

GABRIELITO LEE Y JUEGA

GABRIEL EDUARDO PATERNOSTRO CASTILLO

OLGA LUCIA MARTÍNEZ BARRERA

REINALDO RAFAEL LOZANO VILLA

YESCENIA ANDREA MONTOYA HERNÁNDEZ

AUTORES

UNIVERSIDAD POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN APLICADA II

COLOMBIA

2015

1. TITULO DEL PROYECTO

Software “GABRIELITO LEE Y JUEGA”, para los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar.

2. INTRODUCCIÓN

Este proyecto se basa en la elaboración de un software educativo como elemento innovador para la enseñanza y aprendizaje de textos narrativos con los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar, con este trabajo se quiere que el estudiante se motive en su proceso como lector, el cual encontrará en el software, el placer por la lectura por querer conocer más sobre los textos narrativos. La actualización y modernización hace que la utilización de equipos tecnológicos como el computador sea cada vez más indispensable para el aprendizaje, donde el estudiante a de estar prestando especialmente atención y de esta forma poder superar las dificultades que presenta en la lectura y comprensión de textos narrativos.

La ejecución de este software contribuirá a un avance significativo del conocimiento y desarrollo en los procesos de lectura en los estudiantes de básica primaria del grado quinto, a través de modelos dinámicos especializados en la comprensión e interpretación de textos narrativos, utilizando el auge de las TIC como medio facilitador del aprendizaje en la lectura, especialmente en la Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar. Del mismo modo se considerará de gran importancia que a través de este software el estudiante podrá realizar actividades que permitan ir avanzando significativamente en el proceso de la lectura a través de textos narrativos. Hoy por hoy la educación ocupa un reglón prioritario en el desarrollo donde se liga la evolución tecnológica y esta es una auxiliar en la acción docente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Será un avance vertiginoso que producirá cambios con muchas rapidez en cuanto a la comunicación alumno – profesor – padre de familia.

3. JUSTIFICACIÓN

Con algunas excepciones, la orientación de la lectura y la escritura sigue siendo prisionera de esquemas estereotipados y mecánicos que, en lugar de proporcionar las condiciones para una identidad gozosa con la lectura y la escritura, generan en los educandos apatía y rechazo hacia todo lo que tenga que ver con dicha actividad. Este planteamiento permite pensar en la realización de un trabajo que produzca un impacto enorme sobre el valor significativo que posee el trabajar la lectura en un software y, que el estudiante acceda a él de forma agradable y amena desarrollando las capacidades de comprender, interpretar, analizar y producir textos de acuerdo con sus propias necesidades. Las competencias están asociadas a estos procesos; por ello el texto es como un tejido que se va construyendo.

Es motivo de preocupación, escuchar a padres de familia, docentes y comunidad en general, decir que los estudiantes de la primaria no saben leer comprensivamente, incluso no tienen el gusto de leer placenteramente, por otra parte los vemos cursando cuarto o quinto de primaria y no comprenden el contenido de un texto.

Por tal razón la lectura es una acción que hace falta fomentar como una habilidad y un hábito que se inicia desde una edad muy temprana en los niños y niñas; debido que los estudiante no se sienten motivados o se despierta en ellos el interés por leer, en algunas ocasiones ven aburrido tomar un libro, revista o cualquier lectura, en otros casos al analizar un texto se distraen muy fácilmente.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, es de suma importancia, elaborar un software como elemento innovador para la enseñanza aprendizaje de la lectura en textos narrativos en el nivel del grado 5° que muchas veces es la causante del bajo rendimiento escolar de los estudiantes, inclusive de la deserción escolar.

Con el desarrollo de este software de lectura, basado en la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras se pretende mejorar y fortalecer la lectura comprensiva de los estudiantes de 5°, y a su vez permitirá cambios con mucha rapidez en cuanto a la comunicación de alumno – docente, alumno – padre de familia y docente, se involucren en el aprendizaje de la lectura del niño en el nivel de 5°.

De todo lo anterior, se puede decir, que desde este software, el estudiante podrá disfrutar y gozar cada actividad que se le presente, donde podrá apropiarse de ese mundo fantástico que es la lectura de textos narrativos; permitiéndole tener manifestaciones de afecto y buen trato hacia la lectura, es decir que este proyecto es un eslabón para lograr llevar al educando a conseguir un desarrollo integral.

4. PLANTEAMIENTO Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

4.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar, ubicada Municipio de Calamar, Departamento de Bolívar, en el grado de 5°, en el grado quinto y específicamente en el área de lengua castellana, en la lectura y escritura, presentando de esta forma dificultades al leer y comprender lo cual no permiten un rendimiento óptimo en los estudiantes de la sede en mención, como sabemos la lectura y la escritura es una actividad básica del lenguaje, que constituyen procesos fundamentales en la construcción de la comunicación de las personas.

Teniendo en cuenta que la lectura es darle sentido a lo impreso, donde el estudiante establece relación entre lo que lee y sus conocimientos previos para comprender (Martínez, 2008). La lectura es la transacción entre el estudiante y el texto, en base a estos planteamiento se pretende elaborar un software didáctico que estimule y oriente al estudiante del grado 5°, hacia el aprendizaje, creándole un ambiente que promueve a comprender e interpretar al leer un texto narrativo, donde el personaje principal sea el estudiante.

En la actualidad, la realidad en las aulas es distinta la enseñanza de la lectura y escritura están circunscritas en el transcripción de textos y memorización del mismo, haciéndose más difícil el aprendizaje del estudiante hacia la lectura y la monotonía conlleva al niño a sentir apatía hacia la lectura, estas clases magistrales conllevan a ver al maestro dentro del aula de clases como es quien sabe y ordena, sometiendo al estudiante a una serie de normas preestablecidas por el maestro, el cual debe ir cumpliendo llevando muchas veces al fastidio del educando, situación que es preocupante, ya que el docente del grado 5° debe ser un

facilitador, asesor y orientador que guía a los estudiantes en el desarrollo de las actividades que promueven retos y motiven al aprendizaje.

La situación que conlleva a la búsqueda de mejores métodos y estrategias para que el estudiante obtenga un aprendizaje óptimo hacia la lectura es la siguiente:

La falta de comprensión de textos narrativos la cual conlleva al bajo rendimiento académico en los estudiantes, debido a la forma como se realizan las clases de forma tradicional.

4.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Se plantea la siguiente pregunta de investigación en el presente proyecto:

¿Cuál sería el diseño y elaboración de un software educativo que facilite el proceso de la lectura en los estudiantes del grado 5°, del grado quinto, el cual sea un elemento innovador que motive y facilite la comprensión e interpretación de textos narrativos?

5. OBJETIVOS

5.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar un software educativo como elemento innovador que facilite los procesos de enseñanza - aprendizaje de la lectura, la comprensión y la interpretación de textos narrativos a estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar Departamento de Bolívar.

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar estrategias pedagógicas que permitan la elaboración del software de acuerdo con las expectativas que se han generado en el proyecto.
- Determinar los medios que permitan el conocimiento de los distintos diseños y modelos pedagógicos para la elaboración pedagógicos para la elaboración de software educativo.
- Diseñar estrategias pedagógicas que incentiven la lectura y escritura de los estudiantes del grado 5°, del grado quinto, a través de la implementación de un software educativo.
- Crear espacios innovadores con los estudiantes que faciliten la ejecución del software educativo.

- Determinar la influencia que ejerce el uso de la tecnología en la enseñanza de la lectura en el grado 5°, del grado quinto.
- Despertar en el estudiante el interés por la lectura por medio de la implementación de un software educativo como herramienta pedagógica.

6. SUSTENTO PEDAGÓGICO

6.1 ESTADO DEL ARTE

Haciendo un pequeño recorrido sobre la temática de este proyecto, se ha encontrado que Dirley Martínez López y Aceneth Rojas Lugo en el año 2012, realizaron una investigación sobre la lectura apoyada en las Tics orientada hacia la narración de texto, en la Universidad del Amazonia, una vez terminado y desarrollado el proyecto “La Magia a Través de las Tics” dio como resultado en los estudiantes un mejoramiento significativo en el nivel de comprensión de textos presentados a través de la Tics, como herramienta innovadora y metodológica del proyecto, donde los niños se motivaron, mostrando interés, participando lúdica y activamente en cada una de las actividades desarrolladas secuencialmente durante el proceso desarrollado; en las instituciones que realizaron este proyecto.

También se ha encontrado un trabajo realizado en la Universidad Católica de Pereira en el año 2011 y realizado por Jaime Antonio Hernández Valbuena y Daniel Humberto Arteaga Jaramillo, en donde realizaron una investigación sobre las Tics como facilitador en la comprensión lectora, en la cual afirman en su investigación que la aplicación de las tecnologías de la información y comunicación dirigidas al campo de la educación y en este caso especificando a los procesos de comprensión lectora son de vital importancia, no solo por la motivación con la que los estudiantes resuelven los ejercicios sino porque potencializa su educabilidad.

Rocío Acosta Muñoz realizó una investigación en el año 2.009 sobre la competencia lectora de textos narrativos, en la pontificia universidad javeriana. Esta investigación tiene como propósito principal identificar las fortalezas y dificultades en la competencia lectora en textos narrativos que tienen los estudiantes del Colegio Hermanas Misioneras de La Consolata de Bogotá, posteriormente se realizó su aplicación a 24 estudiantes que representan una muestra significativa de la población (10%) y para finalizar se evaluaron los resultados obtenidos para así identificar las fortalezas y debilidades de las estudiantes mencionadas en cuanto a su competencia lectora.

En la costa encontramos investigaciones como la que realizó German David Salcedo espinosa en el año 2012, sobre el uso de las Tics para el mejoramiento de la comprensión lectora de textos narrativos (cuentos), en la Universidad Tecnológica de Bolívar, que consiste en el planteamiento de una serie de actividades pedagógicas como: escuchar un cuento o lectura vocalizada de manera adecuada y amena con gestos apropiados; presentados por medio de un programa llamado cuadernia, en donde el docente realiza una especie de cuaderno virtual plasmados con contenidos relevantes. Posteriormente con apoyo de imágenes donde el estudiante se orienta de manera divertida y diferente al leer el texto, y también comprender con interés.

Mirian Rangel Arteaga en el año 2012, realizó una investigación en la Costa Caribe sobre la lectura apoyada en las Tics orientada hacia la narración de texto, en la Institución Educativa Departamental Nicolás Mejía Méndez, Sede Escuela Rural Mixta María Auxiliadora, en el departamento del Magdalena, en la investigación realizó lecturas a través de programas como

Word, Power point, la lectura de textos digitales y videos educativos. Las Tics como lo es el computador, el internet y los medios visuales permitieron que los estudiantes fueran participes de las actividades, por lo tanto se ha demostrado que las herramientas tecnológicas permiten que el aula de clase se transforme en un espacio de aprendizaje significativo, en el que los estudiantes se motiven por conocer, aprender, explorar e investigar de una manera más novedosa y didáctica, los que posibilita lograr una experiencia agradable, diferente a la que muy normalmente viven las instituciones que son ajenas a las tecnologías.

En el exterior hemos tomado algunas investigaciones de otros países como el Danitza Paola Lira Herrera y Lina Francisca Vidal Valenzuela en al año 2.008, sobre la incorporación de las Tics como herramienta de apoyo en el aprendizaje de la lectura de textos narrativos en niños y niñas, en la Universidad de Chile (Santiago de Chile, Chile), donde indican que la lectura ha constituido una de las formas más importantes de adquisición del conocimiento humano, junto con la experiencia, pues vivimos en un mundo letrado, lo que hace del proceso de la lectura algo imprescindible para vivir en sociedad, permitiendo al hombre acceder a la información, a la entretención, a la cultura, la ciencia y el arte, aspectos importantísimos para desarrollarnos como seres sociales que somos.

