

**DISEÑO E IMPLEMENTACION DE UN APLICATIVO MULTIMEDIA, PARA
FORTALECER LA LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DE 4 GRADO DE
LA SEDE No.4, DE LA INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA
AGROPECUARIA JORNADA MAÑANA, DEL MUNICIPIO DE PALMAR DE
VARELA – ATLANTICO, UTILIZANDO LA HERRAMIENTA FLASH.**

**ERIKA CECILIA GUTIERREZ GUTIERREZ
SOFIA CRISTINA MANOTAS CHARRIS
MARGARITA ESTHER VISBAL DE LA ROSA**

**FUNDACION UNIVERSITARIA DEL AREA ANDINA
CENTRO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
ESPECIALIZACION EN INFORMATICA Y TELEMATICA
Barranquilla, Grupo Q**

2009

DISEÑO E IMPLEMENTACION DE UN APLICATIVO MULTIMEDIA, PARA FORTALECER LA LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DE 4 GRADO DE LA SEDE No.4, DE LA INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA AGROPECUARIA JORNADA MAÑANA, DEL MUNICIPIO DE PALMAR DE VARELA – ATLANTICO, UTILIZANDO LA HERRAMIENTA FLASH.

**ERIKA CECILIA GUTIERREZ GUTIERREZ
SOFIA CRISTINA MANOTAS CHARRIS
MARGARITA ESTHER VISBAL DE LA ROSA**

PROYECTO DE GRADO COMO REQUISITO PARA OPTAR EL TITULO DE ESPECIALISTA EN INFORMATICA Y TELEMATICA.

**Asesor:
RAQUEL CONTRERAS**

**FUNDACION UNIVERSITARIA DEL AREA ANDINA
CENTRO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
ESPECIALIZACION EN INFORMATICA Y TELEMATICA
Barranquilla, Grupo Q**

2009

Nota de Aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

AGRADECIMIENTOS

Los autores expresan sus agradecimientos:

A la Fundación Universitaria del Área Andina por darnos la oportunidad de cualificarnos para desempeñar mejor nuestra la labor pedagógica.

A todos los profesores en especial a Edward Mozuca que nos guiaron a la fuente del saber.

Al Señor Alcalde Rafael Fontalvo, y al señor Rafael Noriega por brindarnos su apoyo.

A la coordinadora de la Institución, Lic. Vera Fontalvo, a los estudiantes de 4 Grado y a los compañeros Docentes por su apoyo incondicional en el proceso de esta investigación.

A los amigos Jeimy, Javier, Marlene y Luz Divina que nos ayudaron a alcanzar esta meta.

A todos mil gracias.

Dios derrame lluvia de bendiciones sobre ellos.

DEDICATORIA

A mi padre celestial por ser la luz para mi entendimiento y concederme la fe y la fortaleza necesaria para culminar con éxito esta especialización.

A mi madre Neris Gutiérrez, y a toda mi familia por brindarme el apoyo permanente e incondicional para alcanzar este logro.

A mi amada hija Heidy De la Hoz que con amor me dio voces de aliento para seguir adelante.

Con amor, Erika Gutiérrez.

A Dios todopoderoso por regalarme la oportunidad de alcanzar con éxito esta meta.

A mis Padres Andrés Manotas y Neima Charris por su apoyo y comprensión para seguir adelante.

A mi esposo Alberto Bolaño por su apoyo incondicional y a mi hermoso bebé Alberto a quien privé de mis cuidados en sus primeros meses de vida para culminar con éxito este sueño, gracias hijito, te amo.

Sofía Manotas Charris.

Este nuevo logro se lo dedico a mi Dios todo poderoso, que ilumino el camino que recorrí durante este tiempo, me fortaleció de sabiduría, paciencia, dedicación y fortaleza, para no desfallecer en los momentos de debilidad.

A mi esposo Javier Noriega, a mis hijos Jeimy, Javier, Daniel y Sabrina, quienes con su amor y paciencia, soportaron mis largas ausencias del hogar y se convirtieron en el motivo de mis sueños, impulsándome con vehemencia a alcanzar el triunfo que hoy obtengo.

