso de que todas las palabras estén seleccionadas en su forma correcta, Santa escalará la montaña sin problema y llegará a la cima, para hacer que Santa comience a escalar la montaña se hará clic sobre el botón: "comenzar".



Las palabras que aparezcan serán acordes a la temática ortográfica que se esté tratando. La actividad terminará una vez que Santa llegue a la cima.

Actividad (Bajando de la montaña)

En esta actividad aparecerán 2 palabras, una escrita de forma correcta y otra de forma incorrecta, se debe seleccionar la palabra escrita de forma correcta, esto hará que la nube sople y salve a Santa de las nubes eléctricas.



16

En caso de seleccionar la respuesta incorrecta o de que se demore mucho tiempo en realizar la selección, la nube eléctrica llegará hasta Santa propinándole una descarga eléctrica, lo que significa que tendremos que iniciar la actividad desde el principio.



Las palabras que aparezcan serán acordes a la temática ortográfica que se esté tratando. La actividad terminará una vez que Santa aterrice a salvo.

Actividad (Ayuda al pingüino a construir su casa)

En esta actividad se hará uso del teclado para completar las palabras, se debe dar clic sobre la caja de texto que se quiera llenar luego se usará el teclado y se escribirá la letra que complete la palabra.

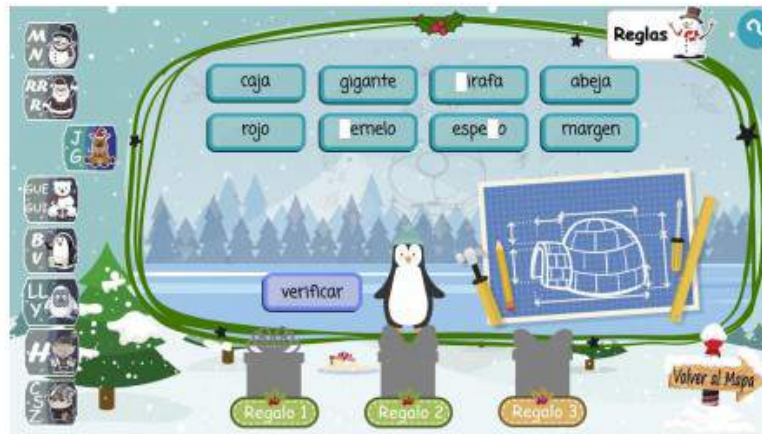


Una vez que se hayan llenado todas las cajas de texto se dará clic en el botón verificar.



17

En caso de alguna caja de texto se haya llenado de forma incorrecta la caja de texto se limpiará, dando la oportunidad de intentarlo de nuevo.



En caso de llenar todas las cajas de texto con la letra correcta, la casa del pingüino se construirá, lo que hará que el pingüino se mueva dándole como premio otro regalo, lo que indica que la actividad se superó con éxito.



Las palabras que aparezcan serán acordes a la temática ortográfica que se esté tratando. La actividad terminará una vez que se llenen todas las cajas de texto correctamente.

Actividad (Selecciona entre las opciones hasta que la palabra esté escrita de manera correcta)

En esta actividad se presentaran 2 palabras incompletas cada una con 2 opciones para ser completada, debe seleccionarse la opción indicada para que las palabras se completen de forma apropiada.

18



Una vez hecha la selección se hará clic en el botón de verificar.



En caso de que se haya seleccionado las opciones incorrectas, el Reno: "Rodolfo" indica que el usuario se ha equivocado y no permitirá avanzar hasta que se corrija y verifique de nuevo.



Si se selecciona las opciones correctas y se verifica, el Reno Rodolfo indicará que se acertó y mostrará otro par de palabras para completar.

19



Las palabras que aparezcan serán acordes a la temática ortográfica que se esté tratando. La actividad terminará una vez que se completen correctamente todas las palabras que Rodolfo muestra.