Como podemos ver la incorporación del uso de las Tics, como herramienta de apoyo en el proceso del aprendizaje de la lectura de textos narrativos en los estudiantes es de gran ayuda para el rendimiento académico.

Raúl Choque Larrauri en el año 2.009, realizó una investigación sobre el desarrollo de las tics como medio innovador dentro del aula de clases, en la Universidad Nacional Mayor De

San Marcos, Lima –Perú, Teniendo en consideración que la totalidad de estudiantes están en interacción con las nuevas Tics y que estas aprenden principalmente por ellos mismos y sus amigos, hay la necesidad de que el sistema educativo integre con mayor énfasis las Tics.

Este es un aspecto que se tiene que realizar de manera integral donde se tiene en cuenta la infraestructura, los docentes y el currículo educativo en el cual se tome en cuenta las tecnologías.

6.2 LAS INNOVACIONES EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

La innovación es muy importante en el ámbito educativo, tanto en la escuela como en el sistema educativo, teniendo como referencia a un personaje en especial; el docente. (Cabero, 2007) La innovación hoy en día es difícil concentrarla bajo planificaciones fieles y lineales en cuanto a su desarrollo ya que se ha mostrado una gran cantidad de modificaciones y variaciones debido a la influencia de los mediadores presentada en la práctica de la misma.

El docente delante del proceso innovador de enseñanza-aprendizaje utiliza la reparación, ya que no solo debe descubrir los procesos de cambio y diseñar estrategias, sino también tener en cuenta la atención del contexto, los actores, sus necesidades, intereses y relaciones para una mejor adaptación y gestión en las fases de difusión, adopción, implementación y evaluación de dicho proceso (Cabero, 2007).

Según Julio Cabero (2007), el docente constituye por sí solo un verdadero subsistema dentro de otros sistemas como la innovación o la educación. Su pensamiento sobre la innovación

concepción educativa, expectativas, intereses personales y profesionales, sentimientos, entorno familiar, formación recibida, aptitudes, resistencia al estrés, etc., conforma un cuadro complejo como variable de una situación a otra. La innovación terminará siendo aquello que los profesores hagan de ella.

Con esto podemos decir que la innovación va más allá de ser algo estático, todo lo contrario, son estrategias complejas que originan una dinámica y transformación, adquiriendo otro aspecto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.3 LA LECTURA Y SU IMPORTANCIA EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJES DE LA NARRACIÓN

Según Vianney Ortega (2.013), la lectura consiste en el proceso de obtener y comprender ideas e información almacenada utilizando alguna forma de lenguaje o simbología.

Por otra parte Benito Tapiero (2.013), expone que la lectura es considerada como la herramienta más importante del aprendizaje porque orienta y estructura el pensamiento. Leer es comprender, interpretar y relacionar un texto y es más eficaz si se lo relaciona con otros conocimientos y experiencias cercanas a los niños, en la misma forma el término "leer" se refiere al proceso de comprender el material que se encuentra escrito, teniendo como objetivo encontrar su significado. Para llegar a ser un lector hábil, el niño debe aprender a utilizar las letras o códigos que utilizan en su cultura, que en forma de sucesiones visuales representan diálogos. Por dicha razón, aprender a leer, demanda la asignación de un sonido para cada uno de los símbolos visuales representado en un texto.

La lectura amplía el vocabulario, se mejora la ortografía y aprenden las estructuras sintácticas, con lo cual tanto la expresión oral y como la escrita, se enriquecen, y con ello la capacidad de organizar conceptos, pensamientos, ideas, sensaciones y sentimientos, y transmitirlos (Tapiero, 2.013).

(Tapiero, 2.013) Al leer se crea la obligación a seguir el curso de una historia, la sucesión de ideas, a darles coherencia, a ubicar personajes y escenarios, a establecer relaciones temporales y espaciales, con lo cual desarrolla la lógica y la agilidad de nuestra mente para establecer conexiones.

Gracias a la lectura se pueden ubicar lugares, gentes y costumbres lejanas en el tiempo o en el espacio, lo cual lleva a la recreación, a la fantasía, a experimentar lo que siente o piensa otras personas, a escuchar otras voces, a desarrollar el criterio, a aceptar la diversidad y la pluralidad de opiniones, a entender la condición humana, a ampliar horizontes.

Según Vianney Ortega (2.013), la utilización de textos narrativos que permiten el desarrollo de ciertas habilidades. La ilustración, que estimular la fantasía, imagen y vocabularios, que se reflejan y complementan tanto en el desarrollo de la función idiomática como en la estética. El niño al enfrentarse a un texto ilustrado desarrollará múltiples capacidades. En primer término a través de ella descubrirá la relación entre el lenguaje visual y el lenguaje verbal, lo cual lo llevará a realizar una serie de conexiones. Pero además, poco a poco, imperceptiblemente, aprenderá a mirar, y esas imágenes entrarán en el receptáculo de su mente y, junto con las imágenes del mundo que lo rodea, irán enriqueciendo su bagaje, dándole elementos para el disfrute y la apreciación estética.

6.4 IMPORTANCIA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LA NARRACIÓN

Según Acosta, R. (2009). La comprensión lectora abarca habilidades de la lectura como el reconocimiento de las palabras, la discriminación perceptiva, la atención, la concentración, la fluidez y el enriquecimiento en el uso del vocabulario. Si alguna de estas habilidades no está bien desarrollada, actúa en detrimento de la comprensión lectora. Estamos en el momento en que el niño evoluciona y en lugar de aprender a leer, empieza a leer para aprender.

La comprensión tal, y como se concibe actualmente, es un proceso a través del cual el niño elabora un significado en su interacción con el texto narrativo.

Donde el niño como lector llega durante la lectura se deriva de sus experiencias acumuladas, experiencias que entran en juego a medida que decodifica las palabras, frases, párrafos e ideas del autor.

En definitiva, leer, más que un simple acto mecánico de descifrado de signos gráficos, es por encima de todo un acto de razonamiento, ya que de lo que se trata es de saber guiar una serie de razonamientos hacia la construcción de una interpretación del mensaje escrito a partir de la información que proporcionen el texto narrativo y los conocimientos del estudiante, y a la vez, iniciar otra serie de razonamientos para controlar el progreso de esa interpretación de tal forma que se puedan detectar las posibles incomprensiones producidas durante la lectura.

6.5 LA INTERPRETACIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS

Un texto narrativo es un escrito que nombra a manera de relato los sucesos, hechos reales o ficticios, esto sucede en un espacio y tiempo determinado (SALCEDO, 2012).

Estos son importantes pues hacen que el estudiante o quien lo lee aumente sus conocimientos acerca de una cultura, o de un saber específico etc. Además porque contiene información que resulta interesante para el estudiante llevándolo así a desarrollar su estructura cognoscitiva. Tal estructura se desarrolla a través de actividades que impliquen comprensión lectora, creatividad e imaginación.

Brewer entonces, lo define como: “un discurso que trata de incorporar lingüísticamente un serie de acontecimientos ocurridos en el tiempo y que tienen una coherencia causal o temática, están constituidos por la cadena de acontecimientos y los existentes, personajes y escenarios, los objetivos y personas que actúan”.

Lo que quiere decir que en los textos narrativos están implícitos muchos aspectos que son característicos del mismo, los escenarios, los personajes, las conversaciones, todos ellos agrupados forman una historia que tiene un enlace profundo en su estructura (causa suceso) y consecuencias que se vuelven el todo y la intención de la historia.

Es muy importante conceptualizar lo que es leer pues al proceso de aprendizaje de lectura comienza desde los primeros años de educación infantil hasta los últimos niveles de educación y en lo restante de su vida.

Amaya Vásquez a porta que: “La lectura es todo un proceso mental que faculta al individuo para apropiarse del saber cultural propio y del universal. La lectura juega un papel fundamental en el desarrollo del lenguaje y por tanto en la capacidad de aprender”

6.6 LA IMPORTANCIA DE LAS TICS EN LA INNOVACIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS

El interés por dotar las instituciones educativas con computadores que sirvan de apoyo a la labor docente, y de paso, ayuden a dinamizar los aprendizajes de los alumnos, ha sido recurrente a lo largo de la historia. Conozcamos como llegaron las tecnologías a las aulas de clase en el mundo.

(Ana Schalk ,2010), en 1963 en algunas escuelas de Estados Unidos aparecieron los equipos de cómputo. Sin embargo, estos aún no llegaban a las aulas y se mantenían en las áreas administrativas y directivas de las instituciones.

Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) influyen de manera significativa en los jóvenes, debido que se adaptan rápidamente a ellas. Podemos fomentar y aprovechar este proceso para que, con el soporte de las TIC, los estudiantes optimicen y fortifiquen sus habilidades de lectura y comprensión lectora.

(Consuelo Belloch, 2012), los docentes tienen el papel clave de enseñar los procedimientos que son hoy el centro del aprendizaje para que las generaciones más jóvenes puedan beneficiarse de todas las ventajas que las nuevas tecnologías ofrecen.

La lectura y la comprensión de texto son un desafío para el estudiante y para el docente. Y actualmente ya no basta con saber leer y escribir en los medios tradicionales, sino que también se deben manejar los medios.

La escuela deberá, por tanto, de tomar ventajas de las TIC para adquisición de competencias en los estudiantes, donde el alumno cumpla un papel más activo y, en el futuro, puedan formalizar su propia formación que se desarrollará a lo largo de toda la vida.

Los procedimientos de escritura están evolucionando gracias a las TIC: El uso del programas como Microsoft Word u otros procesadores de texto permite planificar mejor lo que se escribe, porque permite revisar, corregir, conservar varias versiones de un texto, cortar y reordenar fragmentos, establecer jerarquía de ideas, etc.

Con la ayuda de las TIC el texto escrito adquiere una escritura multidimensional, derivación de la hiper textualidad, de los recursos multimedia.

Por otro lado, mediante Internet se puede acceder a nutridas información que almacenan una cantidad inmensa de libros educativos o formativos: Son las llamadas bibliotecas virtuales. Además de descubrir obras muchas veces desconocidas, la web también suele constituir comunidades literarias virtuales donde estudiante y maestro tienen acceso a reseñas de obras, recomendaciones de lecturas, biografías de autores, entre otros.

6.7 APORTES DE LA PEDAGOGÍA EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LAS TICs UTILIZANDO TEXTOS NARRATIVOS

El constructivismo defiende que el aprendizaje escolar debe ser un proceso de construcción del conocimiento donde el alumno elabora a través de acciones, aprendiendo a resolver circunstancias problemáticas.

El aprendizaje en efecto, es un proceso de reconstrucción de significados que cada niño realiza en función de su práctica en una situación dada. Por ello, la tecnología, desde estos enfoques es un elemento intermediario entre el conocimiento que debe edificar y la acción que debe realizar el estudiante.

Se emplean las TICs como instrumento pedagógico para mejorar la calidad educativa originando la comprensión lectora y la expresión de ideas creativas en textos narrativos.

Cada tema del plan de aula puede ser articulado con las TICs originando un trabajo que demuestre el uso de las herramientas en la consolidación de lo aprendido. Se pueden crear documentos, videos, galerías, y otras tareas además consultar, opinar, comentar y compartir en la red.