Margarita Visbal

CONTENIDO

RESUMEN	10
INTRODUCCION	11
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	12
1.2 ANTECEDENTES.....	14
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	15
2. JUSTIFICACION.....	16
3. OBJETIVOS	19
3.1 OBJETIVO GENERAL.....	19
3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	19
4. MARCO REFERENCIAL.....	20
4.1 MARCO TEORICO	20
4.2 MARCO CONCEPTUAL	26
4.3 MARCO CONTEXTUAL.....	31
4.4 MARCO METODOLOGICO.....	34
4.4.1 Diseño.....	34
Tipo de investigación	34
• Tipo de aplicativo de software diseñado.....	37
• Herramienta de Desarrollo	38
• Técnicas de recolección de la información.....	39
• Análisis de la información.....	42
• Objetivos del diseño.....	57
• Evidencias del diseño	58
5. DOCUMENTACION	64
➤ Guía Didáctica.....	64
CONCLUSIONES.....	65
RECOMENDACIONES.....	66
BIBLIOGRAFIA.....	67
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA	68
ANEXO	70

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Identificación del Aplicativo.....	37
Tabla 2. Herramientas Desarrollo del Aplicativo.....	38
Tabla 3-7. Análisis Estadístico de las encuesta a los Educadores.....	45
Tabla 8-12. Análisis Estadístico de las encuesta a los Estudiantes.....	51
Tabla 13-17. Análisis Estadístico de las encuesta a los Padres de Familia.....	56
Tabla. 18 Guiones de la interfaces.....	63

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Matriz de objetivos.....	70
Anexo B. Matriz de las herramientas de software utilizado.....	73
Anexo C. Estructura ficha técnica instrumentos de recolección de información.....	75
Anexo D. Guía didáctica.....	78
Anexo E. Manual del usuario.....	80
Anexo F. Manual técnico de instalación.....	81
Anexo G. Resumen analítico de investigación.....	82
Anexo H. Artículo Científico.....	86

LISTA DE GRAFICAS

	Pág.
Gráfica.1-5. Análisis Estadístico de las encuesta a los Educadores.....	42
Gráfica. 6-10. Análisis Estadístico de las encuesta a los Estudiantes.....	47
Gráfica.11-15. Análisis Estadístico de las encuesta a los Padres de Familia.....	52
Gráfica.16. Mapa de contenido.....	58
Gráfica.17. Mapa de navegación.....	59
Gráfica. 18- 24 Interfaces del aplicativo.....	60

RESUMEN

Esta investigación se realizó en la Sede No.4 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de Palmar de Varela, debido a las dificultades presentadas en la lectura de los estudiantes de 4 Grado "A ". Se pretende con esta propuesta dar solución a la problemática presentada con la implementación de un aplicativo multimedia que apoye las prácticas educativas, fortalezca el proceso lector en los estudiantes y posibilite la construcción significativa de aprendizajes.

En ella se resalta la forma cómo el investigador se apropia de las dificultades que tienen los estudiantes en el proceso lector; precisa los fines u objetivos que apuntan a construir un aplicativo multimedia que fortalezca la lectura; señala los referentes históricos e institucionales, legales y teóricos que apoyan la investigación, así como el mapa de contenido y el mapa de navegación debidamente desarrollados que argumentan el aplicativo multimedia.

El investigador además hace referencia al tipo de investigación utilizada (Tecnología Aplicada), a la encuesta como instrumento recomendado para la recolección de la información y al objeto de estudio que se tuvo en cuenta (población y muestra), para el desarrollo de la investigación; da a conocer los resultados obtenidos como clara evidencia del logro de los objetivos propuestos, presenta un informe de los aspectos más relevantes arrojados por la investigación en cuanto a la utilidad que representa el uso de un aplicativo multimedia en el fortalecimiento de la lectura.

Al final presenta una conclusión que destaca la importancia de integrar la informática a las aulas a través de la implementación de aplicativos multimediales que hagan el aprendizaje mas creativo y generen cambios significativos en los estudiantes.

INTRODUCCION

La tecnología informática ha crecido a un ritmo muy acelerado, planteando nuevas oportunidades y retos para acceder al conocimiento, compartir la información, y facilitar la comunicación. Sus aplicaciones han sido muy útiles y valiosas en la educación, dando lugar a verdaderas aplicaciones interactivas diseñadas con diversos lenguajes de programación para facilitar el aprendizaje.

Este trabajo de investigación da a conocer las inquietudes y 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.

Esta investigación 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.

Deseamos que se reconozca el uso de los aplicativos multimedia en la educación como una herramienta pedagógica de apoyo en las prácticas educativas, para que para que los estudiantes exploren sus aptitudes y habilidades, desarrollen su creatividad e imaginación y hagan interesante y significativo su aprendizaje.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Los procesos lecto – escritores, son elementos básicos para el desarrollo cognitivo y estructural del pensamiento, razón por la cual la construcción significativa del conocimiento, es una de las mejores alternativas para que el aprendizaje se haga en forma crítica y democrática, donde el estudiante pueda crear y expresarse con libertad.

La anterior afirmación, permitió detectar que los estudiantes de 4 grado de la sede No.4 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria del municipio de Palmar de Varela – Atlántico, presentan dificultades en la lectura, manifestando sus deficiencias en la construcción e interpretación de textos, en las múltiples fallas ortográficas, en la poca imaginación para narrar y redactar, en la comprensión lectora y en la comunicación de sus ideas u opiniones, debido a que el maestro no implementa las estrategias metodológicas adecuadas para construir significativamente el conocimiento, sino que aún siguen anclados al paradigma tradicional.