Actividad (Los regalos con palabras mal escritas se convierten en carbón)

En esta actividad Santa reparte regalos por todo el pueblo, pero algunos regalos tienen palabras escritas de forma incorrecta, se debe hacer clic sobre estos regalos para que desaparezcan y dejar caer solo los regalos que estén con palabras escritas de forma correcta.



En caso de dejar caer un regalo que tenga una palabra mal escrita, inmediatamente se perderá la actividad ya que uno de los niños recibió un carbón



20

En caso de que se elimine un regalo que contenga una palabra bien escrita, nos indicará que se falló solo hasta el final de la actividad.



Las palabras que aparezcan serán acordes a la temática ortográfica que se esté tratando. La actividad terminará una vez que se eliminen los regalos con palabras incorrectas y que todos los regalos con palabras correctas caigan.

Fin de la Antártida

Una vez que se consigan todos los regalos perdidos es decir, finalizadas las 21 actividades, mostrará una animación en la que Lya recupera la hoja perdida.



Después de observar la animación se revelará el código de la nieve, el cual se tendrá que introducir en la sección del mapa.

¡Una vez fuera de la sección de la Antártida todas las actividades se resetean!

21

EGIPTO

Al entrar en esta sección del OVA, observarás la animación que explica la historia que se está desarrollando.



Botón saltar animación

Botón regresar mapa

Inicio

Al entrar en esta sección se encontrarán los botones, los cuales corresponden a una temática y a una de las joyas que se tiene que recuperar.



Botón Mayúsculas

Botón Agudas

Botón Graves

Botón Esdrújulas



Temáticas y explicaciones

Al entrar a cada botón de una temática (Mayúsculas, Agudas, Graves, Esdrújulas) se observará la siguiente pantalla con sus respectivos botones, distribuida así:



Al hacer clic en este botón se ingresa y se podrá observar la explicación de la temática correspondiente.



Al hacer clic en este botón se podrá regresar a la página anterior.



Al hacer clic en el botón Reto, se podrá ingresar a realizar las diferentes actividades y juegos que tiene el OVA.



Si se desea escuchar una vez más el sonido que corresponde a la explicación a la que se ingresó, se debe hacer clic en este botón.

Botones guías

A lo largo de esta sección se encontrará una serie de botones, los cuales cumplen una determinada función descrita posteriormente.



Para verificar las reglas o el contenido de cada unidad que se está trabajando se puede hacer clic en este botón sin perder avances.



Con este botón se puede repetir la actividad o juego que se desee, ya sea por algún error cometido o simplemente si se interesó en desarrollarlo.



Al terminar cualquiera de los retos, siempre aparecerá este botón, que indica que se ha terminado correctamente y se debe continuar, para ir consiguiendo todas las joyas.



Cada vez que se haya terminado un reto y presionado el botón de continuar la indicación de que ya se ha culminado el mencionado reto, es este logo o imagen que saldrá en sus pantallas.

Ya que el objetivo de esta sección es conseguir 4 joyas para que el usuario recupere la hoja perdida, las joyas que se vayan recuperando se guardaran en un baúl, como se muestra en la siguiente gráfica:



Cada temática (Mayúsculas, Agudas, Graves, Esdrújulas) tiene una joya que la identifica para saber cual ya está superada por el usuario.

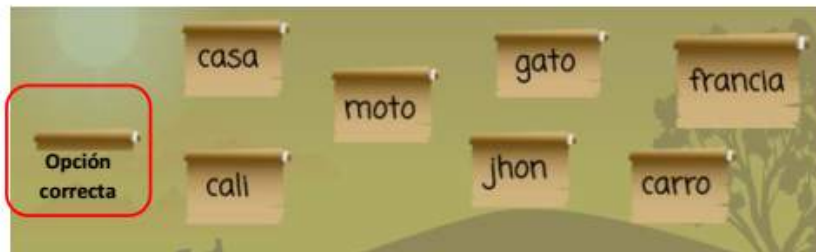
Si se comete un error o se elige las opciones incorrectas se tendrá que volver a comenzar el reto.

