



**FACULTAD DE SOCIEDAD, CULTURA Y CREATIVIDAD
ESCUELA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN**

**ESPECIALIZACIÓN EN HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA LA
EDUCACIÓN**

**Entorno personal de aprendizaje para el Fortalecimiento de la comprensión
lectora en los estudiantes de grado 6° de la Institución Educativa Carlos
Mauro Hoyos en Calamar-Guaviare**

PROYECTO FINAL DE GRADO

AUTORES

Richard Moreno Mosquera

Yesenia Cely Medina

ASESOR

Yorfey Alexis Toro Cortés

COLOMBIA

2023

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
1 INTRODUCCIÓN	4
2 ASPECTOS PRELIMINARES	6
2.1 DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO EDUCATIVO	6
2.2 DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN	9
3 BASES DEL PROYECTO	10
3.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
3.2 OBJETIVOS	11
3.3 ANTECEDENTES	11
3.4 MODELO PEDAGÓGICO O TEORÍA DE APRENDIZAJE	13
3.5 PRINCIPIOS DE INNOVACIÓN	15
4 DISEÑO DEL PRODUCTO TECNOLÓGICO	17
4.1 MODELO DE DISEÑO INSTRUCCIONAL	17
4.2 PLAN DE TRABAJO	17
4.3 ELEMENTOS DE DISEÑO	17
4.3.1 ESQUEMA DE TEMAS	17
4.3.2 PALETA DE COLORES	83
4.3.3 MAPA DE NAVEGACIÓN	84
4.3.4 GUION INFORMÁTICO	85

4.3.5 ELEMENTOS DE INTERACTIVIDAD Y COMUNICACIÓN	90
4.3.6 ELEMENTOS DE INTERCAMBIO Y APRECIACIÓN SOCIAL	93
4.3.7 FUNCIONES DE PORTABILIDAD	94
4.3.8 ASPECTOS MOTIVACIONALES	95
5 CONSTRUCCIÓN DEL PRODUCTO TECNOLÓGICO	96
5.1 DESCRIPCIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DE DESARROLLO	96
5.2 INTERFAZ GRÁFICA	99
5.3 GUÍA PARA EL ESTUDIANTE	103
6 PROYECCIÓN	104
7. RECOMENDACIONES	106

PRESENTACIÓN

El material educativo digital, denominado **Entorno Personal de Aprendizaje para el Fortalecimiento de la comprensión lectora**, es una propuesta de innovación didáctica presentada por YESENIA CELY MEDINA y RICHARD MORENO MOSQUERA estudiantes del II semestre de la especialización en Herramientas virtuales para la educación, en el cual se alojarán diferentes recursos y herramientas educativas digitales que le servirán a los docentes de lenguaje en particular, como estrategias pedagógicas, metodológicas y didácticas en el aula de clases para el mejoramiento de los problemas de comprensión lectora.

Además, favorecer el desarrollo y/o fortalecimiento de las habilidades y destrezas comunicativas de los y las estudiantes y sus niveles de desempeño en las pruebas internas y externas que se realizan en las instituciones educativas del Guaviare.

1 INTRODUCCIÓN

El **Entorno Personal de Aprendizaje para el Fortalecimiento de la comprensión lectora** se presenta como una propuesta de mejora ante el bajo nivel de comprensión lectora y escritora que tuvieron las y los estudiantes de las instituciones educativas del Guaviare, particularmente de la institución educativa Carlos Mauro Hoyos de Calamar en las dos(2) últimas (2020 y 2021) pruebas Saber en lenguaje de 3° y 5° de primaria.

Además, buscar el fortalecimiento de la comprensión lectora y el pensamiento crítico y reflexivo.

El confinamiento y distanciamiento social que vivió Colombia entre los años 2020 y 2021 fueron una de las medidas preventivas adoptadas mediante el decreto 539 del 13 de abril de 2020 por el gobierno nacional para evitar la propagación del virus del Covid-19, el cual afectó severamente a los estudiantes en su proceso de enseñanza-aprendizaje,

La crisis sanitaria por la pandemia del Covid-19 enfrentó a las instituciones educativas al gran reto de implementar la educación virtual, modelo al que no estaban preparadas.

Sin embargo, los docentes se dieron a la tarea de reinventar nuevas estrategias didácticas y metodológicas de enseñanza a través de la utilización de las TIC(Tecnologías de la información y la comunicación), pero los estudiantes no contaban con la conectividad para realizar sus actividades académicas.

Miles de educandos vivieron la experiencia de cómo las aulas de clase se trasladaron a sus hogares y cómo los padres de familia se convirtieron en educadores sin tener la idoneidad para enseñar y eso los afectó.

La pandemia del Covid-19 provocó secuelas psicológicas que han permeado en el rendimiento académico de los estudiantes, impidiendo que avancen en su proceso de aprendizaje.

Ante lo anteriormente expuesto, se presenta esta propuesta de apoyo pedagógico y didáctico al docente del área de lenguaje, específicamente, para que pueda implementarlo como una metodología eficaz que permita el mejoramiento de la comprensión lectora en grado 6°

2 ASPECTOS PRELIMINARES

2.1 DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO EDUCATIVO

Nombre: INSTITUCIÓN EDUCATIVA CARLOS MAURO HOYOS- sede principal

Además, cuenta con cuatro subsedes en la zona rural. Escuela caño tigre, caño senda, agua bonita media y tierra negra)

Localización geográfica: La Institución Educativa Carlos Mauro Hoyos, está localizada en el casco urbano del municipio de Calamar (Guaviare), barrio la paz.



Foto 1. Vista interior de la básica secundaria del INACAMAHO

Fuente: foto tomada por Richard Moreno el 30 de enero de 2023.

Modalidad: Cuenta con dos (2) modalidades de enseñanza: una académica y una pecuaria. La segunda por encontrarse en una zona agrícola.

Es una de las I.E más grandes del departamento del Guaviare, porque cuenta con diez (10) bloques donde se distribuyen todos los niveles educativos, internado,

restaurante escolar (2), biblioteca (2), sala de informática (2), sala de artes y audiovisuales.

Además, tiene una finca llamada CANDAMO, en la cual los estudiantes de 9° a 11° van a realizar las prácticas de la modalidad en convenio con el SENA.

Sector: Pertenece al sector oficial.

Estado: antigua. Fundada oficialmente en 1989.

Calendario: A

Jornada: única (mañana y tarde)

Carácter: académico/técnico

Grados: preescolar, básica primaria, secundaria y media.

Opciones educativas: Aceleración del aprendizaje, caminado en secundaria, educación para jóvenes y adultos (CAFAM, proyecto arando la educación).

- Planta de personal:
- Docentes: 60
- Administrativos: 10
- Directivos:4 (1 rector, 1 coordinador académico y 2 coordinadores de disciplina)

Formación académica de los docentes: Normalistas superiores, licenciados, especialistas, magister. doctorados.

Actualmente el rector de la Institución Educativa Carlos Mauro Hoyos es el licenciado Fredy Hernán Posada Villanueva.

Reseña histórica de la Institución Educativa Carlos Mauro Hoyos

En el año de 1987, la Asociación de Padres de familia de la Concentración ESCOLAR JOSÉ EUSEBIO CARO y el director JOSÉ HUMBERTO BARRIOS dirigieron varios memoriales al entonces Comisario del Guaviare, sobre la necesidad de la creación de un Instituto de básica secundaria en Calamar. La respuesta fue positiva y se dio con el Decreto 010 de febrero 2 de 1989 mediante el cual se crea el Instituto.

En el mes de febrero de 1989, empezó a funcionar el instituto en el aula de la concentración escolar JOSÉ EUSEBIO CARO en la jornada de la tarde, con 35 alumnos matriculados siendo su primer rector ORLANDO RIVAS, quien posteriormente renunció y se nombró en su reemplazo a Ana María Madrid.

El 25 de octubre de 1990 mediante resolución 205 se aprobó la siguiente razón social "INSTITUCIÓN EDUCATIVA CARLOS MAURO HOYOS, (INACAMAHO).

Mediante resolución N°. 078 del 20 de noviembre se aprobaron los grados sexto y séptimo, este mismo año se aprobó el grado octavo. En el año de 1992 se abre el grado noveno (9º).

Para el 08 de noviembre de 1994 se autorizó la apertura del grado Décimo (10º) el cual inicia funciones con un número de siete (7) estudiantes.

2.2 DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

Con la implementación de la propuesta de innovación educativa Entorno Personal de Aprendizaje para el Fortalecimiento de la comprensión lectora, se beneficiarán aproximadamente 120 estudiantes del grado 6º, de la Institución Educativa Carlos Mauro Hoyos, los cuales oscilan entre los 10 y los 15 años de edad, y serán seleccionados 30 como grupo focal.

En la actualidad pertenecen a los estratos 1 y 2 del SISBEN.

Mayoritariamente los estudiantes son de la zona rural.

Son niños, niñas y jóvenes desplazados por la violencia que sufrieron en otras partes de Colombia.

La base de la economía y sustento de sus familias está representada en las labores agrícolas y en la práctica ilegal del monocultivo de la hoja de coca.

3 BASES DEL PROYECTO

3.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Bernal et al. en su artículo “Importancia de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje: estudios en la educación media y superior” nos menciona que desde 1991 empezó a existir un gran interés por la integración de las TIC en el sistema educativo colombiano; además de la aparición de nuevas leyes y procesos más complejos de acreditación, se vio la necesidad de buscar nuevas metodologías de modernizar y progresar la educación en Colombia. Sin olvidar todas las limitaciones, ventajas y desventajas que esta misma propuesta traía, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) implementó nuevas políticas de educación como fue el Plan Vive Digital durante los años 2014 a 2018.

Debido a lo anterior, se puede realizar la reflexión, que desde el 2010 se ha venido implementando el uso de la tecnología, no solo en las escuelas, también en todo tipo de establecimiento educativo (universidad, instituto, entre otros).

La Institución Educativa Carlos Mauro Hoyos ubicada en el municipio de Calamar(Guaviare), será la institución en donde se realizará el presente proyecto, ya que se ha evidenciado un bajo rendimiento académico en el área de lengua castellana, según los resultados de las pruebas estandarizadas arrojados en los dos últimos años.

ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LAS PRUEBAS ESTANDARIZADAS PARA EL ÁREA DE LENGUAJE

Haciendo uso de un entorno personalizado de aprendizaje (PLE) se recolectarán diferentes recursos para abordar la problemática que se presenta en el área de

lengua castellana, los cuales serán implementados en el grupo focal de estudiantes de grado sexto de la presente institución.

3.2 OBJETIVOS

GENERAL:

Diseñar e implementar un entorno personalizado de aprendizaje que coadyuve eficazmente al mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes del grado 6° de la Institución Educativa Carlos Mauro Hoyos del municipio de Calamar.

ESPECÍFICOS:

- Analizar las deficiencias que los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Carlos Mauro Hoyos presentan en el área de lengua castellana.
- Indagar diferentes recursos educativos digitales que se pueden utilizar en el área de lengua castellana, acorde con las debilidades presentadas.
- Ofrecer a los docentes de lengua castellana de la Institución Educativa Carlos Mauro Hoyos un novedoso material educativo digital para el mejoramiento de su proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula.

3.3 ANTECEDENTES

Un primer trabajo corresponde a Tosi (2019) quien aborda y expone diferentes recursos que ofrecen las tecnologías actuales y el trabajo que este tiene como mediador del aprendizaje entre los estudiantes y el conocimiento; pasando la información de los libros impresos a un ambiente digital que también abarque la didáctica tomando como población base comunidades de Argentina y analizando los resultados de estos mismos materiales tales como “Educar.ar” y mencionando

otras fuentes digitales donde se pueden encontrar la aplicación de Wattpad y las revistas digitales El Mangrullo o Cultura LIJ. Los cuales los podemos tomar como fuentes gratuitas para la recopilación de libros virtuales para los jóvenes.

Un segundo trabajo de Méndez et al. (2020), se denomina: “Los materiales didácticos en educación infantil: Análisis de repositorios institucionales” podemos encontrar un camino para el análisis de los materiales educativos, ya que el trabajo de Méndez et al. nos ofrece examinar parte de los recursos utilizados en la primera etapa de educación infantil en diferentes instituciones de Canarias, Galicia y Comunidad Valenciana en España. Este sondeo tiene como fin buscar las similitudes y factores claves para la creación y aprobación de los mismos en estas comunidades escolares, y encontrando que la mayoría de materiales son creados por los docentes y orientados, directamente, a los estudiantes, los cuales les ayuda con los planes de plurilingüismo que promueven las instituciones con licencias, en Canarias, de Copyright y, en el caso de Galicia, de Creative Commons; la mayoría con apoyo de administraciones educativas autonómicas (Consellería de Cultura, Educación y Universidades del Gobierno de Galicia; Conselleria d’Educación Cultura i Esport del Gobierno de Valencia y Consejería de Educación y Universidades del Gobierno de Canarias).

Como menciona Espinosa et al. (2020) en su investigación “Materiales digitales contextualizados: fomentando la convivencia escolar a través del aprendizaje del inglés como lengua extranjera” en donde nos informa el gran papel del diseño y creación de los materiales contextualizados, los cuales aumentan la participación de los estudiantes, ya que les facilita una mejor comprensión de los mismos, ayudándoles en el proceso de aprendizaje significativo, además de ayudar de

forma indirecta a la cultura local apropiándose de los conceptos en su entorno usando palabras e imágenes y combinándolos con la lengua extranjera, inglés. En este caso se utiliza un material de aprendizaje digital para 20 estudiantes de tercer grado llamado “Friendly Town” los cuales son una serie de cuentos digitales con enseñanzas de convivencia escolar y sus debidos talleres didácticos en donde se evidenció la gran apropiación de las temáticas por los estudiantes, tanto de la parte educativa como convivencial.