Estas deficiencias se lograron detectar en los estudiantes cuando al plantearles preguntas sobre un texto leído, no respondían con claridad y coherencia, ni reflexionaban sobre las situaciones planteadas, se cohibían, al momento de dar sus opiniones, porque el maestro es quien les da las pautas para hacerlo, coartando de esta manera su libertad de pensar y expresarse y lo que es peor aún, concibiéndolo como un sujeto incapaz y dependiente sin posibilidad de ejercer su iniciativa para construir su propio conocimiento, y desarrollar las habilidades de pensamiento.

Cabe destacar que éstas deficiencias en la lectura inciden de manera negativa en el aprendizaje de las demás áreas; lo que condujo a reflexionar acerca de la actitud que debe asumir el docente para innovar, adoptar y

proponer estrategias pedagógicas con el propósito de mejorar su práctica y enfrentar la problemática motivo de estudio de ésta propuesta.

Macromedia Flash, podría convertirse fácilmente en una herramienta valiosa que apoya las prácticas educativas, con mayor innovación, motivación y beneficio para que los docentes haciendo uso de su imaginación y creatividad, puedan diseñar aplicativos multimediales con actividades pedagógicas que permitan la exploración de las aptitudes y habilidades lectoras en los estudiantes y hagan interesante y significativo el proceso de aprendizaje.

Flash, plantea nuevas oportunidades y retos para acceder y compartir la información, optimizar casi todo tipo de procesos en presentaciones interactivas, aplicaciones y simulaciones, comprobación de resultados, ejercicios interactivos, imágenes, y representación gráfica animada de estructuras y modelos para la elaboración e implementación de aplicativos multimedia.

Se puede decir que, el uso de los aplicativos multimedia proporciona nuevas oportunidades de trabajo en la educación en las que tanto el docente como el estudiante, pueden realizar cualquier combinación de los medios o reproducir los resultados de los procesos de manera simultánea, y de permitir la interactividad de la información o bien actuar o modificar la experiencia en cualquier momento; sus aplicaciones han sido muy útiles y valiosas porque generan nuevos conocimientos, facilitan la comunicación, brindan interactividad, comparte la información y permiten el acceso a otros sistemas de archivo.

1.2 ANTECEDENTES

Los cambios científicos y tecnológicos dados en el mundo moderno han propuesto el uso del computador como una herramienta valiosa, útil y enriquecedora para la formación que requiere la escuela del nuevo milenio.

El Programa Computadores para educar en la Sede No. 4 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria hizo posible el anhelo de integrar la informática a las prácticas escolares. En mayo de 2007 la Universidad Tecnológica de Bolívar ofreció la fase inicial del programa y la Universidad Industrial de Santander hizo el acompañamiento a la fase de profundización con el Diplomado en informática dirigido a los docentes, con el fin de impulsar el cambio pedagógico en las prácticas educativas actuales en experiencias innovadoras, creativas y dinamizadoras.

La pedagogía interactiva, se convirtió en una forma de aprendizaje eficiente y novedoso que motiva el interés de los estudiantes, apoya las actividades pedagógicas y fortalece la calidad de la educación. Computadores para educar ofreció varios software educativos y aplicativos multimediales con actividades que facilitan, complementan y fortalecen la lectura en los estudiantes y los aprendizajes con nuevos saberes y experiencias de manera interesante y creativa. La incorporación de estas nuevas aplicaciones se ha convertido en la experiencia pedagógica más significativa tanto para los docentes como para los estudiantes.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

La presente propuesta pretende dar respuesta al siguiente interrogante:

¿Cómo diseñar e implementar un aplicativo multimedia elaborado en flash, para fortalecer la lectura en los estudiantes de 4 grado de la sede No.4 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de Palmar de Varela?

2. JUSTIFICACION

La educación en Colombia, requiere de una serie de cambios y transformaciones que conduzcan al mejoramiento de su calidad; razón por la cual, el gobierno nacional por intermedio del Ministerio de Educación Nacional diseñó y sancionó la ley 115 de 1994, a fin de transformar las políticas educativas del país.

Como consecuencia de lo anterior, se plantea contribuir en la construcción significativa del conocimiento acorde con las necesidades e intereses de los estudiantes, así como con las grandes innovaciones de la educación, de las cuales significan un gran desafío para los educadores desde las instituciones educativas.

En este sentido, la escuela debe convertirse en el lugar privilegiado que le permita al niño sentirse un ser singular con sus propias maneras de expresarse, con sus particulares maneras de apropiarse del conocimiento, comprendiendo que la diferencia respecto al otro, le permite hacer un aporte particular a la construcción colectiva que se realiza.