Reto 1 – Mayúsculas

En este reto se encontrarán varias palabras y se debe escoger las que se escriben con Mayúscula, haciéndoles clic.

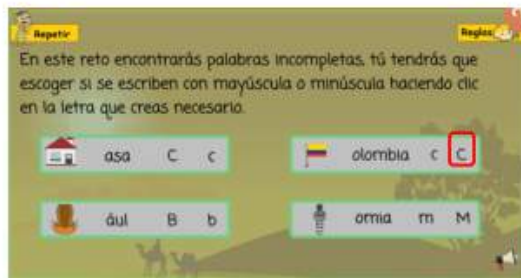


Al hacer clic en las opciones correctas el reto será superado y la opción escogida se ocultará y guardará Así:



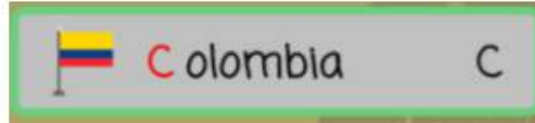
Reto 2 – Mayúsculas

En este reto se encontrarán palabras incompletas y se tendrá que escoger si se escriben con mayúscula o minúscula haciendo clic en la letra que creas necesario.



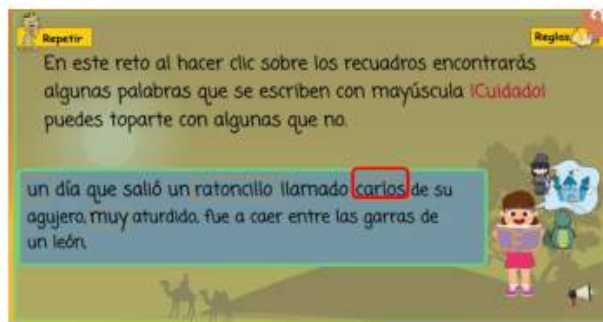
25

Al hacer clic en las opciones correctas el reto será superado y la opción escogida se mostrará completando la palabra así:



Reto 3 – Mayúsculas

En este reto al hacer clic sobre los recuadros se encontraran algunas palabras que se escriben con mayúscula.



Al hacer clic en las opciones correctas la palabra se pondrá automáticamente con mayúscula.

Carlos

Reto 1 – Agudas

En este reto, debe seleccionarse con un clic las que llevan tilde de acuerdo a la regla aprendida.



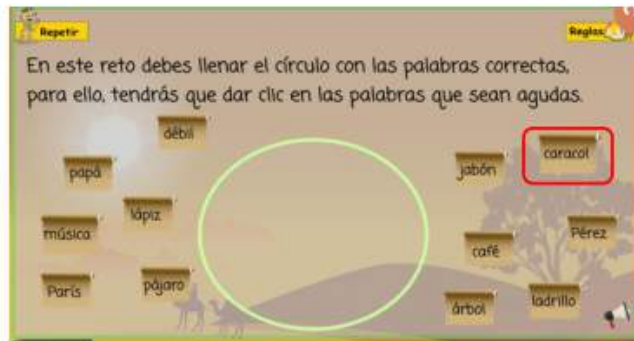
26

Al hacer clic en todas las opciones correctas el reto será superado y las tildes se mostrarán según le corresponda a la palabra:

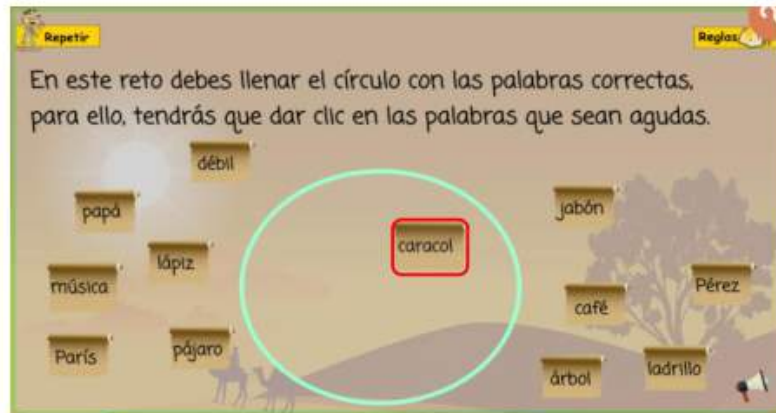


Reto 2 - Agudas

En este reto se debe llenar el círculo con las palabras correctas, para ello, se tendrá que dar clic en las palabras que sean agudas y éstas automáticamente se dirigen al círculo.