Por último tenemos el trabajo realizado por Batista (2020) en donde nos expone 4 recursos educativos de uso abierto, los cuales son Quizlet, Quizizz, Kahoot y Lyricstraining. Estas aplicaciones tienen como metodología principal el aprendizaje basado en juegos. Batista en este proyecto aplicó estos recursos en nueve grupos de la Universidad Autónoma Metropolitana en Iztapalapa, México, y con ayuda de dos docentes buscó motivar a los estudiantes a tener una autonomía sobre el aprendizaje de la lengua Inglesa. Como resultado, los niveles de participación fueron variados según el recurso digital utilizado.

3.4 MODELO PEDAGÓGICO O TEORÍA DE APRENDIZAJE

El modelo o enfoque pedagógico que se aplica en la Institución Educativa Carlos Mauro Hoyos del municipio de Calamar(Guaviare) y sobre el cual se desarrollará la propuesta de innovación pedagógico será el a Aprendizaje significativo, por las siguientes razones:

David Ausubel autor de la teoría del aprendizaje significativo, plantea que el aprendizaje de nuevos conocimientos se basa en lo que ya se conoce. Es decir, la construcción del conocimiento comienza con la observación y reconocimiento de eventos y objetos a través de conceptos que ya el sujeto posee. Según su

teoría, para aprender de manera significativa, los individuos deben relacionar nuevos conocimientos previos con conceptos relevantes que ya conocen. El nuevo conocimiento debe interactuar con la estructura de conocimiento del alumno.

Debido a que, el aprendizaje significativo implica un reconocimiento de los vínculos entre los conceptos, tiene el privilegio de ser transferido a la memoria a largo plazo. El elemento más crucial en el aprendizaje significativo es cómo se integra la nueva información en la antigua estructura de conocimiento. En consecuencia, Ausubel cree que el conocimiento está organizado jerárquicamente; esa nueva información es significativa en la medida en que se pueda relacionar (adjuntar, anclar) a lo que ya se conoce (Gomez & Londoño, 2019).

Por tanto, Ausubel, Novak y Hanesian (1983, citado por Pizano, 2002) plantea que el aprendizaje del estudiante:

Depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por una estructura cognitiva, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer cuáles son los conceptos y proposiciones que maneja, así como de su grado de estabilidad (p. 29).

Como propone el autor es fundamental que el alumno cree relaciones de los contenidos adquiridos con su conocimiento particular, de esa forma, genere una mayor comprensión de la información adquirida en el proceso de aprendizaje.

Dicho de otra manera, un elemento fundamental para que se genere un aprendizaje significativo son los conocimientos previos del educando, porque la información al incluirse en la estructura cognitiva del alumno, se organiza jerárquicamente y no se lleva a cabo un aprendizaje significativo a menos que exista una estructura cognitiva estable que relacione los conocimientos nuevos con los que ya tiene adquirido el alumno.

3.5 PRINCIPIOS DE INNOVACIÓN

Conceptos basados en la Teoría del Aprendizaje significativo

El Aprendizaje Significativo es un proceso interactivo aplicado al proceso de enseñanza-aprendizaje que permite al estudiante la reconstrucción cognitiva de ideas y conceptos a partir de saberes previos que perdurarán en el tiempo sin ser arbitrario e impuesto. Esto permite al aprendiz generar su propio conocimiento y significados de manera autónoma, lo cual impactará positivamente en su constructo mental permaneciendo vigente hasta una nueva interacción (Rodríguez, 2004, p.1-3).

La Teoría basada en el Aprendizaje Significativo, busca la incorporación de componentes para la apropiación y asimilación del conocimiento en el estudiante, teniendo en cuenta el contexto en que se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ventajas del aprendizaje significativo

Desde la perspectiva del aprendizaje, la utilización de las TIC tiene grandes ventajas: interés, motivación, interacción, continua actividad intelectual, desarrollo de la

iniciativa, mayor comunicación entre profesores y alumnos, aprendizaje cooperativo, alto grado de interdisciplinariedad, alfabetización digital y audiovisual, desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información, mayor contacto con los estudiantes, actualización profesional.

Tomando de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de los objetos de aprendizaje

4 DISEÑO DEL PRODUCTO TECNOLÓGICO

4.1 MODELO DE DISEÑO INSTRUCCIONAL

Para el desarrollo del presente trabajo nos enfocamos en el uso del diseño instruccional de Merrill. El doctor especializado Merrill nos indica que el aprendizaje debe estar dividido en varias fases; primero, debemos dar una contextualización del conocimiento del cual recibirán, dar la oportunidad del estudiante de poner en práctica lo aprendido, además de involucrándolos en los aprendizajes para resolver situaciones problemas, todo esto gracias a una motivación de por medio. Usando las herramientas digitales para llamar la atención e invitarlos a ampliar la motivación y el gusto por el aprendizaje.

4.2 PLAN DE TRABAJO

1. Diagnóstico de entrada
2. Análisis de resultados
3. Planteamiento y formulación del problema
4. Selección de herramientas y recursos digitales a utilizar.
5. Creación del entorno personal de aprendizaje con la plataforma Symbaloo
6. Socialización a los docentes de lengua castellana del INACAMAHO de la plataforma SYMBALOO como entorno personal de aprendizaje.
7. Implementación de la prueba piloto del proyecto
8. Seguimiento y evaluación.

4.3 ELEMENTOS DE DISEÑO

4.3.1 ESQUEMA DE TEMAS

El área de Lenguaje tiene como objetivo que los estudiantes amplíen sus conocimientos y aprendizajes comunicativos. Por lo tanto, es importante que la sociedad tome su rol de forma activa y responsable.

Según el currículum del Ministerio de Educación, en su proyecto de Reactivación Educativa nos plantea tres ejes que se deben manejar en el área de lengua castellana en las instituciones, las cuales son lectura, escritura y comunicación oral. También nos expone que el lenguaje se debe ver como una actividad práctica y producto cultural y social y así construir los diferentes entes personales y sociales.

Por lo tanto, para la elección de los contenidos de aprendizaje que se trabajarán en el PLE están distribuidos así:

Módulo N° 1: Ortografía

Temas:

1. La ortografía y su importancia
2. Clasificación de las palabras según su número de sílabas
3. Clasificación de las palabras según su acento.
4. Diptongo, triptongo y hiato
5. Signos de puntuación(el punto y coma, los dos puntos, los puntos suspensivos
6. Reglas ortográficas: Uso de la C y Z, CC, G y la J.

Módulo N°2: Estructura textual de los textos narrativos

Temas:

1. Introducción o planteamiento, nudo o desarrollo y desenlace o final.
2. Análisis literario de un texto narrativo

Módulo N° 3: La semántica

Temas:

1. Prefijos
2. Sufijos
3. Sinónimos
4. Antónimos
5. Homófonos
6. Homónimos

Módulo N° 4: La comprensión lectora

Temas:

1. ¿Qué es la comprensión lectora y cuál es su importancia?
2. Niveles de comprensión lectora (Nivel literal, nivel inferencial y crítico)

8.1.1 SECCIONES DEL PLE

1. COMUNICAR Y COMPARTIR

Redes sociales:

- a) Twitter
- b) WhatsApp
- c) Facebook

d) Instagram

1. BUSCAR (acceso y gestión de la información)

2. ORGANIZAR

3. 2. CREAR

Recursos para complementar

a) Videos

b) Enlaces

c) Blog

d) Colombia aprende

e) Imágenes

f) Audio

MÓDULO TEMÁTICOS

1. GRAMÁTICA: ORTOGRAFÍA

Tema 1: La ortografía y su importancia

La ortografía es la parte de la gramática que nos enseña la forma correcta de escribir las palabras para que el escrito sea comprendido con facilidad por cualquier persona que lo lea. De esta manera podremos comunicarnos mejor.

El dominio de la ortografía nos permite organizar y expresar las ideas de manera clara y precisa, evitando malentendidos y confusiones en la comunicación.

Una buena comunicación escrita permite al destinatario recibir adecuadamente las percepciones que deseamos transmitir. Además, el cuidado de la ortografía refleja interés, competencia y profesionalismo por parte de quien escribe, logrando relaciones de mayor colaboración.

Tema N° 2: La sílaba.

2.1. La sílaba

La sílaba se compone de sonidos vocálicos o de estos combinados con consonantes”. También podemos determinar las sílabas por la cantidad de golpes o emisiones de voz, en una palabra.

2.2. Clasificación de las palabras según el número de sílabas.

Una sílaba es una o más letras en las que se divide una palabra, puede ser una vocal o una vocal acompañada de una consonante; la vocal es el núcleo de la sílaba. Las palabras pueden contener una, dos, tres, cuatro o más sílabas. Mira los ejemplos a continuación y cuenta el número de sílabas de cada palabra:

Fe: una vocal, una sílaba

Parte: dos vocales, dos sílabas.

Marcador: tres vocales, tres sílabas.

Aéreo: cuatro vocales, cuatro sílabas

De acuerdo con lo anterior, las palabras se pueden categorizar según el número de sílabas de la siguiente manera: monosílabas, bisílabas, trisílabas, tetrasílabas y polisílabas.

2.2.1. Monosílaba = la palabra se conforma de una sola sílaba que se pronuncia en una emisión o golpe de voz.

Ejemplos:

Mar - Fe - Gris - Gol - Paz

2.2.2. Bisílaba = la palabra se conforma de dos sílabas; se pronuncia con dos emisiones de sonido o golpes de voz.

Mujer - Vida - Boca - Planta - Dulce

2.2.3. Trisílaba = la palabra se conforma de tres sílabas; se pronuncia con tres emisiones de sonido o golpes de voz.

Ejemplo - Amigo - libertad - hormiga - Espada

2.2.4. Tetrasílabas = la palabra se conforma de cuatro sílabas; se pronuncia con cuatro emisiones de sonido o golpes de voz.

Bolígrafo – Película – Discoteca – Instrumento - Teléfono.

2.2.5. Polisílaba = la palabra se conforma de cinco o más sílabas; se pronuncia con más de cinco emisiones de sonido o golpes de voz.

Supermercado – matemáticas – productivamente – gasolinera - polisílaba

Tema N° 3: ¿Qué es el acento?

El acento es la fuerza o intensidad de voz que se ejerce sobre una sílaba de una palabra, la cual se llama sílaba tónica; las demás sílabas se llaman átonas, es decir, que no tienen acento.

El acento no sólo se relaciona con la tilde, una palabra puede tener acento y no tener tilde, lo cual llamamos acento prosódico; también encontramos palabras acentuadas con tilde, lo cual se denomina acento ortográfico.

Ejemplo:

§ Com pu ta dor

§ Res pe tó

3.1. Clasificación de las palabras según su acento

Las palabras que tienen acento ortográfico pueden ser clasificadas de la siguiente manera:

3.2. Palabras agudas

Son aquellas que llevan el acento en la última sílaba.

Para que lleven acento ortográfico (tilde), la sílaba debe terminar en las consonantes (n, s, o vocal).

Ejemplos:

§ Pantalón, jamás, chalé, tentempié, menú, cantaré, mamá, capó, café,
Perú.

§ Ca - pi - tán

§ Pan - ta - lón

3.3. Palabras Graves o Llanas

Son aquellas donde el acento (sílaba tónica) se ubica en la penúltima sílaba.

Las palabras graves o llanas no se tildan cuando terminan en vocal, en “n” o “s”, excepto si la “s” está precedida de una consonante: cómics, módems

Por otro lado, las palabras graves se acentúan al terminar en la letra “y”:
póney, yóquey

§ Volumen = termina en “n”

§ Problema = termina en vocal

§ Amazonas= termina en “s”

3.4. Palabras Esdrújulas

Las palabras esdrújulas son aquellas que llevan tilde en la antepenúltima sílaba. Al contrario de lo que ocurre con las palabras agudas y graves, las palabras esdrújulas siempre deben estar tildadas.

3.5. Palabras sobresdrújulas

Son aquellas que tienen el acento ortográfico en la sílaba anterior a la antepenúltima sílaba. Al igual que las esdrújulas, todas llevan tilde.

Ejemplos:

§ Miércoles, carátula, cántaro, brújula

§ Mi – ér – co - les

§ Rec – tán – gu - lo

3.6. Palabras sobresdrújulas

Son aquellas que tienen el acento ortográfico en la sílaba anterior a la antepenúltima sílaba. Al igual que las esdrújulas, todas llevan tilde.

Ejemplos:

§ Técnicamente, democráticamente, cómpramelo, llévatelo.

§ Pa – cí - fi - ca - men - te

§ Ágil - men - te

Tema N° 4: Diptongo, triptongo e hiato

4.1. ¿Qué es diptongo?

Es la unión de dos vocales en una sílaba pronunciadas en un golpe de voz.