Gracias a la interacción directa del niño con las TIC, la de los padres de familias acompañando activamente los procesos y el docente innovando en estrategias pedagógicas, e ideas creativas para su articulación en el aprendizaje, se puede conseguir un alto nivel de

desempeño en los estudiantes atenuando un aprendizaje significativo en la administración de herramientas tecnológicas y ofimáticas para una mejor comprensión lectora.

Si observamos uno de los procesos que más incide en el provecho académico de los estudiantes y que es difícil de manejar en estos contextos es la comprensión lectora y el desarrollo de las competencias que se implican: La habilidad de analizar, interpretar, entender y proponer textos.

El internet, Office, la web 2.0 y las NTIC el uso de estos instrumentos genera nuevos ámbitos de motivación y pueden ayudar enormemente a desarrollar en el niño las destrezas y competencias que ayuden a mejorar sus capacidades para leer, analizar y comprender los textos narrativos.

Por tal razón observamos que las TICs instituyen un poderoso y versátil complemento en el quehacer pedagógico. Los docentes deben tener claras estas ideas y tener una actitud por lo menos abierta hacía la combinación de las TIC en los procesos educativos así se abren nuevas lumbreras que permiten a estudiantes y profesores el acceso a cualquier información.

6.8 TEORÍAS PEDAGÓGICAS QUE SOPORTAN EL PROYECTO

El eje principal de este trabajo de investigación es buscar la manera más interactiva de cómo ayudar al educando del grado 5° en el proceso de lectura en la comprensión e interpretación de textos narrativos a través de un software educativo como una herramienta innovadora en el proceso de enseñanza aprendizaje, donde el estudiante de una forma interactiva con el computador juega un papel muy importante en su formación de su proceso de lector en todos los aspectos, ya que desarrolla de una manera integral sus habilidades, logrando así que los conocimientos lleguen a ellos de una forma amena y agradable.

Todo proceso de enseñanza requiere por parte del docente una buena preparación y motivación; donde el estudiante logre arrebatar y mantener el interés por la lectura de textos narrativos, existen un sinnúmero de actividades para la lectura de textos narrativos que enriquecen y estimulan el aprendizaje del alumno llevándolo a una participación más impulsada y comprometida en el proceso de la lectura comprensiva.

Es por eso que Jean Piaget en las fases del desarrollo psicogenético del niño nos recuerda que “cuando más un niño oye y ve, mas quiere oír y ver”, pues la información que se envía al cerebro producen nuevas conexiones que la mantienen permanentemente activas.

El presente proyecto persigue desarrollar un software educativo que permita poner en práctica nuevas estrategias de enseñanzas debido a esto se enmarca en el ámbito de la informática, desde diferentes corrientes constructivista.

- El factor que favorece el desarrollo humano => interacción con el medio.
- Reconocimiento del valor que desempeñan los procesos mentales superiores / internos: percepción, memoria, procesamiento de la información se refieren al aprendizaje humano.
- Las teorías constructivistas son las más destacadas, dentro de este paradigma donde el conocimiento no es una copia de la realidad, sino un proceso recíproco y dinámico).

Las teorías constructivistas del aprendizaje se basan en tres autores:

Jean Piaget, Lev Vygotsky y David Paul Ausbel.

6.8.1 Jean Piaget (Constructivismo genético)

Según Gerard (2011), Piaget parte de que la enseñanza se produce "de dentro hacia afuera". Para él la educación tiene como finalidad favorecer el crecimiento intelectual, afectivo y social del niño, pero teniendo en cuenta que ese crecimiento es el resultado de unos procesos evolutivos naturales. Las actividades de descubrimiento deben ser por tanto, prioritarias. Esto no implica que el niño tenga que aprender en solitario, bien al contrario, una de las características básicas del modelo pedagógico piagetiano es, justamente el modo en que resaltan las interacciones sociales horizontales.

6.8.2 Lev Vygotsky (Teoría socio – histórica)

Según Jorge Cruz (2013), la teoría Lev Vygotsky plantea como se dan las relaciones entre los individuos y la sociedad donde se desarrollan, lo que va a permitir al ser humano, comprender las diversas situaciones que suceden en su entorno y en la interacción constante con sus pares.

También Jorge Cruz nos menciona que, para que el alumno pueda desenvolverse socialmente, puede tener la ayuda de un adulto, el cual al comprender y observar que, el individuo y no depende de su apoyo; debe dejarlo actuar solo, sin sobre protección y cuidado.

Vigotsky nos menciona que la mejor enseñanza, que puede tener el ser humano, es la que se comienza antes del desarrollo. Es decir la que adquiere del contexto de donde vive y de sus experiencias con el medio, por esta razón, para él es muy importante todos y cada uno de los elementos que se puedan tomar del medio donde vive, pues la enseñanza que obtiene el niño se realiza mediante la experiencias conseguidas y la interacción social con las personas que lo rodean.

6.8.3 David Paul Ausubel (Aprendizaje Significativo)

Otra metodología en la cual se apoya este trabajo es la del de Mirian Pinedo (2.011), donde Ausubel propone el aprendizaje significativo, que consiste en la adquisición al relacionar la nueva información con los conocimientos previos que el sujeto dispone en su memoria.

De ahí que el aprendizaje significativo cuando el nuevo contenido de aprendizaje guarda una proporción sustancial con los conocimientos existentes en los diseños cognoscitivos del

niño; de este modo el nuevo conocimiento que aprenderá el estudiante, le permitirá enriquecer, expandir y por tanto cambiar los conceptos que dispone en su memoria. Por tanto aprender significativamente quiere decir poder atribuir significado al nuevo contenido de aprendizaje dicha facultad solo puede efectuarse a partir de lo que ya se conoce.

6.9 MARCO LEGAL

Toda organización social requiere de una serie de principios y acuerdos entre sus integrantes que reciben el nombre de leyes, las cuales son elementos importantes para lograr cualquier objetivo por ser una actividad social regulada por elementos normativos, nuestra investigación se apoya desde el punto de vista legal en la Constitución Política, La ley 115 de 1994 y la Ley 1341 del 30 de julio de 2009.

6.9.1 Constitución política

Artículo 67: La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

6.9.2 Ley 115 de Febrero de 1994

Artículo 23: Áreas obligatorias y fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional.

Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes:

1. Ciencias naturales y educación ambiental.
2. Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia.
3. Educación artística.
4. Educación ética y en valores humanos.
5. Educación física, recreación y deportes.
6. Educación religiosa.
7. Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros.
8. Matemáticas.
9. Tecnología e informática

Artículo 92: Formación del educando. La educación debe favorecer el pleno desarrollo de la personalidad del educando, dar acceso a la cultura, al logro del conocimiento científico y técnico y a la formación de valores éticos, estéticos, morales, ciudadanos y religiosos, que le faciliten la realización de una actividad útil para el desarrollo socioeconómico del país.

Los establecimientos educativos incorporarán en el Proyecto Educativo Institucional acciones pedagógicas para favorecer el desarrollo equilibrado y armónico de las habilidades de los educandos, en especial las capacidades para la toma de decisiones, la adquisición de criterios, el trabajo en equipo, la administración eficiente del tiempo, la asunción de

responsabilidades, la solución de conflictos y problemas y las habilidades para la comunicación, la negociación y la participación.

6.9.3 Ley 1341 del 30 de julio de 2009

Artículo 2: PRINCIPIOS ORIENTADORES. La investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones son una política de Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad, para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y la inclusión social.

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones deben servir al interés general y es deber del Estado promover su acceso eficiente y en igualdad de oportunidades, a todos los habitantes del territorio nacional.

Son principios orientadores de la presente Ley

Artículo 7. El Derecho a la comunicación, la información y la 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 desarrollará 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.

Artículo 6: DEFINICIÓN DE TIC: Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (en adelante TIC), son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, vídeo e imágenes.

6.9.4 UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura)

Los Estándares de competencia en TIC para docentes de la UNESCO (www.eduteka.org/EstandaresDocentesUnesco.php/2008), nos propone que en la sociedad de la información, cada vez más complicada, rica en información, fundada en el conocimiento los profesores y estudiantes deben manipular la tecnología digital con virtud. En un contexto educativo adecuado las TIC pueden ayudar a alcanzar las competencias necesarias para llegar a ser:

1. Buscadores, analizadores y evaluadores de la información
2. Usuarios creativos y eficaces de herramientas de productividad
3. Competentes para utilizar tecnologías de la información
4. Comunicadores, colaboradores, publicadores y productores
5. Solucionadores de problemas y tomadores de decisiones
6. Ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad.

7. DISEÑO METODOLÓGICO

7.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar, Bolívar, como toda Escuela, es un espacio con múltiples bondades que favorece la educación de las nuevas generaciones desde los proyectos de aula, permitiendo, además, extender los conocimientos a la comunidad.

Se realizó el proceso de selección de la muestra, la cual se conformó por los estudiantes del grado 5° de la población pre-establecida de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar, sede las cabañas, con edades comprendidas entre 9 y 12 años.

Se trata de hacer investigación en y para la escuela, de manera que los estudiantes tengan comprensión significativa de los conceptos a través de su participación activa en el uso de herramientas tecnológicas e informáticas en el ámbito escolar, con oportunidades y apoyo para la reflexión... La comprensión significativa de los conceptos lógico matemáticos exige superar la conceptualización y plantear el aprendizaje como una actividad próxima a la investigación que integre los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales. (Pulgarín & Raquel, 2005, p. 45)

Para la ejecución del presente proyecto se ha elegido la investigación – acción-participación, teniendo en cuenta que el uso de metodologías activas posibilita en los estudiantes el desarrollo de habilidades y destrezas, las cuales se configuran en componentes fundamentales en la adquisición de las competencias. La **investigación – acción-participación** en educación, fue perfeccionada en su formulación teórica por Fals Borda (1983), quien sintetizó su idea al expresar:

“...porque es “preferible... especificar el componente de la acción, puesto que deseamos hacer comprender que se trata de una investigación-acción que es participativa y una investigación que se funde con la acción (para transformar la realidad)” (Rahman y Flals Borda, 1989: 207). “Fundirse” con la acción supone un compromiso para aquellos que se embarcan en esta aventura en la que se va moldeando una “filosofía de la vida” desde un conocimiento vivencial. “Recordemos que la IAP, a la vez que hace hincapié en una rigurosa búsqueda de conocimientos, es un proceso abierto de vida y de trabajo, una vivencia, una progresiva evolución hacia una transformación total y estructural de la sociedad y de la cultura con objetivos sucesivos y parcialmente coincidentes.” (Ortiz & Borjas, 2008, p.4)

La investigación – acción-participación está asociada estrechamente con la noción de cambio, pues permite desarrollar una mejor comprensión de una situación particular para intervenirla y transformarla. Este proceso de transformación de la realidad, implica, igualmente, la transformación de los actores. En otras palabras, se trata de acciones desarrolladas por sujetos que, a partir del uso de herramientas tecnológicas e informáticas, identifican algunos problemas sobre los cuales están en condiciones de actuar, con los recursos con que cuentan. El mundo en

el cual se mueven y actúan tiene características y especificidades que determinan su hacer y su conocer, o su "hacer-conociendo". En primer lugar, al acercarse a la realidad, se enfrentan a situaciones dinámicas, inestables, cambiantes, inciertas, que se le presentan de manera confusa y entremezclada, como un conjunto de situaciones problemáticas que se condicionan e interactúan.