Al hacer clic en todas las opciones correctas el reto será superado y las palabras correctas tienen que quedar dentro del círculo.



Reto 3 – Agudas

En este reto se tendrá que dar un clic sobre los cuadros que contengan palabras agudas.

Repetir Reglas

En este reto tienes que dar un clic sobre los cuadros que contengan palabras agudas.

Jugar	Gallina	Televisión	Naranja
célula	Búho	Fresa	Álbum
Fácil	Araña	Piña	Editor
País	Tiburón	Distraído	Operará

Al hacer clic en una opción correcta ésta se pondrá de color verde-azulado, hasta que se termine de encontrar todas.

Repetir Reglas

En este reto tienes que dar un clic sobre los cuadros que contengan palabras agudas.

Jugar	Gallina	Televisión	Naranja
célula	Búho	Fresa	Álbum
Fácil	Araña	Piña	Editor
País	Tiburón	Distraído	Operará

De lo contrario el recuadro alumbrará rojo y el reto volverá a comenzar.

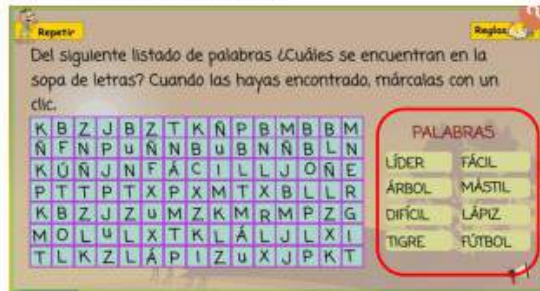
Repetir Reglas

En este reto tienes que dar un clic sobre los cuadros que contengan palabras agudas.

Jugar	Gallina	Televisión	Naranja
célula	Búho	Fresa	Álbum
Fácil	Araña	Piña	Editor
País	Tiburón	Distraído	Operará

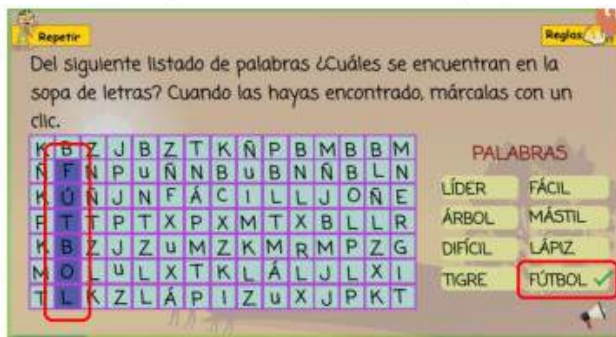
Reto 1 – Graves

En este reto se encontrará un listado de palabras, se debe elegir cuales se encuentran en la sopa de letras y márcalas con un clic.



En el listado de palabras, están algunas que se encuentran en la sopa de letras y otras que no, debes escoger con un clic en la lista las palabras que encuentres.

Al encontrar una palabra en la sopa de letras debes hacer clic en ella y ésta se marcará tanto en la lista como dentro de la sopa de letras, a continuación un ejemplo:



Reto 2 – Graves

Lya tiene que escoger la palabra grave, es necesario ayudarla a quedarse con el cartel correcto, haciendo clic sobre éste.



29

Si se elige el cartel correcto aparecerán dos indicaciones, uno es el botón de siguiente para continuar con la actividad y otro un logo (carita feliz) que indica que la opción elegida fue la correcta.