Se puede dar por la unión de dos vocales en los siguientes casos:

Vocal cerrada + vocal cerrada

Vocal cerrada + vocal abierta

Vocal abierta + vocal cerrada

Vocales fuertes (abiertas): a - e - o

Vocales débiles (Cerradas): i - u

Ejemplos de diptongo

- ai- bai-le
- au- au-to
- ei- pei-ne
- eu- deu-da
- oi- oi-go
- ou- Sou-sa
- ia- lim-pia

- ua- gua-gua
- ie- pien-so
- ue- fuer-za
- io- lim-pio
- uo- ar-duo
- iu- ciu-dad
- ui- cui-da-do

4.2. ¿Qué es triptongo?

Vocal cerrada + vocal abierta + vocal abierta

Es la unión de tres vocales en una sílaba, con la condición de que la una vocal sea fuerte y esté en medio de dos débiles.

Ejemplos de triptongo

§ iai- en-vi-diáis

§ iei- a-pre-ciéis

§ uai, uay - a-ve-ri-guáis, U-ru-guay

§ uei, uey- a-ve-ri-guéis, buey

§ iau- miao

§ uau- guau

NO es triptongo cuando el acento recae en una vocal débil.

Ejemplo:

4.3. ¿Qué es hiato?

Es la separación de dos vocales en dos sílabas diferentes.

Puede darse hiato, al encontrarse dos vocales abiertas, dos vocales iguales, una vocal abierta más una cerrada o viceversa, siempre que la cerrada esté tildada.

Ejemplos:

Dos vocales abiertas:

§ ae - Caer

§ ao - Caoba

§ ea – Reacción

§ eo - geografía

§ oa - proa

§ oe – poesía

§ aa – portaaviones

§ ee – Creer

§ oo – Cooperar

Una vocal abierta y una cerrada con acento ortográfico.

§ aí - Raíz

§ eí - Leído

§ oí - Oír

§ aú - Baúl

§ eú - Transeúnte

§ ou – Noúmeno

Una vocal cerrada con acento ortográfico y una vocal abierta.

§ ía - Biografía

§ íe - espíe

§ ío - Vacío

§ úa - Sitúa

§ úe - continúe

§ úo - Efectúo

Importante:

4.4. **Sílaba tónica:** Aquella que se pronuncia con mayor intensidad que el resto, es la que se acentúa, no se debe olvidar que el acento puede ser prosódico u ortográfico.

4.5. **Sílaba átona:** Aquella que no se acentúa, se pronuncia con menos intensidad que las tónicas.

Tema 5: Signos de puntuación

5.1. **La coma:** Es un signo de puntuación que indica una pausa breve dentro de un texto.

Dentro de sus usos están:

1. Se utiliza en las enumeraciones:
 - El hombre tenía un perro, una gallina y un gato.
 - Compré pan, verduras, refrescos y carne.

2. Para separar oraciones relacionadas entre sí.

Ej.: Visitamos el museo, tomamos fotos y aprendimos acerca de la cultura precolombina.

3. Para hacer énfasis o llamar la atención del interlocutor:

Ej.: Pedro, ven aquí.

¿Sabes, Pedro, ¿quién ha venido?

Ruby, debes estar atenta con los extraños.

4. Para introducir incisos o aclaración.
 - Los jóvenes, bastante molestos, no ocultaron su desconfianza al vendedor.
 - La vendedora de rosas, Luisa, no ha salido a trabajar hoy.
5. La coma se utiliza con las expresiones, sin embargo, en efecto, pues, es decir.

Ej.: No quería salir, sin embargo, fui a verte.

Datos importantes de donde no debe ir la coma:

Entre el sujeto y el verbo de una oración

6. Normalmente no se utiliza la coma antes de las conjunciones y, e, o, u, ni, a menos que pertenezcan a la misma serie o enumeración y la secuencia que enlaza con todo el predicado anterior, y no con el último de los términos coordinados.

Ejemplos:

«Juan fue con su padre al cine, y María prefirió quedarse en casa».

«Pagó el traje, el bolso y los zapatos, y salió de la tienda».

7. También, frecuentemente, en aquellas oraciones coordinadas en las que la primera de ellas es algo extensa y, sobre todo, cuando tienen sujetos distintos, suele ponerse coma delante de la conjunción:

«La niña iba todos los días al colegio acompañada de su madre, y su hermano pequeño se quedaba en casa con la abuela».

En estos casos la coma va delante de la y pero hay otros en los que puede ir detrás como en el siguiente ejemplo:

- · «Luis no ha venido hoy, y, que yo sepa, nadie sabe dónde está».
- · (En este caso porque precede a un inciso).

8. Es un signo ortográfico que se utiliza para hacer pausas largas en un texto.

6. Los puntos

6.1. **Punto seguido:** es el que divide dos frases u oraciones dentro de un mismo párrafo.

6.2. **Punto aparte:** es el que divide un párrafo de otro para continuar en una línea nueva debajo.

6.3. **Punto final:** es el punto que señala el final del texto.

Datos importantes del punto:

1. Después del punto, la siguiente palabra inicia con mayúscula.
2. Se utiliza el punto con las abreviaturas (etc. Sgte. Dpto.), pero no con siglas ONU, UNESCO.
3. En los títulos no se utiliza punto final.
4. No se escribe punto después de signos de interrogación (¿?) o exclamación (!!).

6.4. **El punto y coma:** Es una combinación entre el punto y la coma, la cual se utiliza para separar dos frases que se relacionan y que ya contienen comas. Normalmente se dice que la pausa del punto y coma es menor que el punto y mayor que la coma.

6.5. Los dos puntos: Son aquellos que se ubican uno encima de otro “:” para hacer una pausa que muestre algo importante, explicar, llamar la atención sobre algo, también se utilizan en diálogos para introducir el texto de algún personaje o mostrar ejemplos.

Ejemplos:

1. Tengo tres opciones para vacaciones: San Andrés, Panamá y Cali.
(Explicativo).
2. Emergencia en el mundo: El Ébola...(Llamar la atención)
3. El padre dijo: “No me opondré a tu decisión”. (Diálogo, cita textual).
4. Apreciados amigos:
5. Les escribo para hacerles saber...

6.6. Los puntos suspensivos: Son tres puntos que marcan la interrupción de una oración o un final inconcluso, siempre ubicados al final de una palabra.

1. ¡Hay muchas cosas que hacer! Arreglar el cuarto, limpiar los zapatos, barrer la casa...
2. Qué paisaje tan hermoso...

3. Al terminar la explicación del tema, el docente pide a los estudiantes que coloquen los signos de puntuación. Al finalizar se corrige y socializa con el resto de la clase.

Tema N° 6: Reglas ortográficas(Usos de la C, CC, G y la J)

6.1. El uso de la C, Z

La C es una consonante que puede tener dos sonidos, [k] y [s].

Se produce un sonido como [k] antes de las vocales a, o, u, de las consonantes l, r y cuando se ubica antes de la última sílaba de una palabra.

Ejemplos:

[k] = camisa, conejo, cuchara.

Clase, crema

Pernoctar, redactar, dictar

Se produce un sonido como [s] antes de las vocales e, i; generalmente en verbos con la terminación cer, cir, ceder, cibir, cidir.

Ejemplos:

1. Agradecer, reproducir, proceder, recibir, coincidir.
2. El docente explica que hay excepciones como coser, asir
3. residir.

Se escriben con C, las palabras terminadas en ancia, ancio, encia, encio, uncio, excepto ansia y hortensia.

Ejemplos:

1. Arrogancia / circunstancia
2. Cansancio / rancio,
3. Inocencia / competencia,
4. Silencio / Asencio,
5. Anuncio / pronuncio

Otro grupo de palabras escritas con C, son aquellas terminadas en cia, cie, cio, ción. Ésta última, se da cuando las palabras se derivan de otras terminadas en to y do, o que contienen "t" en su derivada.

Ejemplos:

1. Diferencia, superficie, despacio.
2. Discreción /discreto
3. Alteración/Alterado

Existen excepciones como iglesia, gimnasio y puede ampliar con otros ejemplos.

6.2. De Z a C

En muchos casos, palabras escritas con Z, pasan a escribirse con C, veamos algunos casos.

Aquellas palabras que en singular terminan en Z, el plural cambia a C y se añade la sílaba es.

Ejemplos:

1. Voz/voces
2. Lápiz/lápices
3. Juez/jueces

Aquellas que terminan en Z y la terminación sea ciudad.

Ejemplos:

1. Sagaz/sagacidad
2. Veraz/veracidad
3. Capaz/capacidad

Los Verbos en infinitivo que se escriben con Z, al conjugarlos y delante de la vocal e, se escriben con C.

Ejemplos:

1. Colonizar/colonicen
2. Aplazar/aplacemos
3. Automatizar/automatice

6.3. El uso de la CC

La cc es la repetición de la consonante C, las cuales, al estar juntas, producen el sonido [ks], similar al de la x.

Generalmente se escribe CC antes de e o i y las palabras que dentro de sus derivadas o familia léxica, se encuentren las letras “cc”, “ct”.

1. Seleccionar: Selección, selecto.
2. Productor: producción, producto.
3. Recolectar: recolección, recolecta.
4. Detectar: detección, detectado.
5. Actuar: Acción, acto.
6. Extractar: Extracción, Extracto.

Ejemplos:

1. Detección/detectar

2. Recolección/recolectar

3. Traducción/traductor

6.4. Usos de la G y la J.

Mi jefe generalmente hace ejercicio en el gimnasio.

La jirafa gigante hace gestos y asusta a la gente

Se presentan algunos ejemplos:

- Gira/Jirafa
- Gesto/Jefe
- Gaseosa/Aguja
- Gestión/Jericó

6.5. Usos de la G

Los sonidos de la G con las vocales.

- Ga = [ga]
- Ge = [je] - Gue = [ge] – Güe = [gwe]
- Gi = [ji] - Gui = [gi] – GÜi = [gwi]
- Go = [go]
- Gu = [gu]

- Ga: Galería
- Ge: Generoso Gue: Guerrero Güe: desagüe
- Gi: Agitar Gui: Alguien GÜi: Bilingüismo
- Go: Bogotá
- Gu: Aguacate

Para obtener el sonido g en las letras e/i, se debe añadir una u, que funciona como u muda. Ejemplos: Guerrero / Guiar.

Cuando se necesita el sonido de la u, se utiliza la diéresis. Ejemplos:

Lingüística / Cigüeña

Ejemplos de palabras que inician con GEO.

- Geométrico
- Geografía
- Geonomía

Ejemplos de palabras que empiezan con GEN, terminan con GEN.

- Generación
- Genial
- General

* A excepción de jengibre.

- Imagen
- Origen
- Virgen

* A excepción de comején.

Ejemplos de palabras que inician con ges a excepción de Jesús y palabras derivadas.

- Gesto
- Gestación
- Gestudo

Ejemplos de palabras que inician con leg, excepto lejos y derivados.

- Legado
- Legaña
- Legítimo

Ejemplos de palabras que terminan en ger, gir o igerar.

- Coger/proteger
- Corregir/sumergir
- Refrigerar/exagerar

* A excepción de mujer, tejer, crujiar, agujerar.

6.6 Uso de la J

La “j” acompañada de una vocal, tiene el sonido j.

- Jarro
- Jefe
- Jinete
- Jovial
- Julio

Las palabras que inicien y terminen en aje, eje, menos agenda.

- Ajeno/ajedrez - Aprendizaje/voltaje
- Ejecutivo/ejército - Aleje/Queje
- Los verbos que terminan en jar, jería, jero, jera, jear.
- Rebajar/cobijar
- Brujería/Extranjería
- Cajero/Pasajero
- Cojera/flojera
- Forcejear/cojear

Tema N°7: Otras reglas ortográficas

7.1. Tú o tu

“Tú” hace referencia a un pronombre personal que se utiliza para referir a una persona, mientras que “tu” se emplea para referirse a un objeto de posesión.

Ejemplos: Tú eres una gran persona/Tu libro es nuevo.

7.2. Mí o mi

Al igual que en el caso anterior “mí” es un pronombre personal, mientras que “mi” refiere a un objeto de mi posesión.

Ejemplos: Quiero sentirme orgulloso de mí mismo/Mi madre cocinó por la tarde.

7.3. Haber o a ver

“Haber” es un verbo que se utiliza para mostrar que existe una cosa u objeto; por su parte, “a ver” es el resultado de unir la preposición a con el verbo ver.

Ejemplos: Debe haber algo en la heladera/ Ven a ver si el libro está en casa.

7.4. Hay, ahí o ay

La primera de ellas refiere a la conjugación del verbo haber, la segunda es un adverbio que indica lugar, mientras que la última se corresponde con una interjección u onomatopeya.

Ejemplos: Hay muchos pendientes para hoy/Ahí está mi madre/¡Ay no exageres!

7.5. Allá, halla, haya

“Allá” se utiliza para indicar un lugar, “halla” se corresponde con la conjugación del verbo hallar y “haya” se utiliza en varios casos, siendo éstos para referir al Tribunal de La Haya, al árbol llamado “haya” y finalmente a la conjugación del verbo haber.

Ejemplos: Vamos todos para allá/No hallo lo que busco/El haya no dio hojas nuevas/Espero que todavía haya torta.

7.6. Él o el

El primero de ellos se corresponde con un pronombre personal, mientras que el segundo es un artículo.

Ejemplos: Él es mi mejor amigo/El vecino de la casa a la izquierda.

7.7. Más o mas

“Más” es un adverbio de cantidad, por su parte, “mas” es una conjunción que se utiliza para unir dos oraciones.

Ejemplos: Quiero pasar más tiempo de vacaciones/Quiero pasar más tiempo en el parque, más mi padre me pidió que estuviera en casa temprano.