Ante un mundo con estas características, se sitúa con *un proyecto*, una propuesta intencionada, que tiene objetivos de transformación.

Este proyecto se sustenta en conocimientos que provienen tanto del campo formal, sistemático, teórico, como de lo que se sabe sobre la realidad en la que se va a intervenir, producto de un diagnóstico organizado y de un sentido común compartido en equipo y la Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar, Bolívar. Sin embargo, este conocimiento previo nunca será suficiente, ya que la realidad cambia a mayor velocidad que las interpretaciones y comprensiones que sobre ella se pueden construir. En este contexto, es necesario que, al lado de los saberes científicos, se reconozcan los saberes tradicionales o comunes, de modo que se contribuya a la cualificación del diálogo y al enriquecimiento del trabajo en la resolución del problema expuesto.

Vale la pena entonces pensar en una escuela que permita la participación activa de todos los actores sociales: de los alumnos en primera instancia y de toda la comunidad (incluidas sus instituciones) en la producción del conocimiento. Una institución para la formación integral en la que el trabajo de diálogo interdisciplinario se haga realidad a partir de proyectos participativos, cogestionarios y autogestionarios. Proyectos a través de los cuales se pueda

desarrollar en los individuos no solamente conocimientos sino, alrededor de ellos, valores y actitudes que incidan en la elaboración de una concepción para el aprovechamiento de las herramientas tecnológicas e informáticas como las TIC.

Otra fase del diseño metodológico es la correspondiente a la **sistematización e interpretación de datos**. Al considerar la sistematización como aquella “interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción, descubre o explícita la lógica del proceso vivido, los factores que han intervenido en dicho proceso, cómo se han relacionado entre sí, y por qué lo han hecho de ese modo,” (Díaz Cardoso, 2006, p. 256) se verifica que la investigación cualitativa aportó formas de organización de los datos, partiendo de categorías predeterminadas a partir de la formulación del problema, que surgieron de la información acopiada en el trabajo de campo.

“La sistematización, como actividad de producción de conocimientos sobre la práctica, tiene a ésta como su referente principal, ya que es su sustento y, a la vez, lo que le da sentido y orientación. Sin práctica no hay sistematización posible, y ésta tiene como finalidad principal, volver a la práctica para reorientarla desde lo que ella misma enseña”. (Barnechea & Gonzales..., 1992, p. 11)

De esta interpretación se derivan hallazgos, conclusiones, preguntas, supuestos y sugerencias, que nutren el mejoramiento de los programas y proyectos educativos. El reto es el de superar el activismo y la improvisación en las acciones que se llevan a cabo y propender por la consolidación de procesos integrales que tengan en cuenta tanto los aspectos culturales como sociales que conduzcan al mejoramiento de la calidad de vida de la comunidad.

Este proyecto responde a una clara necesidad de intervención en la escuela, un espacio que es un bien común, a la vez que promueve la participación activa de la comunidad educativa en la formación de agentes de cambio, dinamizadores conscientes de su papel transformador dentro de una comunidad.

No es lo mismo aprender para la vida que aprender para pasar un examen, como ocurre en la básica secundaria y la media. No es lo mismo ser un espectador pasivo que ser constructor de los propios conocimientos o investigador con capacidad crítica.

Equipos de trabajo y de investigación conformados por algunos monitores son necesarios para formar personas capacitadas en esta temática que vayan más allá de la educación formal, que puedan ser promotores y defensores de herramientas de vanguardia.

7.2 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

En la presente propuesta se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos para la recolección de la información, como se muestra a continuación.

Técnicas e instrumentos

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	Observación del proceso pedagógico en los estudiantes
Entrevista	Guía de preguntas para los padres de familia y los maestros de los estudiantes.
Encuesta	Prueba diagnóstica a estudiantes. Pregunta específica a directivos docentes, docentes y padres de familia.

En este trabajo se utilizaron las siguientes técnicas:

a) Observación: es la más primitiva y a la vez moderna en el proceso de obtención de conocimiento pues incluye desde los aspectos cotidianos hasta los más sistematizados.

b) Entrevista: es el procedimiento mediante el cual dos o más personas interactúan a través de preguntas y respuestas sobre un asunto determinado (Acosta, 2007).

c) Encuesta: consiste en un “conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir” de acuerdo con Hernández et al. (2008).

d) Pruebas diagnósticas, aplicadas antes y después de utilizar la aplicación “Gabrielito lee y juega”. (ver anexo 1 y 2)

Para poder aplicar la prueba diagnóstica al grado 5°, se solicitó permiso al docente Cesar Tapias Paternina para que fueran concedidos los espacios necesarios para llevar a cabo el desarrollo de las pruebas diagnósticas.

7.3 POBLACIÓN

La población de esta investigación está conformada por la comunidad educativa, es decir, estudiantes, padres de familia, docentes y directivos de la institución Educativa técnica Agroindustrial de Calamar.

7.4 MUESTRA

La muestra se tomará de estudiantes, padres de familia, profesores y directivos de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar, sede Escuela Rural Mixta Las Cabañas, en las siguientes proporciones, teniendo en cuenta se escogerán de manera aleatoria e intencional por parte de los investigadores así: del grado 5° veinte estudiantes (20), cuatro (4) de cada grado (de 120 alumnos de la sede Las Cabañas), siete (7) docentes (de 61 de la Institución), cuatro (4) directivos docentes y quince (15) padres de familias.

8. RECOLECCIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

8.1 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN 1

Población a la que se realizaron las pruebas de nivel de comprensión lectora, antes y después de jugar “Gabrielito lee y juega”	Número de preguntas
Alumnos del grado 5° (20)	6

Universidad Politécnica GranColombiano

Licenciatura Ciencias Sociales

“Gabrielito lee y juega”.

Registro de Actividad.

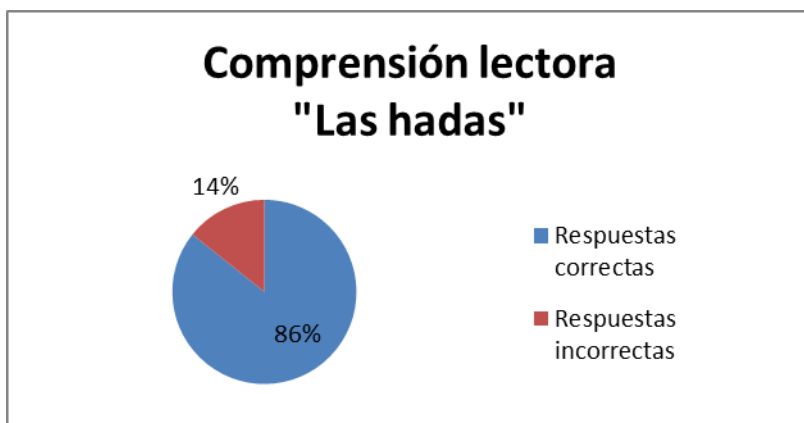
Nombre de la actividad: “Prueba diagnóstica, comprensión lectora”

Fecha: 14 de Julio de 2015

Objetivo: Conocer el nivel de comprensión lectora de los alumnos, antes de trabajar con la aplicación “Gabrielito lee y juega” a través de una prueba diagnóstica, en la cual se propone una lectura y a partir de ella se responden seis preguntas de selección múltiple.

Datos obtenidos:

Interpretación cuantitativa “Prueba comprensión lectora, antes de interactuar con el Juego “Gabrielito Lee y juega”



Los alumnos no tienen un buen nivel en cuanto a la comprensión lectora.

Interpretación cualitativa “Prueba comprensión lectora, antes de interactuar con el Juego “Gabrielito Lee y juega”

De un total de seis preguntas propuestas de selección múltiple con única respuesta, a partir de la lectura “Las hadas”, solo el 30% de los alumnos respondieron de forma acertada todas las preguntas y el 70% lo hicieron de forma incorrecta en todas.

La prueba se realizó a un total de 20 educandos, evidenciándose el escaso hábito de lectura, al observar a los alumnos, realizar la prueba, demuestran poca concentración en la lectura, no se detienen para analizar, pues finalizaron en poco tiempo, 6 minutos, el que no es suficiente para que exista una interiorización e interpretación del texto y de las inquietudes.

Universidad Politécnica GranColombiano

Licenciatura Ciencias Sociales

“Gabrielito lee y juega”.

Registro de Actividad.

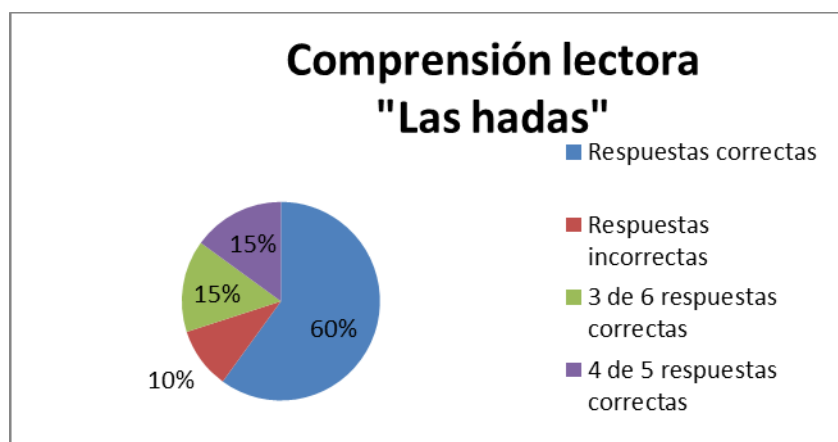
Nombre de la actividad: “Prueba diagnóstica, comprensión lectora”

Fecha: 18 de Agosto de 2015

Objetivo: Conocer el nivel de comprensión lectora de los alumnos, después de trabajar con la aplicación “Gabrielito lee y juega” a través de una prueba diagnóstica, en la cual se propone, exactamente la misma lectura de la prueba diagnóstica inicial y a partir de ella se responden seis preguntas de selección múltiple.

Datos obtenidos:

Interpretación cuantitativa “Prueba comprensión lectora, después de interactuar con el Juego “Gabrielito Lee y juega”



Los alumnos evidencian una mejora en el nivel de comprensión lectora.

Interpretación cualitativa “Prueba comprensión lectora, después de interactuar con el Juego “Gabrielito Lee y juega”

Se realizó la misma prueba inicial a un total de 20 estudiantes, después de interactuar con el juego “Gabrielito Lee y juega”, demostrando una mejora en la asertividad de las respuestas correctas y en otros estudiantes la asertividad parcial de estas, fueron pocos los alumnos los que no respondieron de forma correcta por lo menos una de las preguntas, sin embargo hay que recordar que fue una minoría, a pesar de haber interactuado con el juego propuesto.

Es evidente que el uso de las TICs ayuda a los alumnos a mejorar su concentración en la lectura, pues interactúan y gozan con las nuevas tecnologías, se debe aprovechar el tiempo que los estudiantes pasan frente a un PC, al parecer, solo con estar en contacto con él, es el detonante para sentir atracción por las actividades propuestas, es ahí donde se debe direccionar por parte de los docentes las actividades para el buen uso de esta herramienta.

