

ARTÍCULO CIENTÍFICO

TITULO

Diseño e implementación de un aplicativo multimedia, para fortalecer la lectura en los estudiantes de 4 grado de la Sede no.4, de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria jornada mañana, del municipio de Palmar de Varela – Atlántico, utilizando la herramienta flash.

AUTORES

Erika Cecilia Gutiérrez Gutiérrez

Sofía Cristina Manotas Charris

Margarita Esther Visbal De La Rosa

INSTITUCION Y DIRECCION POSTAL

Institución Educativa Técnica Agropecuaria Sede No. 4 Palmar de Varela- Atlántico.

PALABRAS CLAVES

Aplicativo – Multimedia -Lectura– Flash – software educativo.

RESUMEN

Esta investigación se realizó en la Sede No.4 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de Palmar de Varela, para fortalecer el proceso lector en los estudiantes y posibilitar la construcción significativa de aprendizajes a través de la implementación de un aplicativo multimedia.

En su desarrollo precisa los fines u objetivos propuestos, señala los referentes históricos e institucionales, legales y teóricos que la apoyan, presenta el mapa de contenido y el mapa de navegación que argumentan el aplicativo multimedia, y hace referencia a la Tecnología Aplicada como tipo de investigación utilizada.

Por último presenta un informe de los aspectos más relevantes arrojados por la investigación en cuanto a los resultados obtenidos, y la utilidad que representa el aplicativo multimedia en el fortalecimiento de la lectura. Al final la conclusión destaca la importancia de integrar la informática a las aulas para mejorar las prácticas pedagógicas y la calidad de la educación.

ABSTRACT

This research was conducted at Headquarters No.4 of Agricultural Technical Educational Institution of Palmar de Varela, to strengthen the reading process in students and enable meaningful construction of learning through implementation of multimedia applications.

Its development requires the ends or objectives, notes the historical references and institutional, legal and theoretical support it, presents the content map and the navigation map that argue the multimedia applications, and refers to the technology used and type of research used.

Finally a report of the most important aspects thrown by the investigation as to the results obtained, and the value that represents the multimedia applications in strengthening the reading. Finally the conclusion highlights the importance of integrating information technology into the classroom to improve teaching practices and the quality of education.

INTRODUCCION

La tecnología informática plantea nuevas oportunidades y retos para acceder al conocimiento, compartir la información, y facilitar la comunicación. Sus aplicaciones en la educación, han dando lugar a verdaderas aplicaciones interactivas para facilitar el aprendizaje.

Esta investigación da a conocer las dificultades que presentan los estudiantes en la cotidianidad escolar, específicamente en lo relacionado con el proceso lector; de igual manera presenta las posibles soluciones, con miras a buscar que el estudiante haciendo uso del computador y de los recursos informáticos, construya su propio conocimiento, motivo por el cual se aborda cómo diseñar e implementar un aplicativo multimedia para fortalecer la lectura, de tal manera que se convierta en la experiencia pedagógica más significativa, de aprendizaje eficiente y novedoso que motiva y despierta el interés de los estudiantes, apoya las actividades pedagógicas y fortalece la calidad de la educación.

RESULTADOS Y LOGROS

Una vez implementada esta propuesta, se procedió a conocer los resultados y logros obtenidos por ella; considerados como avances o aportes a la investigación y que en estos momentos se pueden apreciar los siguientes:

Apoyo por parte de los directivos Docentes y Administrativos a la investigación educativa.

Responsabilidad asumida por los Docentes de aplicar nuevas metodologías acorde con los avances tecnológicos.

Apropiación por parte de los Docentes investigadores de las innovaciones pedagógicas para mejorar la calidad de la educación.

Adecuación al plan de estudio para dar paso al desarrollo del proceso lector a través de medios informáticos.

Claridad conceptual y práctica sobre el uso e importancia del aplicativo multimedia.

Aprovechamiento por parte de los estudiantes de las oportunidades brindadas en la escuela para fortalecer la lectura.

Motivación e interés de los estudiantes en las actividades lectoras programadas en el aplicativo.

Enriquecimiento del hábito lector en los estudiantes.

Entusiasmo de los Docentes para diseñar e implementar nuevos aplicativos multimediales que apoyen las prácticas escolares.