7.8. Yendo o llendo

“Yendo” es el gerundio del verbo ir, mientras que la forma “llendo” no existe. Ejemplos: Se está yendo a vivir al extranjero.

7.9. “Vaya” o “valla”

“Vaya” además de ser utilizado como interjección, es el presente subjuntivo del verbo ir. Por su parte, “valla” refiere al obstáculo que se pone para saltar, a las estacas que se usan para circundar un lugar y para los carteles publicitarios que se ubican en las calles.

Ejemplos: Vaya lento/ ¡Vaya persona tan amable! /En el parque pusieron vallas en la zona de juegos/Mi amiga saltó todas las vallas/En la valla dice que hay ofertas para hoy.

7.10. Calló, callo, cayo o cayó

“Calló” es el pretérito perfecto del verbo callar, “callo” refiere a la dureza que suele aparecer en los pies o manos, “cayo” es un montículo de arena, mientras que “cayó” es el pretérito perfecto del verbo caer.

Ejemplos: El niño se calló mientras estaba en clase/De tanto trabajar le salió un callo en las manos/El Golfo de México se caracteriza por sus cayos/La niña se cayó de la bicicleta.

Fuente: [Esquire Latinoamérica](#)

Autor: [Universia México](#)

2. ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN EL PLE

ACTIVIDADES MÓDULO DE ORTOGRAFÍA: Acentuación y puntuación

1. Ejercicios para separar en sílabas

Primer ejercicio

Separa en sílabas y marca la sílaba tónica.

1. Manzana
2. Audífonos
3. Jugando
4. Pincel

5. Canción
6. Fácilmente
7. Perdóname
8. Carro
9. Idea
10. Medicina
11. Animal
12. Dígame
13. Díme
14. Música
15. Sílabas

Segundo ejercicio

De acuerdo con la sílaba tónica, organiza las palabras en listas de Agudas, Graves, Esdrújulas y Sobresdrújulas.

1. Navidad
2. Calabaza

3. Teléfono

4. Cocinar

5. Aseo

6. Máquina

7. Familia

8. Adiós

9. Agua

10. Escuela

11. Revista

12. Ropa

13. Arropar

14. Baile

15. Pásamelo

Tercer ejercicio

2. Señala únicamente las palabras graves que aparecen en las siguientes oraciones.

1. El juguete azul es el más bonito de todos.
2. El arcoíris solo aparece cuando está lluvioso y soleado al mismo tiempo.
3. A mi mamá le gustan los helados de fresa, pero yo prefiero los de chocolate.
4. Prefiero escuchar música con auriculares, porque así disfruto más de las canciones.
5. La llamé tres veces, pero no me respondió.
6. Mi juego favorito es el dominó.
7. Mi materia favorita es inglés.
8. Hoy ha hecho mucho calor.
9. Estoy viendo televisión con mi primo.
10. Mi película favorita es Buscando a Nemo.
11. Me peino el cabello todos los días.
12. Los libros son muy pesados.
13. La bandera de mi país es muy linda.
14. Cuando estoy enfermo voy al médico.

15. Tomar dos litros de agua al día es saludable.

3. Actividades de diptongos, triptongos e hiatos

1. Rodea las vocales fuertes (a, e, o) y subraya las vocales débiles (u, i):

Pueblo, vuelta, sonreía, freía, durmiendo, cueva, atraía, reíamos, indispuerto, tiempo, freíamos, oía, piensa, deuda, teníais, queríais, decíais, comíais, partíais, cogíais, auto, fuerte, confiesa, demasiado, cambiar, toreábamos, torear, olfatear.

2. Clasifica las palabras anteriores según tengan diptongo, triptongo o hiato:

paseo: pa-se-o

recreo: _____

canoa:

tráeme: _____

poético: _____

teatro:

océano: _____

olfatear: _____

teólogo:

leona: _____ paséate: _____ acarrear: _____

veamos: _____ blanquear: _____ mareo: _____

aséate: _____ caer: _____ eólico: _____

3. Rodea la vocal tónica de cada palabra, separa sus sílabas y di si tiene diptongo, triptongo o hiato:

lío: lí-o

púa:

manía: _____

oído: _____ habría: _____ grúa: _____

ríe: _____ frío: _____ María: _____

oíd: _____ cogía: _____ recogíais: _____

río: _____ oír: _____ laúd: _____

raíl: _____ subíais: _____ Raúl: _____

sonreía: _____ tío: _____ raíz: _____

recuerdo: _____ reanudar: _____ resguardo: _____

fuelle: _____ seísmo: _____ dieciséis: _____

loado: _____ ahogar: _____ reina: _____

huida: _____ causa: _____ mientes: _____

cambiar: _____ envío: _____ guion: _____

ahí: _____ ciempiés: _____ baúl: _____

maíz: _____ héroe: _____ Corea: _____

4. Coloque la tilde en cada una de las palabras que lo requieran.

lograron	mandeseme	corcel	decidido
vencedor	dulce	transeunte	fertil
garantía	papel	decía	cantalo
entonces	arreglámelo	huesped	barbaro
después	vahido	arroz	profesor
cuentaselo	calidad	país	instantaneo
roca	inutil	hipocresía	prohibanselo
redención	renglón	lámpara	cometen

heroe	raiz	canten	unico
libertad	pared	trasatlantico	decimoseptimo
caracter	acentue	intuir	presentaselo
estoy	heroico	presencia	translucido

5. Separe los términos esdrújulos de los sobresdrújulos en la siguiente relación:

película	blanquísimo	catálogo
héroe	círculo	décima
apréndetelo	échamelo	dígaselo
antójasele	regímenes	américa
discípulo	ejército	cómpramelo

magnífico	británico	vigésimo
diciéndomelo	párroco	tirándoselos
áfrica	diéresis	página
práctica	tránsito	régimen
brújulas	pontífice	mándamelo

6. Subraya con color verde las palabras correctas y con rojo las incorrectas. Luego corrige aquellas que están mal escritas.

Albaca	Inospitalario
Alhelí	Mozalbeta
Aquiescencia	Nosivo

Balbupear	Picina
Beneficencia	Quehacer
Cadáver	Prejuzgar
Cabalasa	Reverdecer
Venébolo	Rehacer
Cogear	Rehén
Efervescencia	Rejuvenecer
Equivalencia	Revolcarse
Estrategía	Revolvér
Esceso	Cinvergienza

Excursión	Tergiversar
Garabato	Vacilación
Granizo	Truán
Hábil	Úlcera
Habitación	Vahído
Hallazgo	Ventilación
Arapo	Vocabulario
Hechizo	Zócalo
Hipocresía	Yuxtaposición
Imbécil	Voras

Ingerir	Zozobrar
Adsolución	Arcabuz
Adelgazar	Altivez
Adhesivo	Anzuelo

7. Coloca el acento de las siguientes oraciones:

1. Llevé todo lo que me dijiste () flores () lazos () serpentinas y telas.
2. () Estás seguro de que irás a la reunión el martes (?)
3. Mi padre siempre decía: () la vida es solo un paso ().
4. María lo miró fijamente a los ojos () y le dijo: () es hora de que salgas de aquí.
5. () Qué maravilla de niño ()
8. Trata de leer el siguiente texto. Luego, coloca los signos de puntuación que se han omitido:

Rosa la tía era una campesina fuerte y entusiasta. Vivía en una casita blanca rodeada de flores, gatos, perros y gallinas. Tenía por costumbre levantarse a pesar de sus setenta años con la salida del sol. Según ella todo era maravilloso a esa hora. El aire fresco la rejuvenecía, el rocío la transportaba a su infancia y el trinar de las avcillas la animaban a trabajar. Sin embargo ella sentía nostalgia, es decir se entristecía por el hijo ausente. Ella perdió a su hijo, la comunidad, su alegría permanente.

9. Compara la puntuación que realizaste en el texto “La tía Rosa”. con el texto original, verifica tus aciertos y escribe la norma

Verificación

Rosa, la tía, era una campesina fuerte y entusiasta.

Vivía en una casita blanca rodeada de flores, gatos, perros y gallinas.

Tenía por costumbre levantarse, a pesar de sus setenta años, con la salida del sol.

Según ella, todo era maravilloso a esa hora. El aire fresco la rejuvenecía, el rocío la transportaba a su infancia, y el trinar de las avcillas la animaba a trabajar.

Sin embargo, sentía nostalgia

Sentía nostalgia, es decir, se entristecía por el hijo ausente.

Ella perdió a su hijo; la comunidad, su alegría permanente.

10. Coloca las palabras siguientes en su sitio.

sensible - legible - indestructible - irrefutable - factible - indescriptible

Algo que se puede hacer
Una letra que se puede leer
Una prueba que no se puede refutar
Una escena difícil de describir
Productos que no se pueden destruir
Una persona que tiene sensibilidad

11. Determina en el siguiente crucigrama de imágenes qué palabra es y cómo se escribe.

- Mujer
- Plumaje
- Jarrón
- Pingüino

- Antigüedad
- Arbitraje
- Juez
- Jirafa
- Guitarra
- Caja

Ejercicios: Uso de la B o V

1. Escribir en el espacio en blanco b o v.

a__ecedari	__al__cear	__ó__eda	__o__ino	dé__il
o	festi__idad	joro__a	__acío	__acatazo
com__ate	__er__igracia	__oli__iano	__úho	cadá__er
__ai__én				

2. Escribir en el espacio en blanco z o s

actri__	A__ote	Avan__ar	a__afrán	ci__aña
honrade__	rehu__ar	velo__	ye__ca	vista__o
viude__	__umbido	a__abache	capata__	efica__

Ejercicios palabras con CC o C

Unidad N° 3: ESTRUCTURA DE LOS TEXTOS NARRATIVOS

Actividades:

1. Lee el texto titulado "El león y el ratón", de Félix María Samaniego, subraya con diferente color la estructura (inicio, nudo desenlace) y luego responde las preguntas de la 1 a la 6.

EL LEÓN Y EL RATÓN

Había una vez un ratón que estaba preso entre las garras de un león. El ratoncillo no estaba así por haberle robado comida al león, sino porque estaba jugando y merodeando por donde el león estaba durmiendo, y claro, éste, molesto, por no poder descansar, apresó al ratón. El ratón, al verse preso, le pidió disculpas al león por haberle molestado, y éste, conmovido, lo perdonó. Pasado un tiempo, estando el león cazando, cayó en una trampa: una gran red que había escondida entre la maleza. Quiso salir, pero la red se lo impedía; entonces, empezó a rugir con fiereza pidiendo auxilio. El ratón, al oír sus rugidos, sin pensarlo dos veces, fue hacia el sitio donde se hallaba el león preso y comenzó a roer la red. Así consiguió romperla y pudo liberar al león.

2. El texto que acabas de leer pertenece a:

A. Un Texto Narrativo

B. Un Texto Informativo

C. Una fábula

D. A y C son correctas.

3. ¿Cuál(es) es (son) el (los) protagonista(s) de este texto?

A. El león.

B. El ratón.

C. El león y el ratón.

D. El león y los cazadores.

4. ¿Cómo se inicia esta fábula?

A. El león le agradece al ratón.

B. El león se quiere comer al ratón.

C. El león es atrapado por unos cazadores.

D. El león duerme y el ratón juega encima de él.

5. ¿Cuál es el espacio donde se desarrollan los acontecimientos?

A. La selva.

B. El bosque.

C. La sabana.

D. El zoológico.

6. ¿Cuál de los siguientes acontecimientos corresponde al desenlace de la narración?

A. El ratón salva al león.

B. El león se va muy contento.

C. El ratón le ruega al león que lo perdone.

D. Los cazadores atrapan al rey de la selva.

7. ¿Cuál es la moraleja de esta fábula?

A. Hay que ser agradecido.

B. Siempre gana el más fuerte.

C. Los hombres sensatos advierten los peligros y los evitan.

D. Hasta el más poderoso puede necesitar ayuda del más humilde.

8. Los textos narrativos, tiene en común que:

A. Todos están formados por tres partes

B. Poseen un narrador

C. Ocurren en un espacio

D. Todas las anteriores son correctas.

9. En los textos narrativos, el narrador puede ser:

A. El protagonista de la historia

B. Quien cuenta la historia

C. Quien sabe todo acerca de la historia y sus personajes

D. Todas las anteriores son correctas

Blog [¿Qué es la comprensión lectora y cuál es su importancia? Sede Medellín \(americana.edu.co\)](#)

MÓDULO DE SEMÁNTICA

Tema N° 1: ¿Qué son los prefijos y los sufijos?

Los prefijos y los sufijos son conjuntos de letras que se añaden a una palabra para modificar su significado. La diferencia entre los prefijos y los sufijos es que el prefijo se pone al principio de la palabra, en cambio, el sufijo se agrega al final de esta.

Ejemplos de prefijos y sufijos

Vista la definición de prefijo y sufijo, a continuación, se muestran algunos ejemplos de palabras con prefijos y sufijos para entender mejor el concepto.

ugrafía, telecomunicación, unicornio, subsuelo, exnovio, postventa, trilingüe, supermercado, aeropuerto, radioactivo, triciclo, anteayer,

facción, increíblementemente, cabezón, favorecer, fichaje, electricista, z, naturalal, carnicería, evitable, caballeresco, poderoso, ventanilla

1.1. **Prefijos**

Los **prefijos** se añaden al principio de una palabra para modificar su significado. Por ejemplo, si se agrega el prefijo ex- a la palabra alcalde se obtiene *exalcalde*, que significa una persona que antes era alcalde y ya no lo es.