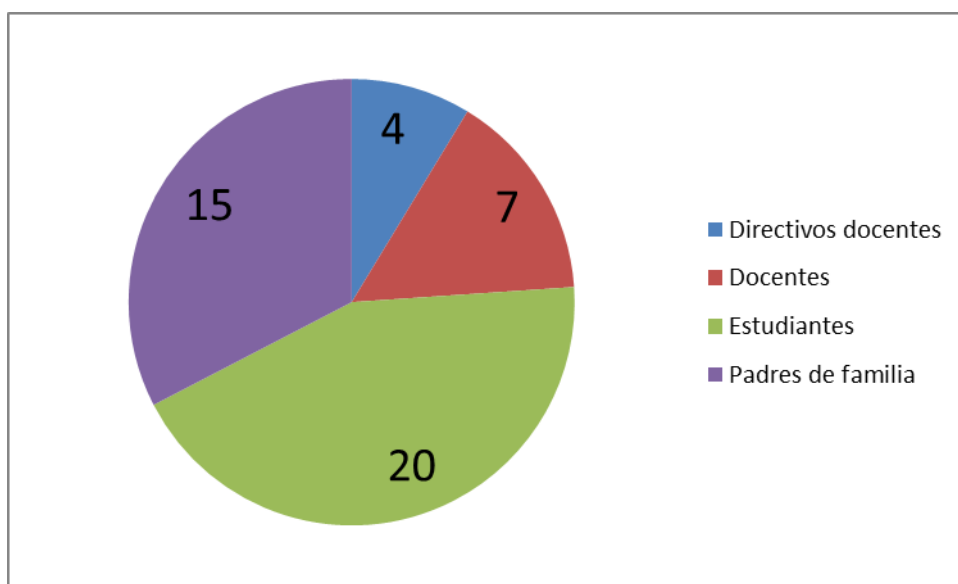
La prueba fue tomada del cuadernillo pruebas Saber 5°, propuesto por el ICFES, en el 2009 de Lenguaje, ya que es importante trabajar con este tipo de preguntas, pues son las planteadas para este tipo de pruebas por el MEN e ingreso a la Universidad, sin olvidar la comprensión de cualquier tipo de texto que pueda ser una ayuda para la vida.

RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN 2

Población a la que se dirigió las encuestas.	Número de preguntas
Docentes directivos	9
Docentes	9
Padres de familia	10
Alumnos del grado 5°	20

Cuyo objetivo era obtener información sobre recursos utilizados para la enseñanza de textos narrativos en el grado 5° en la Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar.

Se aplicaron el siguiente número de encuestas:



8.2 EL ANALISIS DE LA INFORMACIÓN

La recolección de la información dio los siguientes resultados:

8.2.1 Resultado encuesta a docentes directivos

N°	DESCRIPCIÓN DE LA PREGUNTA	Respuesta y porcentaje			
		SI	%	NO	%
1	Cree usted que el proceso de lectura que se lleva en el nivel de básica primaria es suficiente	1	25	3	75
2	Los estudiantes del nivel de básica primaria realizan actividades de lectura de textos narrativos haciendo uso del computador	1	25	3	75
3	Cree usted que el uso de la Tics es importante en el proceso del aprendizaje de la lectura de textos narrativos en los estudiantes de básica primaria	4	100	0	0
4	Usted cree que utilizando un software educativo en el proceso de aprendizaje de la lectura de textos narrativos en los estudiantes del nivel de básica primaria sería un avance innovador para la sede en estos tiempos de nuevas tecnologías en el aprendizaje	4	100	0	0
5	Visiona en un futuro no muy lejano que su sede sea pionera en el uso de software educativo en el proceso de lectura no solo en esta sede sino en toda la institución en los diferentes niveles educativo	4	100	0	0
6	Motivaría a los docentes a que hagan buen uso de las herramientas que nos ofrece la tecnología	4	100	0	0
7	Considera usted que el uso de un software para el proceso de enseñanza aprendizaje es un medio innovador y motivador para el niño en el proceso de la lectura	4	100	0	0
8	Posee la sede un software educativo enfocado en el proceso de la lectura de textos narrativos para los estudiantes del nivel de básica primaria	0	0	4	100
9	Si utilizan un software educativo en el proceso del uso de la lectura de textos narrativos, como cree usted que sería el aprendizaje de los estudiantes	E	S	A	I
		75	25	0	0

8.2.2 Resultado encuesta a docentes

N°	DESCRIPCIÓN DE LA PREGUNTA	Respuesta y porcentaje			
		SI	%	NO	%
1	Cree usted que el uso del texto y de las actividades diarias es la mejor manera de enseñar al niño de básica primaria en el proceso de lectura de textos narrativos	1	14	6	86
2	Usted cree que el proceso lectura que siguen los niños de básica primaria es suficiente	1	14	6	86
3	Usted hace uso del computador para trabajar con los niños en el proceso de aprendizaje de la lectura de textos narrativos	2	29	5	71
4	Sabe usted que es el software educativo	1	14	6	86
5	Considera usted que el computador es un medio que puede ofrecerles programas para mejorar el proceso de la lectura de textos narrativos, en los estudiantes del nivel de básica primaria	7	100	0	0
6	Si se utilizara el software educativo en el proceso de lectura, Cómo cree usted que sería el aprendizaje de los estudiantes	E	S	A	I
		71	29		
7	La Sede posee software educativo para el proceso de lectura		0	7	100
8	Piensa usted que un software educativo sería un elemento innovador y motivador en el proceso de la lectura de textos narrativos en los estudiantes del nivel de básica primaria	7	100	0	0
9	Le gustaría fortalecer su proceso de enseñanza aprendizaje haciendo uso del computador	7	100		0

8.2.3 Resultado encuesta a padres de familia

N°	DESCRIPCIÓN DE LA PREGUNTA	Respuesta y porcentaje			
		SI	%	NO	%
1	Conoce usted como es el proceso de aprendizaje de lectura de su niño en la Escuela	3	20	12	80
2	Ayuda usted a su niño en el proceso de la lectura	6	40	9	60
3	Tiene computador en casa	8	53	7	47
4	Su niño utiliza el computador en casa	8	53	7	47
5	Sabe usted que programa conoce su hijo	5	33	10	67
6	Cree usted que el niño puede aprender a leer utilizando un software educativo	15	100		0
7	Le gustaría que el proceso de lectura fuese a través del uso de un software	15	100	0	0
8	Ayudaría a su niño en el proceso de la lectura haciendo uso del software educativo	15	100	0	0
9	Cree usted que utilizando un software educativo en el proceso de la lectura es un avance innovador para la Institución Educativa en estos tiempos de nuevas tecnologías en el aprendizaje	15	100	0	0
10	Considera usted que el uso de un software para el proceso de enseñanza y aprendizaje es un medio innovador y motivador para el niño en la lectura de textos narrativos	15	100%	0	0

8.2.4 Resultado encuesta a estudiantes

N°	DESCRIPCIÓN DE LA PREGUNTA	Respuesta y porcentaje			
		SI	%	NO	%
1	Te gusta leer textos narrativos	17	85	3	15
2	Sabes que es un computador	15	75	5	25
3	Te gusta trabajar con el computador	20	100	0	0
4	Te gustaría que las actividades de lectura fuesen con el uso del computador	20	100	0	0
5	Te gusta ir a la sala de informática	20	100	0	0
6	Utilizas el computador como medio recreativo (juegos)	18	90	2	10
7	Te gusta estudiar con el computador	20	100	0	0
8	Realizas dibujos en el computador	15	75	5	25
9	Te gustaría hacer lectura en el salón de clases	11	55	9	45
10	Tienes computador en la casa	14	70	6	30
11	Cómo te gustaría aprender a leer	A		B	
		1	5	19	95
12	Piensas que el software es un buen elemento que podemos utilizar para mejorar el proceso de aprendizaje de lectura dentro del salón de clases	20	100	0	0

8.2.5 Resultado a las entrevistas aplicada a padres de familia y docentes

¿Qué concepto tiene sobre Tics innovación en la educación?

R/TA Padres de familia:

- Es una herramienta esencial para el desarrollo tecnológico
- Las Tics permiten que la educación sea más fácil de enseñar

R/TA Docentes:

- Estas nuevas tecnologías le han dado un gran desarrollo al campo educativo, porque hacen más práctica la labor pedagógica.
- Es un medio que nos facilita un mejor manejo para nuestros estudiantes en el proceso educativo.

¿Por qué es importante la comprensión de lectura en niños en el nivel de básica primaria?

R/TA Padres de familia:

- Es importante para la formación del niño que adquiere cada día nuevos conocimientos
- Permite desarrollar capacidades en el niño o niña que se enamora cada día de la lectura.

R/TA Docentes:

- Porque la lectura y escritura son indispensables para la comprensión de texto en el proceso de enseñanza aprendizaje
- Porque en esta etapa de desarrollo del educando se le facilita mejor la comprensión lectora

¿Tiene conocimiento de algún software educativo, que facilite la comprensión de textos narrativos dentro de la Institución Educativa?

R/TA Padres de familia:

- No
- No

R/TA Docentes:

- No
- No

¿Qué actividades o estrategias utiliza para fomentar la lectura en los niños?

R/TA Padres de familia:

- Leer historietas y cuentos en los fines de semanas para incentivar la lectura en el niño

- Ayudándole a realizar sus compromisos del colegio, motivándole a leer y de esta forma ayudándolo a interesarse por la lectura.

R/TA Docentes:

- Ilustramos los textos leídos con dibujos y obras de teatro
- Utilizo muchas veces folletos, periódicos, cuentos, historietas.

¿Qué resultado obtiene usted después de aplicar esas actividades o estrategias?

R/TA Padres de familia:

- La motivación de los niños a querer leer otros libros
- Desarrollar el interés en el niño por leer.

R/TA Docentes:

- El estudiante se enamora al leer, lo cual lo forma en su personalidad.
- los estudiantes analizan y comprenden los textos tomando personalización de ellos.

¿Está de acuerdo con la elaboración de un proyecto en esta institución Educativa sobre un software educativo en la lectura y comprensión de textos narrativos?

R/TA Padres de familia:

- Si
- Si

R/TA Docentes:

- Si
- Si

¿Qué beneficios puede traer la implementación de la lectura y comprensión de textos narrativos en la utilización de un software educativo?

R/TA Padres de familia:

- La ayuda tecnológica permite a los niños interesarse más por la lectura
- Por medio de este programa los niños se enfocan hacia la lectura

R/TA Docentes:

- Que el educando pueda manejar con claridad y capacidad los textos al leerlos.
- Beneficiaria en nuestro quehacer pedagógico y nos facilitaría un mejor manejo en

las clases con los estudiantes.

8.3 LA INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

El instrumento diseñado y utilizado en la búsqueda de información sobre la opción de docentes directivos, docentes del grado 5°, padres de familias y estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar, sobre los procesos y medios utilizados en el aprendizaje utilizados en este nivel de educación, se puede observar que la Institución Educativa no cuenta con una software para la comprensión e interpretación de la lectura de textos narrativos que profundice o ayude al estudiante, que se hace necesario en la actualidad implantar las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación NTIC, es un hecho preocupante al observar esta necesidad en la Institución Educativa debido que la educación debe ir de la mano con la tecnología en este siglo.

Como docentes sabemos que tenemos que innovar dentro del aula, en lo cual se debe estar preparado para tales cambios, como la manera de enseñar, donde el estudiante diariamente despierta el deseo por la lectura, y las NITC no le son indiferentes, por el contrario forman parte de su vida diaria y como docentes no se pueden estar al margen de ellas.