Si se elige la opción incorrecta ésta será la indicación, y debes volver a comenzar la actividad desde el principio:



Reto 3 – Graves

En este reto, se tendrá que detener con un clic las nubes que contengan palabras graves, al detenerlas todas las opciones correctas se habrá superado el reto.



30

Reto 1 – Esdrújulas

Sólo uno de los elementos de la imagen representa una palabra esdrújula, se debe señalar con un clic la elección correcta.



Si se elige la opción correcta aparecerán dos indicaciones, uno es el botón de siguiente para continuar con la actividad y otro un logo (carita feliz) que indica que la opción elegida fue la correcta. También desaparecerán las opciones que no se elige, permaneciendo visible solo la que se eligió.



Si se elige la opción incorrecta ésta será la indicación, y debes volver a comenzar la actividad desde el principio:

31



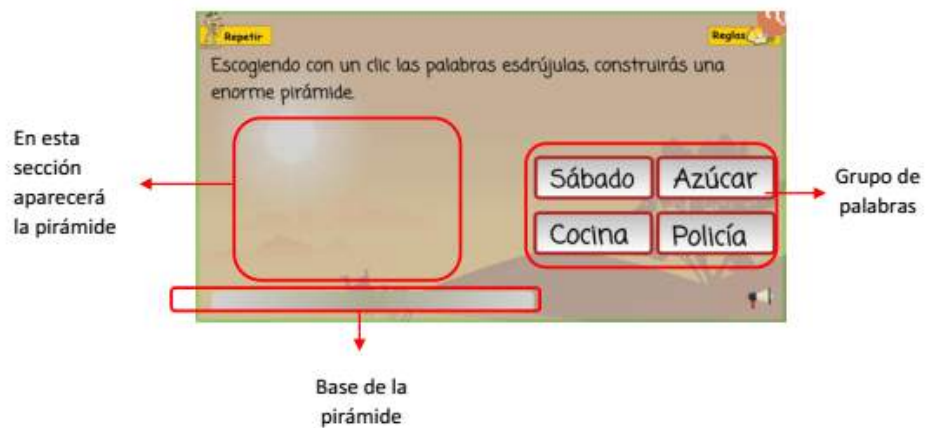
Reto 2 – Esdrújulas

Se debe descubrir la imagen oculta haciendo clic sobre las palabras esdrújulas. Cuando se haya hecho clic en todas las palabras se podrá ver la imagen completa.



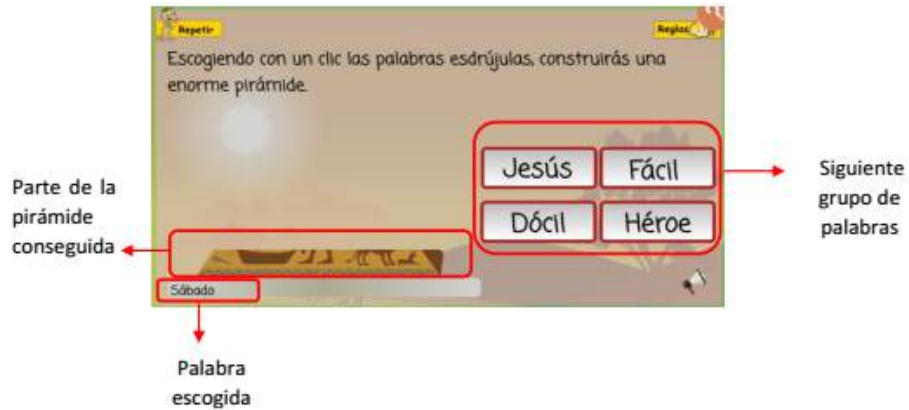
Reto 3 – Esdrújulas

Van a estar en pantalla una serie de grupos con varias palabras. Se debe escoger con un clic la palabra esdrújula del grupo, de esta manera se construirá una enorme pirámide. La cual tendrá como base cada una de las palabras escogidas correctamente.