En español, existen los siguientes **tipos de prefijos**:

1.1.2. **Prefijos de lugar**: indican una posición en relación con la palabra original. Por ejemplo: entre- + *piso* = *entrepiso*.

1.1.3. **Prefijos de tiempo**: sirven para expresar una circunstancia temporal. Por ejemplo: pre + *acuerdo* = *preacuerdo*.

1.1.4. **Prefijos negativos:** se usan para formar antónimos. Por ejemplo: *im + paciente = impaciente.*

1.1.5. **Prefijos de cantidad y tamaño:** indican un número o una proporción de la palabra original. Por ejemplo: *bi + campeón = bicampeón.*

1.1.6. **Prefijos de intensidad:** se usan para aumentar el grado o intensidad de la palabra. Por ejemplo: *hiper + activo = hiperactivo.*

1.1.7. **Prefijos sustantivos:** modifican el significado de una palabra. Por ejemplo: *foto + síntesis = fotosíntesis.*

2. **Sufijos**

Los **sufijos** son conjuntos de letras que se añaden al final de la raíz de una palabra para formar un término nuevo.

Por ejemplo, al combinar el sufijo *-idad* con el adjetivo *oscuro* se obtiene el sustantivo *oscuridad*.

Hay tres tipos de sufijos diferentes:

2.1. Sufijos derivativos: sirven para crear nuevas palabras y, por tanto, provocan un cambio en la categoría gramatical de la palabra. Por ejemplo: *poder + -oso = poderoso.*

2.2. Sufijos apreciativos: matizan el significado de las palabras, pueden ser diminutivos, aumentativos o despectivos. Por ejemplo: *cabeza* + -ita = *cabezita*.

2.3. Sufijos flexivos: indican el género, el número o la forma verbal de la palabra. Por ejemplo: *hermos* + -a = *hermosa*.

Tema N° 2: Sinónimos y antónimos

Los sinónimos son palabras que tienen el mismo significado, mientras que los antónimos son palabras que tienen un significado contrario.

Ejemplos de sinónimos:

balón – pelota

coche - automóvil

colegio - escuela

gritar / vociferar

cueva / gruta

Ejemplos de antónimos:

alto – bajo

lejos - cerca

arriba – abajo

reír / llorar

subir / bajar

En ocasiones se forman los **antónimos** utilizando algunos prefijos: "anti-", "im-", "in-", "i-", "des-":

Ejemplos:

virus / antivirus

legítimo / ilegítimo

hacer / deshacer

previsto / imprevisto

formal / informal

Tema N° 3: Palabras homófonas y homónimas

3.1. Palabras homófonas

Las palabras homófonas suenan igual, pero se escriben y tienen significados diferentes. Para determinar su ortografía se debe buscar el apoyo del contexto en el que son usadas.

Bazo: Glándula situada a la izquierda del abdomen.

Vaso: Recipiente. Vena o conducto sanguíneo.

Maza: Arma antigua. Instrumento para machacar.

Masa: Sustancia.

Vez: Ocasión, oportunidad.

Ves: Forma del verbo ver.

Bobina. Carrete, alambre o cordón enrollado.

Bovina: Que pertenece a los bueyes.

Valla: Tabique de separación

Vaya: Forma del verbo ir.

Baya: Fruto.

Loza: Barro fino para hacer vajilla.

Losa. Piedra llana.

Faces: Caras, rostros.

Fases: Etapas, aspectos. Apariencias diversas de la Luna.

Cima: El lugar más alto.

Sima: Abismo, hoyo grande y hondo.

Cebo: Comida dada a un animal para engordarlo. Trampa para atraer.

Sebo: Grasa

Ciervo: Animal rumiante.

Siervo: Esclavo.

Ola: Agua del mar o de los ríos agitada por el viento.

Hola: Interjección, saludo familiar.

Asta: Palo de la bandera.

Hasta: Preposición que suele indicar límite.

3.2. **Palabras homónimas**

Se escriben igual, pero tienen significados distintos.

Casa: Habitación.

Casa: Del verbo casar, contraer matrimonio.

Sierra: Cadena montañosa.

Sierra: Herramienta para cortar.

Bota: Calzado.

Bota. Del verbo botar.

Gota. Porción de líquido.

Gota. Afección, enfermedad

Gato. Animal felino.

Gato. Herramienta que permite elevar pesos.

Tema N° 4: Niveles de comprensión lectora

NIVEL LITERAL

NIVEL INFERENCIAL

NIVEL CRÍTICO

ACTIVIDADES MÓDULO DE SEMÁNTICA

Prefijos y sufijos

Ejercicio 1

Indica en cada palabra si tiene un prefijo, un sufijo o ambos.

ilegal Prefijo Sufijo Prefijo y sufijo

omnipresente Prefijo Sufijo Prefijo y sufijo

enloquecer Prefijo Sufijo Prefijo y sufijo

guapísima Prefijo Sufijo Prefijo y sufijo

inaceptable Prefijo Sufijo Prefijo y sufijo

Ejercicio 2

Identifica el prefijo o sufijo de cada palabra y escríbelo en el recuadro que tiene al lado.

Por ejemplo: *eficaz* → *az*

Principio del formulario

mentiroso →

pintor →

anteayer →

delicioso →

librote →

Final del formulario

Sinónimos y antónimos

Actividades:

Busca y agrupa los tres sinónimos que aparecen en cada ejercicio.

Completa las oraciones con las palabras que están en el recuadro según corresponda.

1. El indígena montaba sobre un débil _____
2. Sentía mucha _____ hacia su enemigo.
3. Sucre alentó enérgicamente a sus _____
4. El árbol se incendió a causa de una _____
5. Felizmente salí _____ de aquel accidente.
6. El día se presentó alegre, _____ y fresco.
7. Los esquimales viven en un ambiente _____
8. A plena luz del _____ salen los campesinos.
9. María es muy gordita, pero _____ cuando juega.
10. Por su dedicación y estudio alcanzó un nombre _____
11. El andinista cayó en aquella _____
12. Ana impresionaba con su belleza y _____ al caminar.
13. Los mendigos recibieron _____ de la gente.
14. Debemos ser siempre los _____ de nuestra patria.
15. Juana desconocía el tema de esa _____

2. Subrayar el Sinónimo de la palabra en negrilla.

3. Subrayar el Antónimo de la palabra en negrilla.

Actividades palabras homófonos y homónimos:

4. Escribe una oración con cada uno de los siguientes homófonos

§ Bello / vello

§ Cabo/ Cavo

§ Tubo / tuvo

§ Basta / vasta

5. Escribe oraciones para los siguientes homónimos.

§ Banco / banco

§ Ojo / ojo

§ Mango/ mango

§ Fruto/ fruto

§ Mata / mata

Actividades Niveles de comprensión lectora

Actividad de comprensión lectora nivel inferencial

1. Realiza el siguiente ejercicio, responde a las preguntas según corresponda:

Situación	Preguntas de tipo inferencial	¿Cómo lo has sabido?
Juan se queja de dolor, la	¿Dónde Juan?	

<p>espera se hace eterna, la fila está muy larga y aún no Preguntas de tipo inferencial</p>		
<p>¿Dónde está Juan?</p>	<p>¿Cómo se siente Juan?</p>	
<p>consigue una ficha para la atención. Es un día muy</p>		
<p>¿Cómo se siente Juan?</p>		
<p>ajetreado, se escucha la sirena de una ambulancia y al poco rato sale un hombre con una bata blanca, y comunica con una voz fuerte y firme que se suspenden las consultas porque debe atender una emergencia. ¡Pobre Juan!, debe retornar o buscar otro lugar donde pueda recibir atención.</p>	<p>¿Quién comunica sobre la suspensión de las consultas?</p>	

2. Selecciona la respuesta correcta con un "clic."

1. ¿Cómo es el final de la historia?

- a) Triste
- b) Trágico
- c) Feliz

2. ¿Cómo era la relación de Pedro y Carolina?

- a) De amor y respeto mutuo
- b) Tormentosa, de violencia psicológica
- c) Tanto Carolina como Pedro se sentían felices

3. ¿Por qué llegaron al divorcio los padres de Carolina?

- a) Porque el padre era agresivo
- b) Porque a la madre no le gustaba trabajar
- c) Porque Carolina tenía pareja

Actividad de comprensión lectora nivel crítico

1. Lee y analiza críticamente el siguiente texto y responde a las preguntas.

No hay respuestas correctas o incorrectas.

DILEMA

Carlos es un reconocido Médico Neumólogo que actualmente está luchando en primera línea frente al coronavirus en un centro COVID. El Dr. Carlos día a día se encarga de valorar a los pacientes con Coronavirus que han llegado a una fase crítica, es él quien intuba a los pacientes que requieren de respiración artificial. Con el contagio masivo las Unidades de Terapia Intensiva se han visto pronto colapsadas, es muy difícil conseguir un espacio para los nuevos pacientes que llegan al centro médico implorando por un respirador.

Ante la necesidad el Dr. Carlos pareciera no tener muchas opciones: O dejar morir a los pacientes nuevos por falta de respiradores o elegir a los pacientes que según valoración previa tienen más posibilidades de sobrevivir a la enfermedad. En cualquier circunstancia hay muertes de por medio.

Escribe tus respuestas

Preguntas de análisis

¿Qué opinas acerca de la labor del Dr. Carlos?

¿Qué harías tú si estuvieras en el lugar del Dr. Carlos?

3. ¿Qué se debería hacer para evitar que los centros médicos lleguen al colapso?

2. Lee el siguiente artículo y responde a las preguntas del cuestionario:

CORONAVIRUS: "CUANDO EL HAMBRE PUEDE MÁS QUE EL MIEDO"

Muchos países a nivel mundial han optado por la "Cuarentena" como principal estrategia para frenar la expansión del virus. Bolivia, no es la excepción, el gobierno Nacional ha declarado Cuarentena total o rígida desde el pasado 25 de marzo, fecha desde la cual la economía se ha visto duramente golpeada. Varias empresas se han visto obligadas a despedir a

sus trabajadores, algunas han decidido cerrar definitivamente por la inactividad. Mucha gente se ha visto obligada a salir a las calles a vender sus productos. "Irresponsables e ignorantes son algunos de los calificativos que la gente que no pasa por la misma necesidad utiliza para reprocharlos

"No salimos por enriquecemos" decía una vendedora ambulante al hacer mención de que sus hijos en casa la esperaban con hambre. "El dinero de los bonos no alcanza" afirmaba un adulto mayor a quien se le había preguntado si no tenía miedo a contagiarse

Y es que la realidad es esa, cuando las necesidades económicas son altas pareciera que el miedo al contagio pasa a un segundo plano.

Cuestionario

Escribe tus respuestas

1. ¿Crees que la "Cuarentena" ha sido una buena estrategia para frenar el contagio del coronavirus? ¿Por qué? Explica tu respuesta.

¿Qué opinas acerca de las personas que tuvieron que salir a vender por necesidad?

¿Qué piensas respecto a los bonos que el gobierno ha ofrecido durante la cuarentena?

Módulo N° 5: Simulacros pruebas Saber de lenguaje grado 6°

Tema:

Simulacros Pruebas Saber de lenguaje para 6°/cuadernillos

Módulo N° 6: Técnicas para desarrollar la comprensión lectora

Temas:

1. Lectura mental
2. Lectura en voz alta
3. Lectura rápida
4. Mapas mentales.
5. Organizadores gráficos

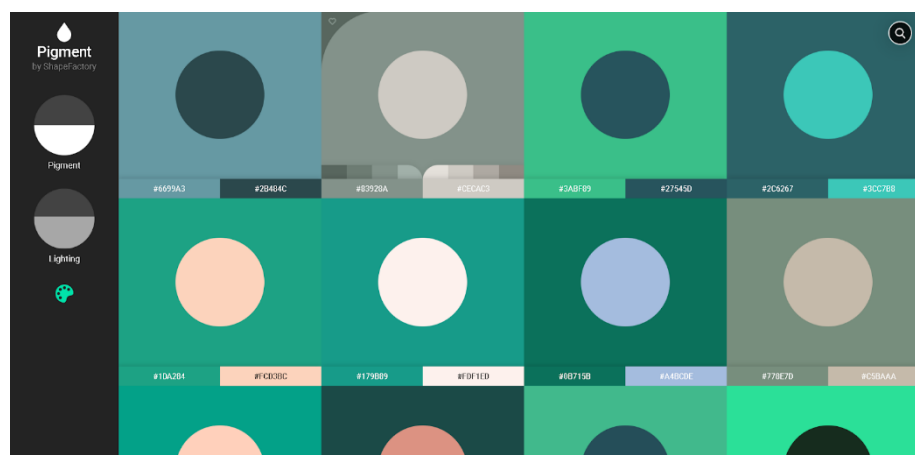
4.3.2 PALETA DE COLORES

Symbaloo maneja diferentes temas y colores preestablecidos, sin embargo, para la elección de los colores que maneja según los efectos que los mismos generan, de forma teórica, sobre los estudiantes.