El software será una gran innovación para el proceso de la lectura en los estudiantes, de igual manera los padres de familias deben y tienen la gran responsabilidad de ayudar a los niños en el proceso de lectura, debido que son niños que juegan con la tecnología y por su puesto deben ser vigilado por sus padres, en este instrumento aplicada a los padres de familias dejar ver que la mayoría de ellos están ocupados en el campo o trabajo, que son muy pocos los que se dedican en ayudar en el proceso de la lectura de sus hijos, se puede

decir que es necesario que los padres guíen a los estudiantes (hijos) en el proceso de aprendizaje de la lectura del diario escolar, que uno de los instrumentos que comparten en los pocos momentos que se puede durante el día o los fines de semana es el computador, ya sea para enseñarles un jugando leyendo.

¿Lo que nos enfatiza?, en la elaboración de software será una muy buena opción para que el padre de familia se integre en el proceso y pueda brindar la ayuda y el acompañamiento que el estudiante necesita en el proceso de aprendizaje de la lectura, y que es fundamental para el estudiante del grado 5º, debido que son niños que le gustan hacer lecturas en los textos, realizarlas poco en sus libretas, pero que al trasladar estas acciones a la sala de informática el cambio es total, se les nota más motivados, alegres, su actitud es completamente diferente, se sienten a gusto, se concentran, su atención es mas permanente no es dispersa como se puede observar en las actividades diarias dentro del salón de clases.

En relación con la entrevista a padres de familias y docentes se puede decir, ellos consideran como pertinente y necesario la implementación de un software educativo que facilite la lectura y comprensión de textos narrativos, de esta forma los estudiantes del grado quinto afianzan sus conocimientos, desarrollan habilidades de comprensión e interpretación de textos.

9. PROPUESTA PEDAGOGICA

“GABRIELITO LEE Y JUEGA”

9.1 INTRODUCCIÓN

Las herramientas que proporciona el computador son alternativas de mucho valor para el docente, siempre y cuando hayan sido ideadas y diseñadas con enfoque y criterios relacionados con lo dinámico y lo pedagógico. El software “GABRIELITO LEE Y JUEGA” está diseñado para el desarrollo de comprensión e interpretación de lectura; pone a disposición un material de ayuda a la realización de contenidos curriculares para la destrezas básicas y generales del pensamiento de un estudiante del grado 5°, permitiendo dominar y desarrollar su aprendizaje al leer textos narrativos.

El software “GABRIELITO LEE Y JUEGA” promete un entorno computacional interactivo para soportar la enseñanza en el proceso de la lectura en los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar.

9.2 TITULO DEL PROYECTO

Software “GABRIELITO LEE Y JUEGA”, para los estudiantes del grado 5° de la
Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar

9.3 JUSTIFICACIÓN

El proyecto tiene como propósito estimular el desarrollo de las habilidades y destrezas del pensamiento en estudiantes del grado 5° mediante el uso de recursos informáticos (software educativo), induciéndolos a “aprender a aprender” de la tecnología de una manera significativa y autónoma. De igual manera la propuesta se fundamenta en presentar la información como una herramienta que facilita la innovación en el espacio académico en lo pedagógico, en el rol de estudiante, la practica académica entre otros aspectos, lo anterior implica un cambio paradigmático para todos los actores pedagógicos que la asumen y nos permite romper con la metodología tradicional con la que se enseña comúnmente.

Así mismo la presente propuesta pedagógica pretende familiarizar a los estudiantes del grado 5° con el uso y manejo del computador como herramienta de apoyo para mejorar y cualificar las practicas educativas desde la lectura, lo cual le permitirá aplicar los conocimientos a sus actividades. En este sentido el proceso educativo en la lectura de textos narrativos en los estudiantes del grado 5° se desarrollará desde una perspectiva dinámica basada en la incorporación de las Tics desde la lectura, según los estándares y lineamientos curriculares que exige la ley, en donde se reconoce la informática como una disciplina para aprender formalmente, para hacer usada como medio transformador de los procesos de construcción y reconstrucción de aprendizaje y conocimiento con la ayuda del computador.

En este sentido el computador facilita la apropiación del aprendizaje pues promueve la motivación en el estudiante, favorece el trabajo en grupo y por ello el intercambio de ideas y experiencias entre los estudiantes, aumentando su agrado y tiempo de concentración,

siempre y cuando se cuente con las actividades planeadas en forma adecuada y reglas claras del trabajo.

9.4 OBJETIVO

Incorporar la informática educativa en el proceso de lectura como estrategia para promover los aprendizajes de los estudiantes de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calmar

9.5 BENEFICIARIOS

El proyecto está dirigido a estudiantes del grado 5°, de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar, ubicados en el Municipio de Calamar y que forman parte de los beneficiarios directos mediante la implementación de actividades en forma variada y didácticas, adquiriendo de una forma agradable el proceso de aprendizaje de la comprensión e interpretación de textos narrativos, a través del software educativo; y el Cuerpo de Docente del grado 5° apoyándose en las herramientas del software educativo.

9.6 REQUERIMIENTOS DE SISTEMA

Para el funcionamiento correcto de “GABRIELITO LEE Y JUEGA”, se necesitan:

- Monitor a color compatible con la resolución de 1024 x 768 pixeles

- Tarjeta de video con soporte para resolución de 1024 x 768 pixeles y una profundidad de color de 24 bit o superior
- Procesador de 1.4 GHz o superior
- Memoria RAM de 512 MB o superior
- Sistema operativo Windows xp, vista, 7, 8

9.7 INSTALACIÓN

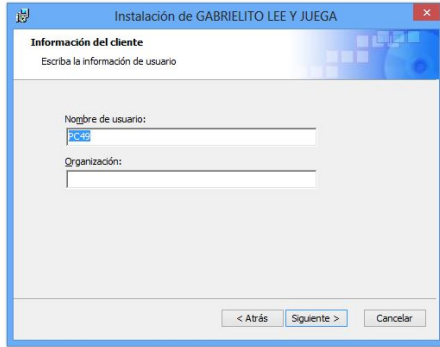
Una vez iniciado el asistente de instalación (setup), este le guiará en el proceso, presentando en primera instancia un cuadro de diálogo inicial.

Nombre	Fecha de modifica...	Tipo	Tamaño
Files	04/07/2015 16:49	Carpeta de archivos	
autorun	22/04/2008 14:49	Información sobre...	1 KB
setup	01/12/2008 8:54	Aplicación	487 KB

En la ventana que aparece damos clic en el botón siguiente



Se escribe el nombre de usuario y la organización, posteriormente damos clic en el botón siguiente.



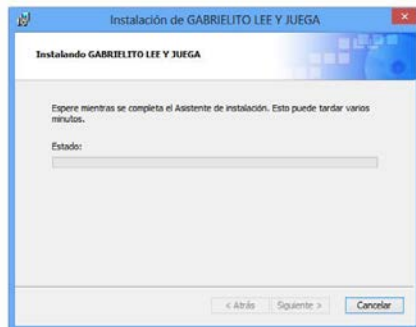
Se escoge la opción típica



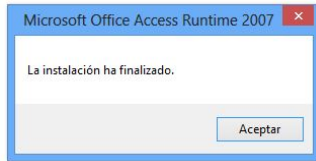
Damos clic en el botón instalar



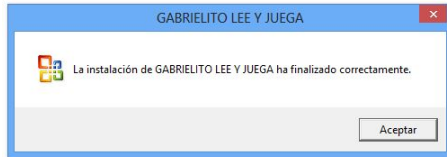
Una vez elegida esta opción comienza la instalación de la aplicación



Damos clic en el botón aceptar



Damos clic en el botón aceptar



Aparece en el escritorio y en el menú de inicio el icono de la aplicación.

9.8 DESCRIPCIÓN DE PANTALLA, INTERFAZ Y OPCIONES

Al iniciar el programa “Gabrielito Lee y Juega” podemos observar el pantallazo de la presentación del programa.

9.8.1 Pantalla de inicio



Ventana inicial del software educativo

9.8.2. Menú principal



Este menú nos permite acceder a las diferentes herramientas didácticas del software

El menú principal permite acceder a los diferentes textos narrativos, en este menú se encuentran los siguientes botones:

Opción	Descripción
 Este botón permite acceder al menú donde se encuentran los cuentos.	Este botón permite acceder al menú donde se encuentran los cuentos.
 Este botón permite acceder al menú donde se encuentran las fabulas.	Este botón permite acceder al menú donde se encuentran las fabulas.
 Este botón permite acceder al menú donde se encuentran los mitos.	Este botón permite acceder al menú donde se encuentran los mitos.
 Este botón permite acceder al menú donde se encuentran las leyendas.	Este botón permite acceder al menú donde se encuentran las leyendas.
 Este botón muestra una ventana donde se despliega la ayuda de la ventana principal (Definiciones de textos narrativos y todo lo referente a estos textos)	Este botón muestra una ventana donde se despliega la ayuda de la ventana principal (Definiciones de textos narrativos y todo lo referente a estos textos)
 Este botón permite salir de la aplicación de Gabrielito lee y juega.	Este botón permite salir de la aplicación de Gabrielito lee y juega.

9.8.3 Menú secundario

9.8.3.1 Pantalla menú de cuentos



En este menú puede acceder al contenido de los cuentos, donde se puede redactar, dibujar, leer y realizar evaluaciones.

9.8.3.2 Pantalla menú de fabulas



En este menú puede acceder al contenido de las fabulas, donde se puede redactar, dibujar, leer y realizar evaluaciones.

9.8.3.3 Pantalla menú de mitos



En este menú puede acceder al contenido de los mitos, donde se puede redactar, dibujar, leer y realizar evaluaciones.

9.8.3.4 Pantalla menú de leyendas



En este menú puede acceder al contenido de las leyendas, donde se puede redactar, dibujar, leer y realizar evaluaciones.

9.8.3.5 Pantalla “mi imaginación”



Esta ventana nos permite crear textos narrativos.

9.8.4 Botones de menús secundarios

Opción	Descripción
	Este botón permite al estudiante crear un cuento de su propia autoría.
	Este botón permite al estudiante crear una fábula de su propia autoría.
	Este botón permite al estudiante crear un mito de su propia autoría.
	Este botón permite al estudiante crear una leyenda de su propia autoría.
	Este botón permite acceder a un tés en forma ICFES sobre el texto narrativo escogido.
	Este botón permite volver al menú anterior.
	Este botón muestra la ayuda del menú donde se encuentre.
	Este botón exporta imágenes para el texto narrativo creado.
	Este botón muestra una vista previa del texto narrativo creado y posteriormente permite imprimirlo.
	Este botón permite salir de la aplicación o del software educativo.

10. CONCLUSIONES

Luego de haber desarrollado el proyecto se puede concluir lo siguiente:

Una vez detectado el problema de comprensión lectora se diseñó y aplicó un software educativo como propuesta metodológica, enfocada para estudiantes del grado 5°, en la institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar, sede Las Cabañas, que permitió mejorar las dificultades en la comprensión de textos narrativos en los estudiantes, estimulando las habilidades y destrezas del pensamiento, el cual despierta el interés en los educandos.

Esta propuesta se optimizó al quehacer pedagógico, articulando las Tics al plan de área de español, contribuyendo en dar solución a la necesidad que se ha venido presentando en gran parte al bajo rendimiento académico que ostentaban algunos estudiantes en relación con la comprensión de textos narrativos.

Se evidenció la necesidad de actualizar la sala de informática de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar, sede Las Cabañas, tanto en el software como en el hardware, con el fin de permitir un nuevo ambiente de aprendizaje con metodologías innovadores.

Por último, se hizo una prueba final para estimar los resultados de la propuesta y determinar el nivel de impacto que tuvo la estrategia metodológica que se aplicó obteniendo positivos resultados en la lectura y comprensión de textos narrativos. Durante el corto periodo de ejecución de la propuesta de intervención se notó cierto mejoramiento mostrado por los estudiantes al leer y entender los contenidos de la lectura.