32

Al escoger una opción correcta, en seguida aparecerá el siguiente grupo de palabras y la pirámide se irá construyendo poco a poco.



Al elegir la opción incorrecta del grupo de palabras, la momia destruirá los avances conseguidos y se tendrá que volver a comenzar.



33

Final Egipto

Al superar todos los retos que esta sección del OVA propone como lo dice la historia y ayudar a recuperar las joyas del faraón, éste le devuelve la hoja y así terminaría la búsqueda.



Después de observar la animación se revelará el código de la "Pirámide", el cual se tendrá que ingresar en la sección del mapa.

¡Una vez fuera de la sección de Egipto todas las actividades se resetean!

CRÉDITOS

Producido por: Carlos Jonathan Bacca Yela – Luis Fernando Gaviria Figueroa

Narración: Angie Melissa Bacca Yela

Voz Lya: Angie Karolina Vallejo

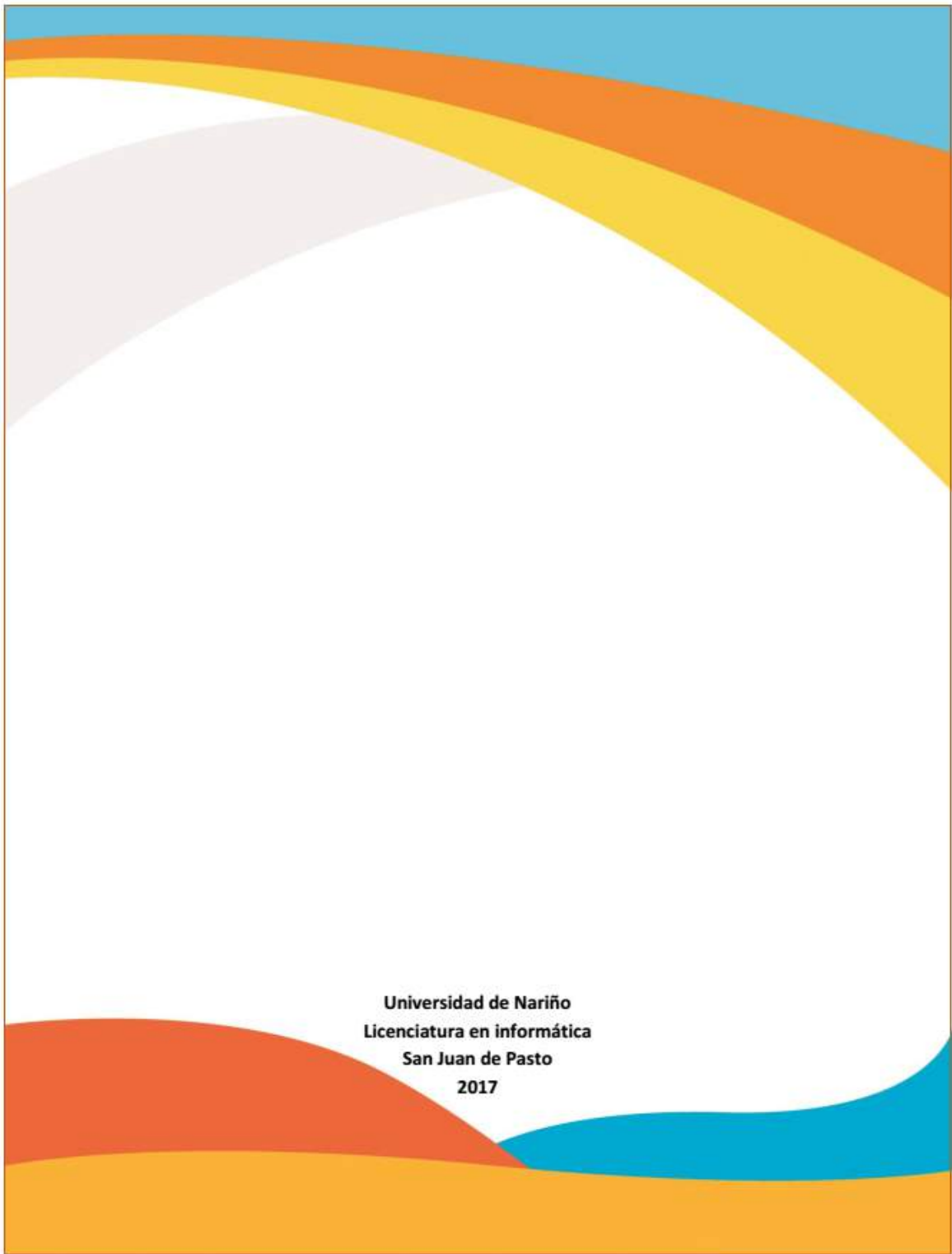
Música: Kevin Macleod

Efectos de Sonido: www.sonidosmp3gratis.com

Diseño Gráfico: www.freepik.com – www.freepik.es

Videos: <http://maguare.gov.co>

Universidad de Nariño
Licenciatura en informática
San Juan de Pasto
2017



Universidad de Nariño
Licenciatura en informática
San Juan de Pasto
2017

Anexo 6 (Evidencias recolectadas en la fase de Implementación)





Anexo 7 (Evaluación por parte de las profesoras)



AMIGOS DE LA IEM AGUSTIN AGUALONGO, AYÚDENME A RESPONDER ESTA ENCUESTA

ENCUESTA A DOCENTES

Fecha: _____

Nombre _____ **del** _____ **docente:**

Grado que orienta: _____

- Objetivo. Evaluar el desempeño final del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) “El Mundo de Lya” en cuanto a innovación, estructura, diseño, acogida y funcionamiento.

1. ¿Cree usted que es pertinente el uso del Objeto Virtual de Aprendizaje para apoyar la enseñanza de las temáticas tratadas?