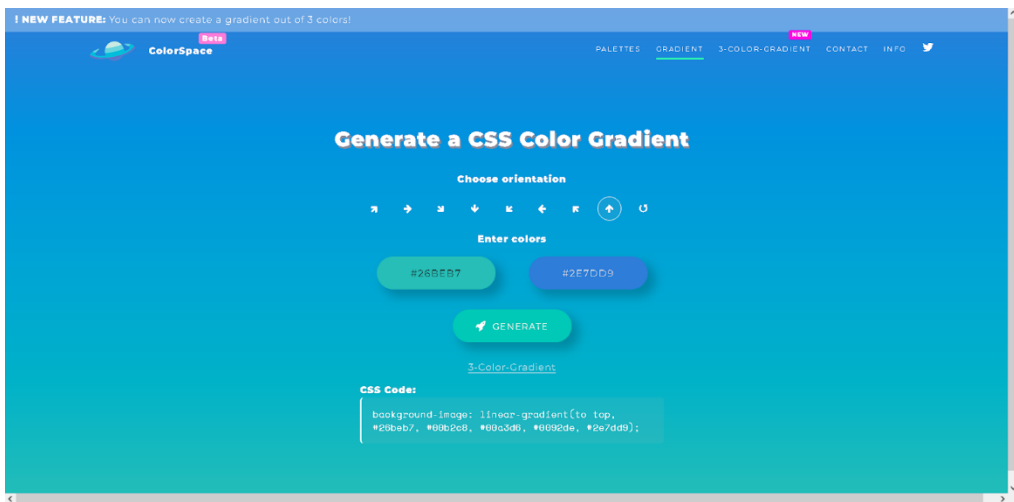
Según Gavin y Masherlyn (2022) en su trabajo *La cromoterapia en la concentración de los estudiantes del Instituto Misael Acosta Solís de la ciudad de Riobamba*. Exponen que la gama de los verdes puede inducir a un estado de calma y, por lo tanto, mejora la concentración y el equilibrio emocional de los estudiantes. Así mismo, esta investigación nos relata que los colores azul favorecen el aprendizaje general.

Debido a lo anterior, para el fondo del Entorno personalizado de aprendizaje se utilizarán tonos azulados- verdosos.

Primero se utilizó el programa Pigment de la empresa ShapeFactory para buscar los tonos ideales, tomando en cuenta el brillo y saturación para ser la ideal.



Se procedió a elegir los tonos adecuados, siendo estos los colores Java (#26BEB7) y Mariner (#2E7DD9) los cuales se mezclarán para crear un gradiente ideal para el fondo del PLE.



4.3.3 MAPA DE NAVEGACIÓN

La navegación planeada está firmemente ligada a las funciones implementadas por Symbaloo, por lo tanto, el mapa de navegación según los contenidos escogidos sería el siguiente:

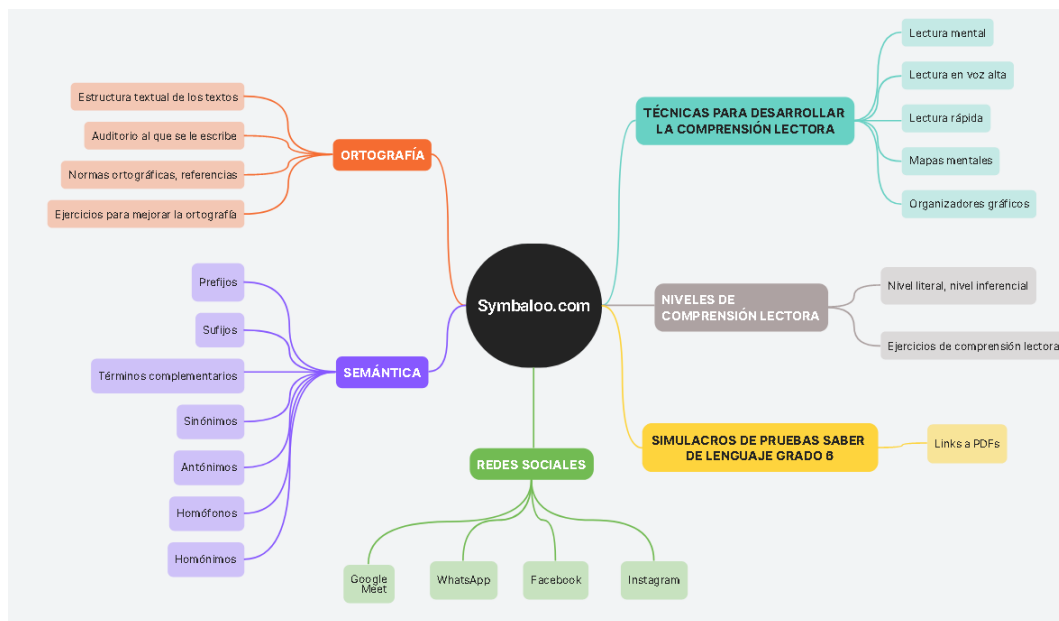


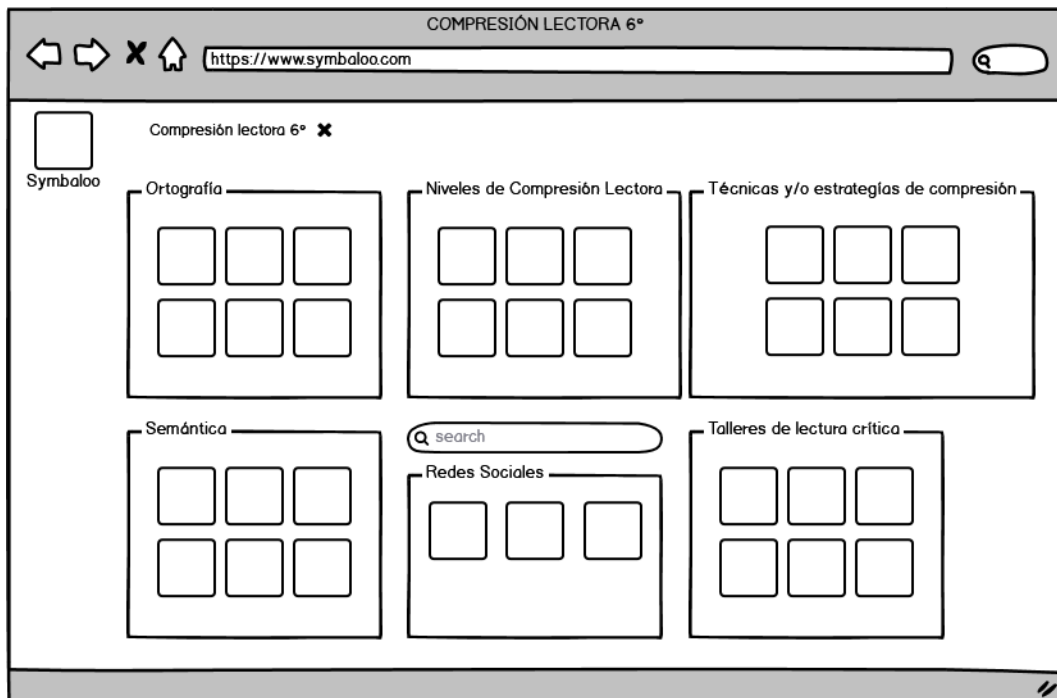
Imagen de diseño propio en la página app.moqups.com

Hay que tener en cuenta que las secciones (o también llamadas “unidades” en el presente documento) son secciones incrustadas en el mismo symbaloo. Por otro lado, las temáticas serán pestañas totalmente apartes de la página principal.

4.3.4 GUION INFORMÁTICO

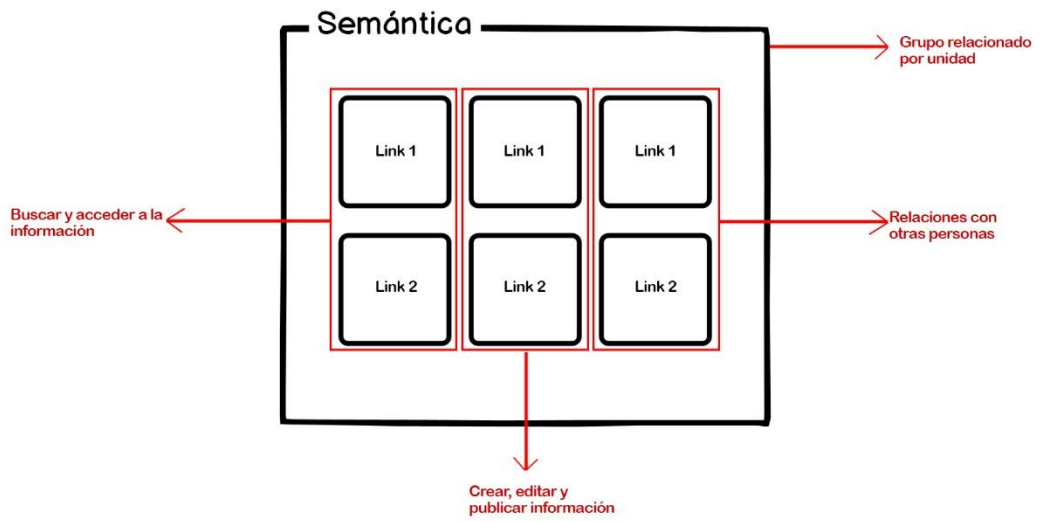
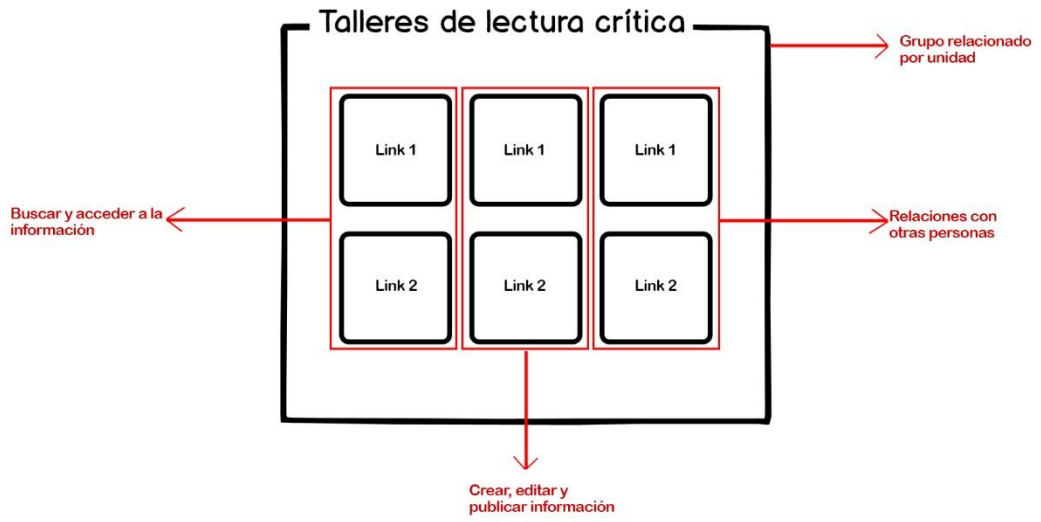
Para la distribución de los elementos seleccionados para el PLE o Entorno Personal de Aprendizaje. Se propone la siguiente distribución de las 5 secciones, teniendo en cuenta que el espacio “Redes Sociales” será una ruta de comunicación con los desarrolladores o los docentes a cargo.

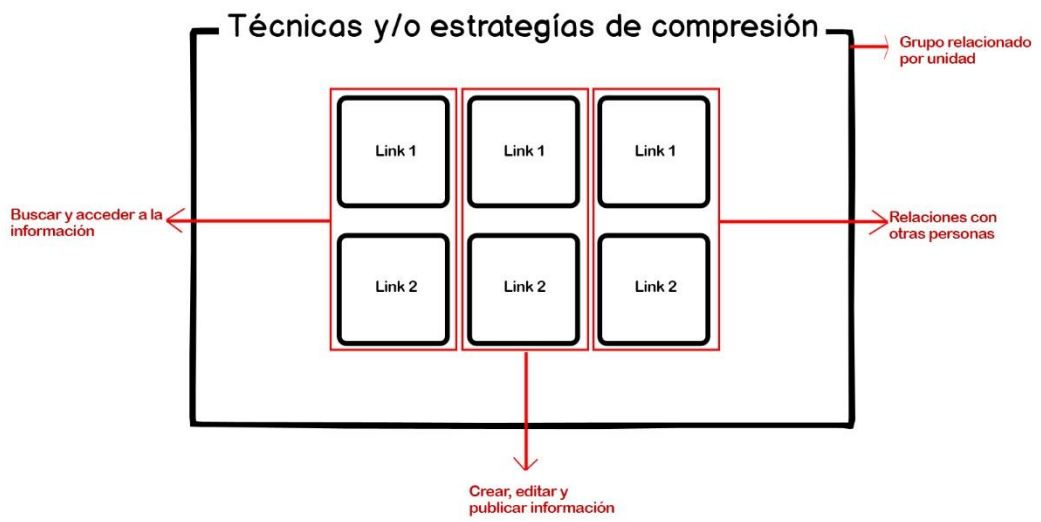
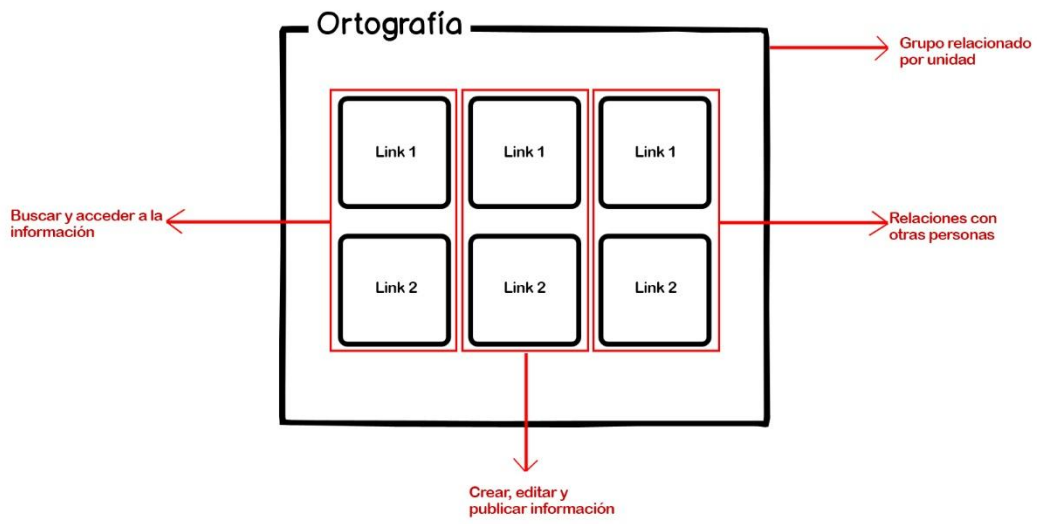
La gráfica que a continuación se muestra es diseño propio en la aplicación “Balsamiq Wireframes”