BIBLIOGRAFÍA

ACOSTA, R. (2009). Descripción de la competencia lectora en textos narrativos. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá D. C., Colombia.

ALONSO, C. GALLEGO, D. GONZALEZ, M. (2007). Tecnología educativa. McGraw-Hill. Madrid.

BARNECHEA, M., GONZÁLEZ, E. Y MORGAN, M. "¿Y Cómo lo hace? Propuesta de Método de Sistematización". Taller Permanente de Sistematización-CEAAL-Perú, Lima, agosto de 1992, p. 11.

BELLOCH, Consuelo (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el Aprendizaje. Entornos virtuales de formación. [Página web]. Disponible: <https://sites.google.com/site/tecnologiaeinformatcamag/home/innovacion-educativa>. [Consulta: 2015, Septiembre 21].

CABERO, J. (2007). *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. Mc Graw Hill. Madrid.

CABERO, Julio (2007). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo. Tecnología y Comunicación Educativas. [Página web]. Disponible:<http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/45/articulo1.pdf>. [Consulta: 2015, Septiembre 21].

CAPACHO, J. (2011). Evaluación del aprendizaje en espacios virtuales TIC. Universidad del Norte Ecoe. Bogotá D.C.

CASTELLANOS, J. (2011). Las TIC en la Educación. Manual imprescindible. Ediciones Anaya Multimedia Grupo Anaya S.A. Madrid.

CHOQUE, R. (2009). Estudio en aulas de innovación pedagógica y desarrollo de capacidades tic .Universidad Nacional Mayor De San Marcos, Lima, Perú.

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA. (1991). Artículo 67. Página 15.

CRUZ, Jorge (2013). Teoría socio-histórica de Lev Vigotsky. [Página web]. Disponible: educacion.idoneos.com/index.php/287950. [Consulta: 2015, Septiembre 21].

DÍAZ CARDOZO, LEIDY CAROLINA. Producción de conocimiento sobre trabajo social en las unidades académicas de Bogotá en el período comprendido entre 1995 a 2003. Bogotá, Universidad Externado de Colombia, 2006. Pág. 250

FIDIAS, G. (1999). Proyecto de Investigación. (3RA. EDICIÓN). Episteme. Venezuela

GERARD (2011). Teorías de Piaget. Psicología de la educación para padres y profesionales. [Página web]. Disponible: www.psicopedagogia.com/articulos/articulo=379. [Consulta: 2015, Septiembre 21].

HERNÁNDEZ, J. ARTEAGA, D. (2011). Las Tics como facilitadoras en la comprensión lectora. Universidad Católica de Pereira, Pereira, Colombia.

HORMIGA, Daniela (2013). El Proceso Enseñanza-Aprendizaje. Curriculum [Página web].

Disponible:<http://www.infor.uva.es/~descuder/docencia/pd/node24.html>. [Consulta: 2015, Septiembre 21].

LIRA, D. VIDAL, L. (2008). Uso de las tics como apoyo pedagógico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura. Universidad de Chile, Santiago de Chile, Chile.

MARTINEZ, D. ROJAS, A. (2012). Desarrollo de la comprensión a través del uso de las Tics para mejorar la capacidad lectora con los cuentos. Universidad de la Amazonia, Caquetá, Colombia.

MARTÍNEZ, M. (2008). Estrategias de lectura y redacción. Edeeré, S.A. México.

MENA, P. ARREAZA, T. LLAMBÍ, G. VÁSQUEZ, A. 2009. Entre Nieblas. Mitos, Leyendas e Historias del Páramo. Editorial Abya - Yala. Ecuador.

ORTIZ, M. BORJAS, B. La investigación Acción Participación: aporte de Fals Borda a la educación popular. [Página web]. Disponible: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=12217404>. [Consulta: 2015, Septiembre 21].

OSPINA, E. CORTÉS, F. (2007). Cuentos Infantiles. Limitad y cargraphics S.A. Bogotá, D.C.

PIÑERO, Mirian (2011). Teorías del Aprendizaje. Blogspot. [Página web]. Disponible: <http://teoriasdeaprendizajeuagrm.blogspot.com/2011/06/resumen-de-la-teoria-del-aprendizaje.html>. [Consulta: 2015, Septiembre 21].

PULGARÍN S., Raquel y otros. Estrategias que invitan a la integración curricular. Medellín, Universidad de Antioquia, 2007. Pág. 45

RANGEL, M. (2012). Proyecto sobre la lectura apoyada en las Tics orientada hacia la narración de texto. Institución Educativa Departamental Nicolás Mejía Méndez, Sede Escuela Rural Mixta María Auxiliadora, Magdalena, Colombia.

RÍOS, J. (2011). Competencia, TIC e innovación. Nuevos escenarios para nuevos retos. Ediciones de la U. Bogotá.

ROJAS, Saúl (2008). Leer y escribir textos narrativos. Propuestas didácticas. Programa Editorial Universidad del Valle. Santiago de Cali.

UNESCO (2008). Estándares de competencia en TIC para docentes. [Página web]. Disponible: www.eduteka.org/EstandaresDocentesUnesco.php. [Consulta: 2015, Octubre 06].

SCHALK, Ana (2010). El impacto de las Tics en la educación. Unesco. Oficina Regional de Educación para América Latina y El Caribe. [Página web].

Disponible:<http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001905/190555s.pdf>. [Consulta: 2015, Septiembre].

SALCEDO, G. (2012). El uso del tic para el mejoramiento de la comprensión lectora, en la Universidad Tecnológica de Bolívar, Cartagena, Colombia.

SANCHO, J. (2006). Tecnologías para transformar la educación. Universidad Internacional de Andalucía Ediciones Akal. Madrid.

TAPIERO, Benito (2013). Las Tic en diseño y desarrollo de estrategias pedagógicas para mejorar la comprensión lectora en textos narrativos. Eduteka. Colombia - El doncello. [Página web]. Disponible:<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/11152>.

[Consulta: 2015, Septiembre 21].

TARÍ, Juan (2003). Fabulas de Esopo. Biblioteca Virtual Universal. [Página web]. Disponible: www.biblioteca.org.ar/libros/6502.pdf. [Consulta: 2015, Septiembre 21].

ANEXOS

ANEXO 1: PRUEBA DIAGNÓSTICA ANTES DE JUGAR CON “GABRIELITO LEE Y JUEGA”

UNIVERSIDAD POLITÉCNICO
GRANCOLOMBIANO

CAMPUS Virtual
Vista de Pelli

PRUEBA DIAGNÓSTICA “COMPRESIÓN LECTORA”

Nombre: Viby Chaves Grado: 5^o Fecha: 11 de Jul 2015

RESPONDE LAS PREGUNTAS DE ACUERDO AL SIGUIENTE TEXTO

LAS HADAS

Las hadas son las criaturas más hermosas y más queridas entre los seres fantásticos. Existen hadas de muchos tamaños, formas y colores, como las hadas madrinas, las hadas protectoras, las hadas del agua, del aire, del tiempo, de los cuentos, etcétera.

Las hadas buenas son las más pequeñas, ellas viven en las flores y son las mejores de todas.

Las hay rubias, castañas y de cabello negro, pero no se puede determinar cuáles son más bellas.

Sus vestidos están hechos con polvo de estrellas. En su cabeza, usan coronas de flores.

Sus alas parecen amarillas, pero no se pueden tocar porque se desvanecen.

Las hadas madrinas son las más viejas. Sus vestidos están hechos con nubes azules de diversos tonos y llevan en la cabeza un gorro puntiagudo hecho también con nubes, al igual que sus alas.

Tomado de: *Fórum del idioma 4*, Dogana, Ed. Norma

1. En la primera línea del primer párrafo, se advierte que el autor del texto quiere:

A. convencernos de que no hay seres más hermosos que las hadas.

B. exponer razones de por qué las hadas son los seres más maravillosos.

C. explicarnos por qué las hadas madrinas son las criaturas más viejas.

D. contarnos cómo es el reino de fantasía en el que viven las hadas.

2. En el primer párrafo, el autor hace una:

A. enumeración.

B. explicación.

C. descripción.

D. justificación.

3. Según el texto, las hadas buenas viven en:

A. el agua.

B. las flores.

C. el aire.

D. las nubes.

4. Según el texto, las hadas más viejas son las:

A. rubias.

B. buenas.

C. protectoras.

D. madrinas.

5. El orden en que se presenta la información del segundo párrafo del texto es:

A. quiénes son las hadas; cómo es su cabello; cómo son sus vestidos; cómo se adornan la cabeza y cómo son sus alas.

B. quiénes son las hadas; cómo son sus vestidos; cómo se adornan la cabeza; dónde viven; cómo es su cabello.

C. quiénes son las hadas; dónde viven; cómo es su cabello; cómo son sus vestidos; cómo se adornan la cabeza y cómo son sus alas.

D. quiénes son las hadas; dónde viven; cómo son sus alas; cómo se adornan la cabeza; dónde viven; cómo es su cabello.

6. Del texto puede concluirse que el autor:

A. explica cómo viven las hadas.

B. describe las diferentes clases de hadas.

C. muestra cuáles hadas son buenas.

D. opina sobre la apariencia de las hadas.

Información tomada de cuadernillos pruebas saber Lenguaje 5^o 2009.

ANEXO 2: PRUEBA DIAGNÓSTICA DESPUÉS DE JUGAR CON “GABRIELITO LEE Y JUEGA”

UNIVERSIDAD POLITÉCNICO
GRANCOLOMBIANO

Grupos Múltiples
Vive el Poder

PRUEBA DIAGNÓSTICA “COMPRESIÓN LECTORA”

Nombre: Viky Chameiro Correa Grado: 5° Fecha: 18 de Agosto 2015

RESPONDE LAS PREGUNTAS DE ACUERDO AL SIGUIENTE TEXTO

LAS HADAS

Las hadas son las criaturas más hermosas y más queridas entre los seres fantásticos. Existen hadas de muchos tamaños, formas y colores, como las hadas madrinas, las hadas protectoras, las hadas del agua, del aire, del tiempo, de los cuentos, etcétera.

Las hadas buenas son las más pequeñas, ellas viven en las flores y son las mejores de todas.

Las hay rubias, castañas y de cabello negro, pero no se puede determinar cuáles son más bellas.

Sus vestidos están hechos con polvo de estrellas. En su cabeza, usan coronas de flores.

Sus alas parecen amarillas, pero no se pueden tocar porque se desvanecen.

Las hadas madrinas son las más viejas. Sus vestidos están hechos con nubes azules de diversos tontos y llevan en la cabeza un giro puntiagudo hecho también con nubes, al igual que sus alas.

Tomada de: Ficción del volumen 4, Digniti, Ed. Norma

1. En la primera línea del primer párrafo, se advierte que el autor del texto quiere:

A. convencernos de que no hay seres más hermosos que las hadas.

B. exponer razones de por qué las hadas son los seres más maravillosos.

C. explicarnos por qué las hadas madrinas son las criaturas más viejas.

D. contarnos cómo es el reino de fantasía en el que viven las hadas.

2. En el primer párrafo, el autor hace una:

A. enumeración.

B. explicación.

C. descripción.

D. justificación.

3. Según el texto, las hadas buenas viven en:

A. el agua.

B. las flores.

C. el aire.

D. las nubes.

4. Según el texto, las hadas más viejas son las:

A. rubias.

B. buenas.

C. protectoras.

D. madrinas.

5. El orden en que se presenta la información del segundo párrafo del texto es:

A. quiénes son las hadas; cómo es su cabello; cómo son sus vestidos; cómo se adornan la cabeza y cómo son sus alas.

B. quiénes son las hadas; cómo son sus vestidos; cómo se adornan la cabeza; dónde viven; cómo es su cabello.

C. quiénes son las hadas; dónde viven; cómo es su cabello; cómo son sus vestidos; cómo se adornan la cabeza y cómo son sus alas.