2. ¿Considera importante la vinculación de estas nuevas tecnologías al área de Lengua Castellana?

3. Teniendo en cuenta la edad de los estudiantes a los cuales va dirigido el OVA, ¿considera usted pertinente el uso de este recurso?

4. Brinde una reseña acerca de lo que piensa sobre las actividades propuestas en el OVA

	E	B	R	M	Comentario
1. ¿Cómo califica usted la calidad del texto utilizado en el OVA?					
2. la calidad de las imágenes empleadas en el OVA					
3. ¿Cómo califica usted la calidad del sonido utilizado en el OVA?					
4. ¿Cómo califica usted la historia base en la que se desarrolla el OVA?					
5. La cantidad de contenido que se incluyó en el OVA					
6. ¿Cómo califica usted el diseño estructurar del OVA (botones, accesos, link y videos)?					
7. ¿Cómo califica usted la distribución del contenido?					
8. ¿Cómo califica usted la motivación que genera el OVA en el proceso de aprendizaje de los estudiantes?					
9. Como califica usted el lenguaje utilizado para explicar a los estudiantes las temáticas					

Observaciones

y

recomendaciones:

Anexo 8 (Evaluación por parte de los estudiantes)



**AMIGOS DE LA IEM AGUSTIN AGUALONGO, AYÚDENME A
RESPONDER ESTA ENCUESTA**

ENCUESTA A ESTUDIANTES

Nombre: _____

Grado: _____

Marca con una X tu respuesta.

1. ¿Te gusto el Mundo de LYA?

SI NO

2. ¿Habías utilizado los computadores en otra materia que no sea la de informática?

SI NO

3. ¿Te gusto ayudar a LYA a encontrar las hojas perdidas?

SI NO

4. ¿Te parecieron difíciles las actividades?

SI NO Algunas

5. **¿Escuchaste con claridad las explicaciones de la narradora?**

SI NO

6. **¿Te gustaron los dibujos y los colores que miraste en el Mundo de LYA?**

SI NO

7. **¿Tuviste problemas para utilizar el Mundo de LYA?**

SI NO

8. **¿Te gustaron los videos de los cuentos incluidos?**

SI NO