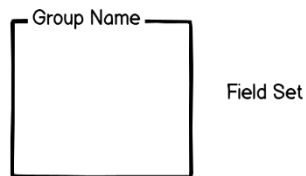
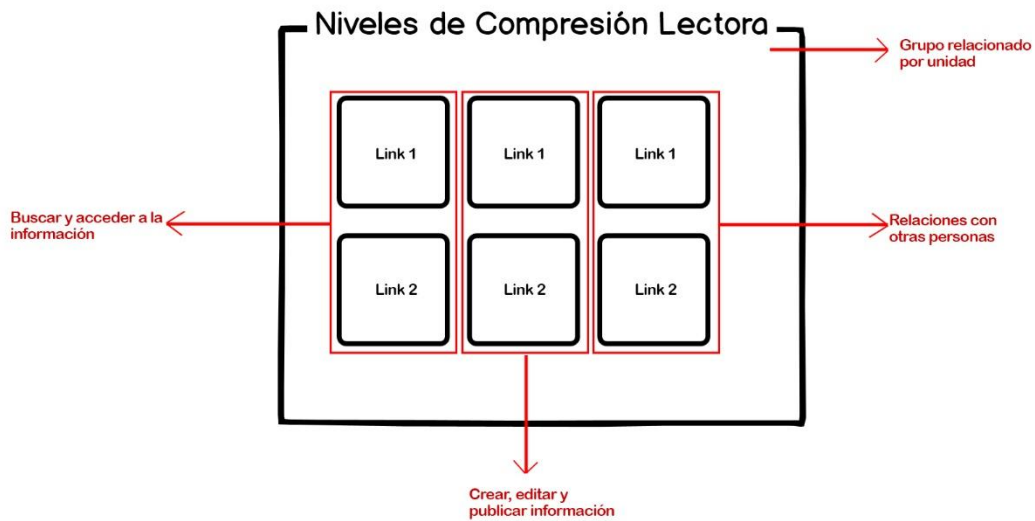


Primero debemos tener en cuenta las categorías en las cuales los PLEs, o Entornos Personalizados de Aprendizaje, se dividen. Según Medusa (2023) en su artículo "Entornos personales de aprendizaje (PLE)" nos menciona que los recursos utilizados se pueden dividir de la siguiente manera

- Para buscar y acceder a la información
- Crear, editar y publicar información
- Relaciones con otras personas







8.4.1 Glosario de iconos

Para la compresión de la gráfica anterior, a continuación se hace la descripción de cada elemento utilizado en la aplicación.

- Icon with link: Este elemento muestra la posición de los iconos que aparecerán en el dispositivo; cada uno llevará un enlace que redirigirá al estudiante a un elemento de interactividad, según el grupo donde se encuentre.

- Fieldset: Este elemento simboliza y discrimina los espacios y divide los elementos de interactividad, según las secciones descritas en las unidades.

- Search Box: Debido al diseño del entorno seleccionado, este contiene un espacio para realizar consultas con un sistema de búsqueda en específico.

4.3.5 ELEMENTOS DE INTERACTIVIDAD Y COMUNICACIÓN

1. ORTOGRAFÍA:

Temas:

- Estructura textual de los textos
- Auditorio al que se le escribe
- Normas ortográficas, referencias

Los anteriores temas se desarrollarán en las siguientes páginas web sugeridas:

- LiveWorksheets

<https://www.liveworksheets.com>

1. aprendeespañol.org,

[Comunidad para profesionales de la educación | educarchile](#)

- colombia aprende

<https://www.colombiaaprende.edu.co/>

- Ejercicios para mejorar la ortografía, a través de la página web

LiveWorksheets

<https://www.liveworksheets.com>

- Simulacros de pruebas saber de lenguaje grado 6°

Temas: Simulacros pruebas saber 6°

Los simulacros se desarrollarán a través de los cuadernillos liberados del ICFES

que se encuentran en la página web del ICFES: <https://www.icfes.gov.co>

Otras páginas web:

- Goconqr

<https://www.goconqr.com/es>

- Guía Académica

<https://www.eltiempo.com>

1. NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA

Tema: nivel literal, nivel inferencial

Ejercicios de comprensión lectora: nivel literal e inferencial en la página

LiveWorksheets

4. TÉCNICAS PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA

Temas:

- Lectura mental
- Lectura en voz alta
- Lectura rápida
- Mapas mentales
- Organizadores gráficos

Las anteriores técnicas se desarrollarán a través de la página web

educarchile

<https://www.educarchile.cl>

educarchile.org

docentesaldia

<https://docentesaldia.com>

5. SEMÁNTICA

- Prefijos
- Sufijos
- Términos complementarios
- Sinónimos
- Antónimos

- Homófonos
- Homónimos

Las anteriores temas se desarrollarán a través de la página web educaplay

<https://www.educaplay.com>

4.3.6 ELEMENTOS DE INTERCAMBIO Y APRECIACIÓN SOCIAL

Como mencionan Espinoza y Eudaldo en su libro “Importancia de la retroalimentación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje” la retroalimentación hacia los estudiantes es un factor primordial para que exista un espacio de reflexión. Por lo tanto, y como se propuso anteriormente, se creó el área de redes sociales, en esta sección se ubicará secciones donde los estudiantes, al final de la aplicación de este entorno, pueda dar una apreciación de la experiencia obtenida.

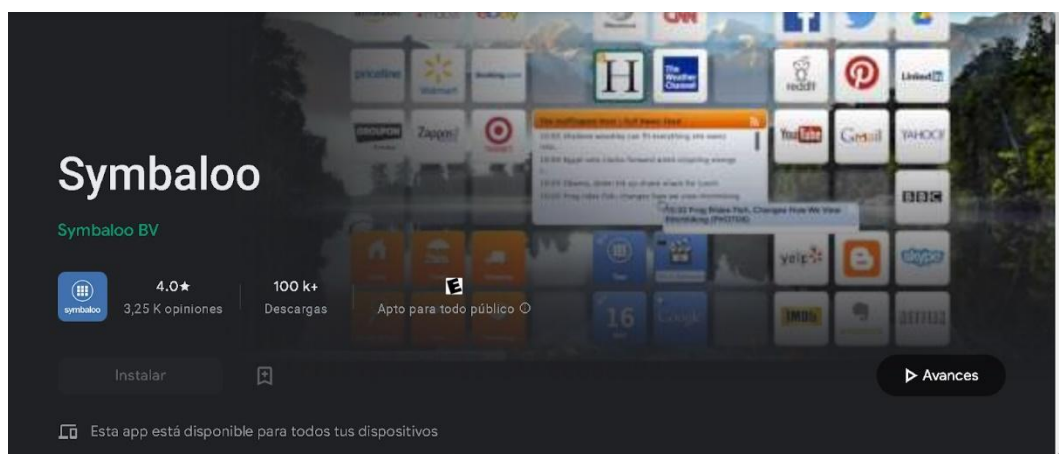
. Formulario Google: Con este elemento se busca que el estudiante responda unas preguntas al final de la aplicación del módulo.

. Google Meet: Aprovechando la distribución de Symbaloo, se piensa abrir un espacio único de encuentro.

. WhatsApp: Para la comunicación directa, y con previo permiso del docente a cargo, se creará un espacio de comunicación directa con el docente.

4.3.7 FUNCIONES DE PORTABILIDAD

Para el uso de la plataforma escogida y teniendo en cuenta las condiciones informáticas de la institución, la portabilidad estará dividida en el uso de computadores y tabletas de tamaño grande, aprovechando que la misma plataforma está diseñada para dispositivos móviles como App y responsive HTML5.



4.3.8 ASPECTOS MOTIVACIONALES

El producto tecnológico ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE (PLE) está diseñado fundamentalmente para que los estudiantes de grado 6° autogestionen las estrategias didácticas de aprendizaje para el mejoramiento de la comprensión lectora. Para ello, El PLE ha incorporado orientaciones, elementos y procedimientos para que el estudiante se motive en el aprendizaje.

En tal sentido, se ha diseñado el PLE teniendo en cuenta la motivación de los y la estudiantes

Componente	Descripción	Estrategias
------------	-------------	-------------

Atención	Pretende capturar la atención de los estudiantes y mantenerla a lo largo del uso del producto.	<ul style="list-style-type: none"> ● Concreción ● Variabilidad ● Participación/compartir ● Juego Online ● Accesibilidad a los recursos digitales
Relevancia	Se logra cuando el estudiante tiene claras las razones por las que se inicia el proceso de formación. La relevancia se fortalece cuando se tienen en cuenta las barreras de aprendizaje presentes en el aula.	<ul style="list-style-type: none"> ● Experiencia ● Utilidad futura ● Necesidad de juego ● Modelado ● Elección ● Conocimientos previos
Confianza	En todo momento, se debe ayudar al estudiante a alcanzar el éxito a través de la consecución de los objetivos.	<ul style="list-style-type: none"> ● Requerimientos de aprendizaje ● Dificultad ● Expectativas ● Confianza en sí mismo
Satisfacción	Con el ánimo de generar sentimientos de satisfacción en el estudiante, se pueden recurrir a estrategias de premiación o de retos para continuar.	<ul style="list-style-type: none"> ● Resultados positivos ● Retos por superar

5 CONSTRUCCIÓN DEL PRODUCTO TECNOLÓGICO

5.1 DESCRIPCIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

Para la realización de los elementos catalogados como *Para el acceso a la información*: utilizaremos las siguientes herramientas.

Genial.ly es una herramienta que permite **generar contenidos digitales interactivos sin necesidad de programar** y sin tener conocimientos de diseño.

Es decir, se puede diseñar **infografías, presentaciones o mapas** con la interfaz de "arrastrar y soltar" y, además, se puede agregarle el aspecto de interactividad para el usuario e incrustarlo fácilmente en una web o generar una presentación interactiva para visualizar en el navegador.

Hay que resaltar que esta herramienta es de uso totalmente gratuito aunque tiene su opción paga.

Para mayor comprensión de los temas expuestos, se utilizará la opción de audio en Genial.ly; el uso de esta opción nos lleva a utilizar 2 aplicaciones más.

Narakeet, es un creador de videos de texto a voz, un servicio en línea que ayuda a las personas a hacer videos narrados fácilmente. Fue creado para una audiencia global y admite más de 80 idiomas y más de 500 voces. En resumen, utiliza inteligencia artificial para crear una narración realista a partir de notas del orador en una presentación o de guiones de rebajas. Esta aplicación incluye la opción de descargar en formato .m4a

Sin embargo, la herramienta Genial.ly, solo acepta formatos mp3" por lo cual nos lleva a utilizar páginas de conversión de archivos a Mp3 como es **convertio**.

Debido a que se está utilizando páginas 100% gratuitas, para agregar el audio a Genial.ly debemos subirlo a alguna plataforma para que contengan los audios utilizados, para esto utilizamos **CJoint.com**

CJoint.com es un servicio gratuito para compartir archivos para compartir sus documentos en sus correos electrónicos, en foros o en sus clasificados.

Para la realización de los elementos catalogados como **Crear, editar y publicar información** utilizaremos las siguientes herramientas:

Esta categoría es propia para los estudiantes dándoles las herramientas para que ellos puedan crear o editar trabajos, para ello proponemos exponerles **LanguageTool**;

LanguageTool es un corrector de gramática, estilo y ortografía gratuito y de código abierto, y todas sus características están disponibles para descargar.

En nuestro caso, como editores y recolectores de información utilizaremos páginas como son **PDFescape** y **Canva**.

PDFescape es un lector, editor, rellenedor de formularios y diseñador de formularios en línea gratuito en formato PDF.

Canva es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación fundada en 2012, y que ofrece herramientas online para crear tus propios diseños, tanto si son para ocio como si son profesionales.

Para la realización de los elementos catalogados como ***Relaciones con otras personas*** utilizaremos las siguientes herramientas.

FlipGrid es una aplicación online gratis (aún no está en español, solo inglés) que permite proponer actividades en las que las respuestas son en vídeos cortos fáciles de hacer de hasta 5 minutos que pueden ser vistos por otros.

Whimsical es un espacio de trabajo visual colaborativo que permite crear diagramas de flujo, diagramas y notas adhesivas virtuales.