REQUISITOS PARA LA INCLUSION DE TABLAS, CUADROS Y FIGURAS

- Deben ser auto explicativos, sencillos y de fácil comprensión.
- Indicar el lugar, la fecha y fuente de origen de la información.
- Se deben incluir unidades de medida relativas (razones, porcentajes, tasas, índices)

DISCUSION

Como docentes somos conscientes de que la lectura es el aspecto mas importante de la vida cotidiana de una persona, dadas las actuales condiciones de vida se requieren cada vez mas cultura letrada, por lo tanto, en la escuela la importancia principal del proceso educativo esta en el hecho de propiciar que con la lectura el niño logra aprendizajes significativos, entendidos estos como aquellas ideas que se relacionan con las que el niño posee, se puede decir que la lectura es un aprendizaje significativo para la humanidad, por cuanto ha permitido el desarrollo y progreso de esta.

Mas aún cuando la pedagogía interactiva ha tenido gran auge en las escuelas por cuanto los software y aplicativos multimediales se han convertido en herramientas tecnológicas que contribuyan al fortalecimiento de la lectura en los estudiantes, porque estructuran su pensamiento y de forma lúdica lo conducen por la secuencia, coherencia y ritmo de aprender una historia sea esta en problema matemático o un hecho histórico.

Esta innovación tecnológica en la Institución podemos por decirlo así figuró felizmente el pensamiento de los docentes investigadores, aun queda mucho por hacer en los restantes grupos, lo que sin duda es trabajo de sensibilización a nivel institucional porque se dejaron abiertas líneas de experimentación que permitan seguir manteniendo vivo el problema.

CONCLUSIONES

Este trabajo de investigación brindó las posibilidades y condiciones necesarias para abrir espacios de participación interactiva sobre cómo desarrollar el proceso lector a través de la implementación de un aplicativo multimedia, contribuyó en la tarea de formar estudiantes lectores, comprometidos con su propio aprendizaje, participes en el cultivo de una cultura lectora, asumida como vivencia cotidiana y como una necesidad urgente para mejorar la calidad de la educación.

Los docentes reconocieron la necesidad de cambiar de actitud frente a su rol, proceso que se alimenta y retroalimenta a través de la investigación tecnológica. Los estudiantes se mostraron como actores responsables de su acción, innovadores de propuestas conducentes a realizar lecturas utilizando herramientas informáticas para adquirir aprendizajes significativos.

REFERENCIAS

Para la realización de este proyecto se consultaron 7 referencias bibliográficas y 2 complementarias.

AUSUBEL, David. Pedagogía educativa. Un punto de vista cognitivo. México: Trillas, 1976.

BERSTEIN, Basil. Construcción social del discurso pedagógico. Madrid: Alianza, 1975.

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA. Recopilaciones actualizadas y revisadas. Santa Fe de Bogotá. UNION, 1998.

ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIAS, Ministerio de Educación Nacional, 2006

NEGRET, Juan Carlos. El Constructivismo. Un método de enseñanza o un modo de aprendizaje, 1993.

REVISTA ALEGRIA DE ENSEÑAR. No.5. Derechos reservados. Fundación FES.

REVISTA EDUCACION Y CULTURA. Federación Colombiana de Educadores (FECODE) No. 34 y 35. Santa Fe de Bogotá. Servigraphic.

REVISTA EL EDUCADOR No.24. Centro Norma de Apoyo al Docente. CNAD
Editorial Norma.

[http://www.padron.entretemas.com/InvAplicada/index.htm.](http://www.padron.entretemas.com/InvAplicada/index.htm)

[http://www.gestiopolis.com/recursos/.../tipencuch.htm.](http://www.gestiopolis.com/recursos/.../tipencuch.htm)

[http://www.ehcomunicacion.com/accesible/aulaclip/aulaclip.html.](http://www.ehcomunicacion.com/accesible/aulaclip/aulaclip.html)

APENDICES O ANEXOS

Anexo A: Matriz de objetivos

Anexo B: Matriz de las herramientas de software utilizado

Anexo C: Formato de encuesta

Anexo D: Guía didáctica

Anexo E: Manual del usuario

Anexo F: Manual técnico de instalación

Anexo G: Resumen analítico de investigación

Anexo H: Artículo Científico