D. quiénes son las hadas; dónde viven; cómo son sus alas; cómo se adornan la cabeza; dónde viven; cómo es su cabello.

6. Del texto puede concluirse que el autor:

A. explica cómo viven las hadas.

B. describe las diferentes clases de hadas.

C. muestra cuáles hadas son buenas.

D. opina sobre la apariencia de las hadas.

Información tomada de cuadernillos pruebas saber Lenguaje 5° 2009.

ANEXO 3: ENCUESTA A DOCENTES DIRECTIVOS

OBJETIVO:

Obtener información acerca recursos utilizados en el aprendizaje de lectura comprensiva en textos narrativos en el nivel de básica primaria, grado quinto, en la Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar, con el propósito de realizar aportes al proyecto sobre el diseño de un software educativo como elemento innovador para la enseñanza y aprendizaje de textos narrativos con estudiantes de quinto grado

INSTRUCCIONES:

Lea determinadamente cada una de las preguntas que se le proponen en esta encuesta y después marque con una X en el espacio indicado y por una sola vez cada pregunta si está o no de acuerdo con la misma.

- | | |
|--|---|
| <p>1. ¿Cree usted que el proceso de lectura que se lleva en el nivel de básica primaria es suficiente?</p> <p>A. Si
B. No</p> | <p>educativo</p> <p>A. Si
B. No</p> |
| <p>2. ¿Los estudiantes del nivel de básica primaria realizan actividades de lectura de textos narrativos haciendo uso del computador?</p> <p>A. Si
B. No</p> | <p>6. ¿Motivaría a los docentes a que hagan buen uso de las herramientas que nos ofrece la tecnología?</p> <p>A. Si
B. No</p> |
| <p>3. ¿Cree usted que el uso de la Tics es importante en el proceso del aprendizaje de la lectura de textos narrativos en los estudiantes de básica primaria?</p> <p>C. Si
D. No</p> | <p>7. ¿Considera usted que el uso de un software para el proceso de enseñanza aprendizaje es un medio innovador y motivador para el niño en el proceso de la lectura?</p> <p>A. Si
B. No</p> |
| <p>4. ¿Usted cree que utilizando un software educativo en el proceso de aprendizaje de la lectura de textos narrativos en los estudiantes del nivel de básica primaria sería un avance innovador para la sede en estos tiempos de nuevas tecnologías en el aprendizaje?</p> <p>A. Si
B. No</p> | <p>8. ¿Posee la sede un software educativo enfocado en el proceso de la lectura de textos narrativos para los estudiantes del nivel de básica primaria?</p> <p>A. Si
B. No</p> |
| <p>5. Visiona en un futuro no muy lejano que su sede sea pionera en el uso de software educativo en el proceso de lectura no solo en esta sede sino en toda la institución en los diferentes niveles</p> | <p>9. ¿Si utilizan un software educativo en el proceso del uso de la lectura de textos narrativos, como cree usted que sería el aprendizaje de los estudiantes?</p> <p>A. Excelente
B. Sobresaliente
C. Aceptable
D. Insuficiente</p> |

Gracias por su colaboración

ANEXO 4: ENCUESTA A DOCENTES

OBJETIVO:

Obtener información acerca recursos utilizados en el aprendizaje de lectura comprensiva en textos narrativos en el nivel de básica primaria, grado quinto, en la Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar, con el propósito de realizar aportes al proyecto sobre el diseño de un software educativo como elemento innovador para la enseñanza y aprendizaje de textos narrativos con estudiantes de quinto grado

INSTRUCCIONES:

Lea determinadamente cada una de las preguntas que se le proponen en esta encuesta y después marque con una X en el espacio indicado y por una sola vez cada pregunta si está o no de acuerdo con la misma.

1. ¿Cree usted que el uso del texto y de las actividades diarias es la mejor manera de enseñar al niño de básica primaria en el proceso de lectura de textos narrativos?
A. Si
B. No
2. ¿Usted cree que el proceso lectura que siguen los niños de básica primaria es suficiente?
A. Si
B. No
3. ¿Usted hace uso del computador para trabajar con los niños en el proceso de aprendizaje de la lectura de textos narrativos?
A. Si
B. No
4. ¿Sabe usted que es el software educativo?
A. Si
B. No
5. ¿Considera usted que el computador es un medio que puede ofrecerles programas para mejorar el proceso de la lectura de textos narrativos, en los estudiantes del nivel de básica primaria?
A. Si
B. No
6. Si se utilizara el software educativo en el proceso de lectura, ¿Cómo cree usted que sería el aprendizaje de los estudiantes?
A. Excelente
B. Sobresaliente
C. Aceptable
D. Insuficiente
7. ¿La Sede posee software educativo para el proceso de lectura?
A. Si
B. No
8. ¿Piensa usted que un software educativo sería un elemento innovador y motivador en el proceso de la lectura de textos narrativos en los estudiantes del nivel de básica primaria?
A. Si
B. No
9. ¿Le gustaría fortalecer su proceso de enseñanza aprendizaje haciendo uso del computador?
A. Si
B. No

Gracias por su colaboración

ANEXO 5: ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

OBJETIVO:

Obtener información acerca recursos utilizados en el aprendizaje de lectura comprensiva en textos narrativos en el nivel de básica primaria, grado quinto, en la Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar, con el propósito de realizar aportes al proyecto sobre el diseño de un software educativo como elemento innovador para la enseñanza y aprendizaje de textos narrativos con estudiantes de quinto grado

INSTRUCCIONES:

Lea determinadamente cada una de las preguntas que se le proponen en esta encuesta y después marque con una X en el espacio indicado y por una sola vez cada pregunta si está o no de acuerdo con la misma.

- | | |
|---|--|
| 1. ¿Conoce usted como es el proceso de aprendizaje de lectura de su niño en la Escuela Rural Mixta Las Cabañas? | B. No |
| A. Si | |
| B. No | |
| 2. ¿Ayuda usted a su niño en el proceso de la lectura? | 7. ¿Le gustaría que el proceso de lectura fuese a través del uso de un software? |
| A. Si | A. Si |
| B. No | B. No |
| 3. ¿Tiene computador en casa? | 8. ¿Ayudaría a su niño en el proceso de la lectura haciendo uso del software educativo? |
| A. Si | A. Si |
| B. No | B. No |
| 4. ¿Su niño utiliza el computador en casa? | 9. ¿Cree usted que utilizando un software educativo en el proceso de la lectura es un avance innovador para la Escuela Rural Mixta Las Cabañas en estos tiempos de nuevas tecnologías en el aprendizaje? |
| A. Si | A. Si |
| B. No | B. No |
| 5. ¿Sabe usted que programa conoce su hijo? | 10. ¿Considera usted que el uso de un software para el proceso de enseñanza y aprendizaje es un medio innovador y motivador para el niño en la lectura de textos narrativos? |
| A. Si | A. Si |
| B. No | B. No |
| 6. ¿Cree usted que el niño puede aprender a leer utilizando un software educativo? | |
| A. Si | |

Gracias por su colaboración

ANEXO 6: ENCUESTA A ESTUDIANTES

OBJETIVO:

Obtener información acerca recursos utilizados en el aprendizaje de lectura comprensiva en textos narrativos en el nivel de básica primaria, grado quinto, en la Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar, con el propósito de realizar aportes al proyecto sobre el diseño de un software educativo como elemento innovador para la enseñanza y aprendizaje de textos narrativos con estudiantes de quinto grado

INSTRUCCIONES:

Lea determinadamente cada una de las preguntas que se le proponen en esta encuesta y después marque con una X en el espacio indicado y por una sola vez cada pregunta si está o no de acuerdo con la misma.

1. ¿Te gusta leer textos narrativos?
A. Si
B. No
2. ¿Sabes que es un computador?
A. Si
B. No
3. ¿Te gusta trabajar con el computador?
A. Si
B. No
4. ¿Te gustaría que las actividades de lectura fuesen con el uso del computador?
A. Si
B. No
5. ¿Te gusta ir a la sala de informática?
A. Si
B. No
6. ¿Utilizas el computador como medio recreativo (juegos)?
A. Si
B. No
7. ¿Te gusta estudiar con el computador?
A. Si
B. No
8. ¿Realizas dibujos en el computador?
A. Si
B. No
9. ¿Te gustaría hacer lectura en el salón de clases?
A. Si
C. No
10. ¿Tienes computador en la casa?
A. Si
D. No
11. ¿Cómo te gustaría aprender a leer?
A. Con el texto, tu profesor y compañeros
B. Con el computador, tu profesor y compañeros
12. ¿Piensas que el software es un buen elemento que podemos utilizar para mejorar el proceso de aprendizaje de lectura dentro del salón de clases?
A. Si
B. No

ANEXO 7: ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA Y DOCENTES

OBJETIVO:

Obtener información sobre conceptos en el aprendizaje de lectura comprensiva en textos narrativos en el nivel de básica primaria, grado quinto, en la Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Calamar, con el propósito de realizar aportes al proyecto sobre el diseño de un software educativo como elemento innovador para la enseñanza y aprendizaje de textos narrativos con estudiantes de quinto grado.

INSTRUCCIONES:

Lea detenidamente cada una de las preguntas que se le propone en esta entrevista y respóndala.

1. ¿Qué concepto tiene sobre Tics innovación en la educación?
2. ¿Por qué es importante la comprensión de lectura en niños en el nivel de básica primaria?
3. ¿Tiene conocimiento de algún software educativo, que facilite la comprensión de textos narrativos dentro de la Institución Educativa?
4. ¿Qué actividades o estrategias utiliza para fomentar la lectura en los niños?
5. ¿Qué resultado obtiene usted después de aplicar esas actividades o estrategias?
6. ¿Está de acuerdo con la elaboración de un proyecto en esta institución Educativa sobre un software educativo en la lectura y comprensión de textos narrativos?
7. ¿Qué beneficios puede traer la implementación de la lectura y comprensión de textos narrativos en la utilización de un software educativo?

ANEXO 8: EVIDENCIA DE PRESENTACIÓN DEL SOFTWARE



Estudiantes del grado 5°, interactuando con el juego “Gabrielito Lee y juega”



Imagenes del Juego “Grabielito lee y juega”

ANEXO 9: EVIDENCIA ENCUESTAS DIRECTIVOS DOCENTES



Directivo docente respondiendo la encuesta propuesta



Directivos docente respondiendo la encuesta propuesta

ANEXO 10: EVIDENCIA ENCUESTAS PADRES DE FAMILIA



Padres de familia en la institución respondiendo la encuesta propuesta



Padres de familia en sus hogares respondiendo la encuesta propuesta

ANEXO 11: EVIDENCIA ENCUESTAS Y PRUEBA DIAGNOSTICA A ESTUDIANTES



Estudiantes del grado 5°, respondiendo la encuesta propuesta



Estudiantes del grado 5°, respondiendo la encuesta y prueba diagnóstica propuesta

ANEXO 12: EVIDENCIA ENTREVISTA DOCENTES



Docente respondiendo la encuesta propuesta