De igual forma estamos en la creación de actividades virtuales a base de actividades que ya existen en físico por parte del docente de español; para pasar estas actividades y que sean dinámicas contamos con las siguientes herramientas digitales.

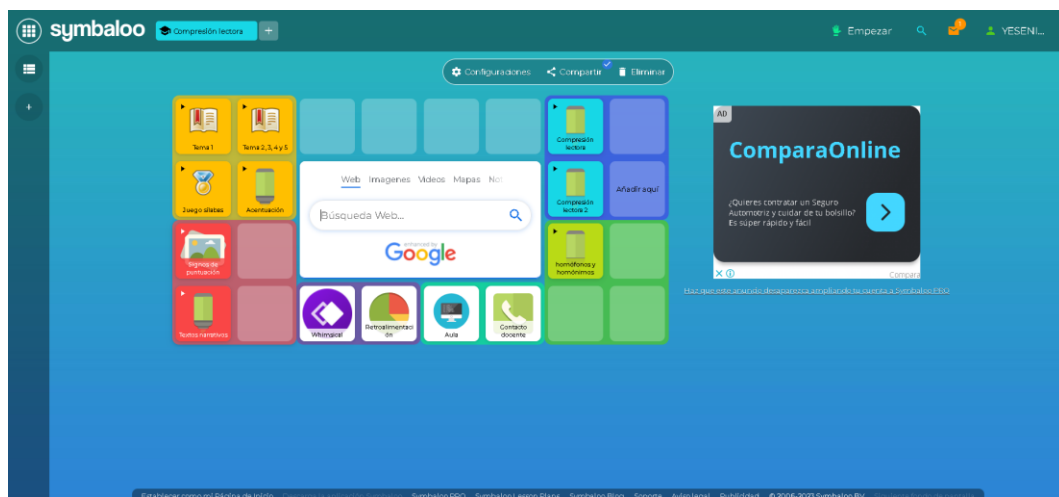
Blooket es una herramienta gratuita con la que los docentes pueden crear cuestionarios de múltiple respuesta para que los estudiantes afiancen conocimientos o repasen contenidos mientras juegan

Gimkit es una plataforma de juego en clase o en casa donde los estudiantes compiten consigo mismos o en grupo contestando preguntas en su dispositivo electrónico.

5.2 INTERFAZ GRÁFICA

5.2.1 Interfaz principal

A continuación se mostrará capturas de pantalla referentes al producto tecnológico propuesto:



5.2.2 Aplicaciones temáticas implementadas

symbaloo

UNIDAD 1: ORTOGRAFÍA

La gramática

Aprende qué es la ortografía y su gran importancia.

genially

Want to make creations as awesome as this one? REGISTER NOW

An interactive presentation slide with a dark blue background. At the top left is the 'symbaloo' logo. The main content is on a light pink rectangular area with a yellow border, decorated with colorful paper clips. The title 'La gramática' is written in a cursive font. Below it, the text 'Aprende qué es la ortografía y su gran importancia.' is centered. A small red heart icon is at the bottom center of the pink area. In the bottom left corner of the slide is the 'genially' logo. At the bottom of the slide, there is a blue button that says 'REGISTER NOW' and a prompt 'Want to make creations as awesome as this one?'. Navigation icons are visible on the right side.

Prueba 1

Clasificación de las palabras según el número de sílabas

2
NUM. INTENTOS

Estás identificado como YESENIA CELY

Comenzar

Autor: YESENIA CELY

A green background interface for a test. On the left, there is a diagram with four boxes and arrows indicating a flow. The title 'Prueba 1' is at the top. Below it, the text 'Clasificación de las palabras según el número de sílabas' is displayed. A green box contains the number '2' and the text 'NUM. INTENTOS'. Below that, it says 'Estás identificado como YESENIA CELY'. A large orange button labeled 'Comenzar' is in the center. At the bottom, it says 'Autor: YESENIA CELY'.

symbaloo

¿Qué es el acento?

genially

Want to make creations as awesome as this one? REGISTER NOW

Reproduciendo: Tema 2, 3, 4 y 5

An interactive presentation slide with a yellow background. The main content is on a light blue lined paper graphic with various icons like a pencil, eraser, and paper airplane. A large orange circle in the center contains the text '¿Qué es el acento?'. The 'symbaloo' logo is at the top left and the 'genially' logo is at the bottom left. A blue button labeled 'REGISTER NOW' is at the bottom. A progress bar at the bottom indicates 'Reproduciendo: Tema 2, 3, 4 y 5'. Navigation icons are on the right side.

Estructura textual de los textos narrativos

Signo ortográfico	Atajo con código Unicode	Atajo de Windows
- (guion individual, guion sin separación)	Ctrl+U+2011	Alt+0173
- (signo menos)	Ctrl+U+2013	Alt+0150
- (raya o guion largo)	Ctrl+U+2014	Alt+0151
* (comillas españolas de apertura)	Ctrl+U+00AB	Alt+174
* (comillas españolas de cierre)	Ctrl+U+00BB	Alt+175
\ (barra inversa o invertida)	Ctrl+U+005C	Alt+92
 (barra vertical, raya vertical, pica)	Ctrl+U+007C	Alt+179
{ (corchete de apertura)	Ctrl+U+005B	Alt+91

Fuente: <https://conletraclarablog.wordpress.com/2018/09/21/lista-de-signos-ortograficos-y-atajos-de-teclado/>

Students access yes4! 23212

Estructura textual de los textos narrativos
ID: 5z6579918zs


[Add to my workbooks \(0\)](#)
[Add to Google Classroom](#)
[Add to Microsoft Teams](#)
[Edit](#)
[Remove](#)

[Link to this worksheet](https://www.twinkl.co.uk/resources/5z6579918zs)
[Copy](#)
[Custom Link](#)
[Share through Whatsapp](#)

Estructura textual de los textos narrativos

Trata de leer el siguiente texto.
Luego, coloca los signos de puntuación que se han omitido:

Rosa la tía era una campesina fuerte y entusiasta. Vivía en una casita blanca rodeada de flores, gatos, perros y gallinas. Tenía por costumbre levantarse a pesar de sus setenta años con la salida del sol. Según ella, todo era maravilloso a esa hora. El aire fresco la rejuvenecía, el rocío la transportaba a su infancia y el trinar de las avejillas la

 **symbaloo**

Actividades palabras homófonos y homónimos

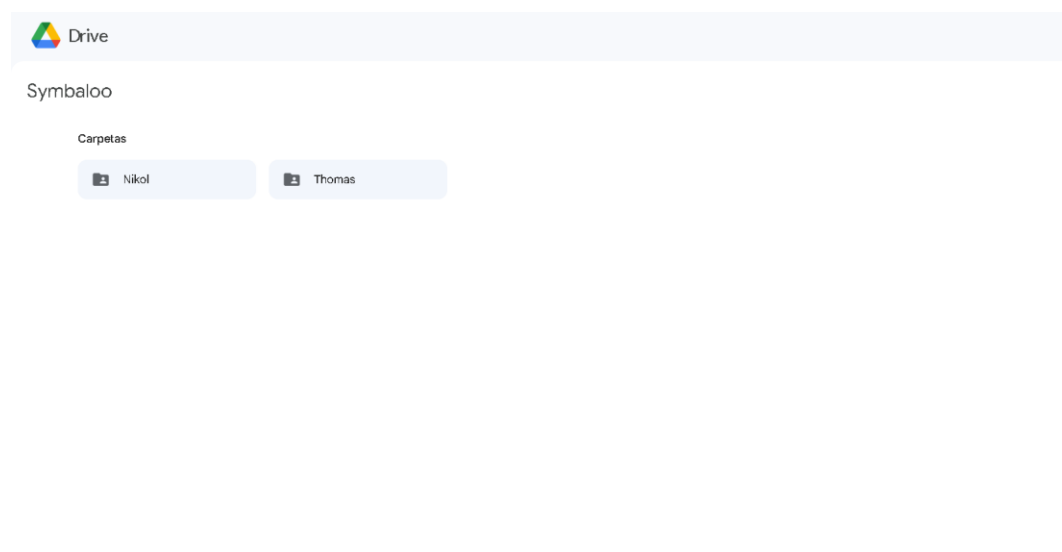
Escribe una oración con cada uno de los siguientes homófonos

Bello / Vello

Cabo/ Cavo

5.2.3 INTERFAZ DE COMUNICACIÓN DOCENTE - ESTUDIANTE

Para crear un espacio comunicativo entre el docente de lengua castellana a cargo y el grupo de estudiantes. Se realizó un espacio donde los estudiantes pueden consultar la retroalimentación de las actividades propuestas en el entorno Symbaloo. Cada estudiante contará con una carpeta en la cual podrá acceder con una clave única.



5.3 GUÍA PARA EL ESTUDIANTE

Para la difusión de la guía estudiantil, se propuso crear dicha guía en la plataforma Genially, buscando un dinamismo llamativo para el estudiante.

Si bien la tecnología ha crecido a pasos agigantados en los últimos años, aún existen ciertas barreras como es el acceso rápido. Sin embargo, y como menciona Tortosa et al. "... este no es el caso de los códigos QR. Para su uso simplemente es necesario un dispositivo de los de uso cotidiano hoy en día, como puede ser un teléfono móvil o una tableta..." Debido a lo anterior se generó un código QR para que el ingreso de los estudiantes sea más cómodo y rápido. Cabe destacar que este código contendrá la dirección directa y actualizada de la guía.



Código QR para el acceso a la guía del estudiante

6 PROYECCIÓN

Con la implementación del ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE como herramienta de aprendizaje, se reforzará la comprensión lectora en los estudiantes de grado 6° principalmente. Este PLE se irá actualizando con el abordaje de nuevas temáticas y se incorporarán nuevos recursos digitales para que haya una participación activa de niños en su proceso de autogestión de aprendizaje, para el fortalecimiento de los niveles de comprensión lectora (literal, inferencial y crítico) y el mejoramiento de los resultados de las pruebas estandarizadas implementadas por el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior (ICFES)(pruebas Saber 3.º, 5.º y 9.º); en congruencia con los estándares Básicos de Competencias en lenguaje y los lineamientos curriculares.

De igual forma:

1. Con el diseño e implementación del PLE como herramienta de aprendizaje de los estudiantes se espera dar cumplimiento al objetivo general del proyecto, teniendo en cuenta las fases de desarrollo del mismo.
2. El entorno personal de aprendizaje se convertirá en un material didáctico innovador que facilita la autogestión del aprendizaje de los estudiantes, porque le permitirá al niño mejorar las competencias comunicativas lectoras mediados por las TIC.

3. Se espera que PLE, al ser un escenario de aprendizaje motivador para los estudiantes, cree un mayor acercamiento hacia la virtualidad, la cual les genera nuevos espacios de aprendizaje.
4. Con la incorporación de las TIC en el aula de clase, se espera romper con la monotonía y el aburrimiento de los estudiantes.

• 7. RECOMENDACIONES

Las siguientes son algunas de las recomendaciones:

1. Hacer uso adecuado del internet para acceder a la profundización de conocimientos relacionados con la comprensión lectora, y a nuevos recursos digitales que les servirán tanto a docentes como a estudiantes como estrategia de aprendizaje para el mejoramiento de la comprensión lectora.
2. Promover entre los estudiantes hábitos de lectura de una gran variedad de textos impresos y/o digitales, para poner a prueba la comprensión lectora y el dominio de sus niveles.
3. Realizar simulacros preparatorios para las pruebas Saber de 3°, 5° y 9° y de lectura crítica de 10° y 11° con las pruebas liberadas del ICFES.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Batista, A. M. M. (2020). Quizlet, Quizizz, Kahoot & Lyricstraining: aprendizaje lúdico digital de una segunda lengua. *Revista Lengua y Cultura*, 1(2), 72-76.
- Espinoza Freire, E. E. (2021). Importancia de la retroalimentación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(4), 389-397.
- Martínez Rodríguez, A. del C. (2009). Investigación documental: El diseño instruccional en la educación a distancia. Un acercamiento a los modelos.
- Méndez, V. G., Regueira, N. R., & Ruiz, C. G. (2021, 21 enero). *Los materiales didácticos digitales en educación infantil: análisis de repositorios institucionales* | *Revista Iberoamericana de Educación*. 85(1), 61-79.
<https://rieoei.org/RIE/article/view/4069>
- Molina Bernal, I. A., Morales Piñero, J. C., Rodríguez Jerez, S. A., Cote Sánchez, M. C., Martínez Molina, B., Martínez León, H., ... Rojas, E. L. (2019). Importancia de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje: estudios en la educación media y superior.
- Morales-González, B., Edel-Navarro, R., & Aguirre-Aguilar, G. (2014). Modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación): Su aplicación en ambientes educativos. *Los modelos tecno-educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI*, 33-46.
- Rossi, A., Iucci, C., & Urbani, M. (2021, 8 junio). *Guía para la elaboración de materiales educativos y comunicacionales I. Materiales escritos (impresos y/o digitales)*.
<https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar:8443/handle/11185/5829>

Tosi, C. L. (2020). *Lectura y oralidad en la escuela del siglo XXI. Materiales de enseñanza para las prácticas de lengua y literatura en el mundo digital*. Dialnet. (25), 127-143 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7308213>

- Espinosa, D., Castellanos, J., Torres, M., & Vargas, H. (2020). Materiales digitales contextualizados: fomentando la convivencia escolar a través del aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *LAS MIL Y UNA INFANCIAS*, 203.