Cabe destacar que esta propuesta surge ante la necesidad de desarrollar procesos lecto-escritores en los estudiantes a fin de que contribuyan a la construcción significativa de conocimientos como identidad que imprima un sello a la formación que allí se imparte, de tal manera que sus egresados formados como personas lectoras tengan la capacidad de proyectarse como líderes responsables en otros espacios de la vida.

De hecho, lo anterior señala que esta propuesta es de gran importancia porque se constituye en un reto que exige compromiso y responsabilidad de

todos los miembros de la comunidad escolar, en los procesos lectores, en las habilidades y competencias comunicativas y en la construcción de aprendizajes significativos.

Es por ello que cada educador, debe asumir el compromiso de superar las prácticas educativas tradicionales, generando una pedagogía desde la cotidianidad escolar, que desarrolle en los estudiantes habilidades y competencias lectoras de tal manera que se formen ciudadanos analíticos, críticos, reflexivos que puedan expresar con libertad su manera de pensar y de sentir.

Se pretende con esta propuesta aportar a los docentes, los elementos teóricos conceptuales e informáticos necesarios para el aprendizaje del área de español, en lo relacionado con el desarrollo de la lectura, de tal manera que puedan reflexionar sobre los métodos aplicados en su práctica pedagógica.

Esta propuesta se justifica en la medida en que se convierte en un aporte valioso en la transformación del proceso lector de los estudiantes de 4 grado de la sede No. 4 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de Palmar de Varela, pues se considera un instrumento básico en el desarrollo de las habilidades de pensamiento para un mejor desenvolvimiento en su contexto familiar, y sociocultural.

Es importante señalar la importancia que tiene esta propuesta en el desarrollo de las habilidades comunicativas básicas en el estudiante como son: hablar, leer, escribir, y escuchar, con el propósito de que éstas faciliten la comprensión mutua, la valoración de las diferencias individuales, la utilización adecuada del lenguaje para el fomento de las relaciones socioculturales con equidad.

Por otro lado, esta propuesta contribuye a estudiar la realidad con miras a gozar de los beneficios que trae el uso adecuado de la lectura, igualmente de la creación de una cultura lectora desde el ámbito escolar a través del fomento del hábito de los mismos; perfilándose finalmente en una propuesta de carácter innovador, porque enriquece la labor docente, acorde con los cambios educativos y tecnológicos actuales.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar un aplicativo multimedia utilizando la herramienta flash, que fortalezca 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.

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Analizar las aptitudes lectoras ante las diferentes situaciones escolares cotidianas de los estudiantes de 4 grado de la sede No.4 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de Palmar de Varela.

- Programar el prototipo de un aplicativo multimedia en la herramienta flash.

- Implementar el aplicativo multimedia con los estudiantes de 4 grado de la sede No.4 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de Palmar de Varela.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO TEORICO

El mundo de hoy está inmerso en una nueva era, basada en la revolución de la tecnología de la información y la comunicación, la cual incide notablemente en el desarrollo económico de las sociedades avanzadas. Este fenómeno mundial, está siendo aplicado en casi todos los campos con un enorme caudal de beneficio social; su incorporación en la educación, se ha convertido en la experiencia pedagógica más significativa, eficiente y novedosa que constituye sin lugar a dudas una acción renovadora en la formación de la personalidad.

Frente a estos retos, la formación que requiere la escuela del siglo XXI, exige establecer programas de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje y en el desarrollo de las competencias básicas, a fin de garantizar una educación que potencialice el desarrollo de la ciencia, la tecnología y la investigación, tal como lo contempla la Constitución Política en su artículo 67.

Ante ésta apreciación Jean Piaget afirma: “La vida es una permanente construcción de estructuras donde el hombre desarrolla todo su potencial y responde a los retos que le impone el mundo actual, con miras hacia la autorrealización. “¹ Pues bien, el conocimiento es un proceso permanente, que surge de la acción a través de la comunicación, es por ello que, cuanto mas rica sea la comunicación, mas elaborada y creativa es la construcción del conocimiento, lo que implica que los docentes desde sus vivencias cotidianas, tienen el compromiso de replantear su práctica pedagógica, para romper el esquema autoritario y tradicional que aún persiste en las escuelas y favorecer la creación de ambientes propicios para el aprendizaje.

¹ REVISTA EDUCACIÓN Y CULTURA No.35. Federación Colombiana de Educadores (FECODE) Santa Fe de Bogotá. Servigraphic. p. 12.

Al respecto el psicoanalista Bruno Berthelheim plantea que: “al niño se le debe brindar un ambiente amable acogedor, lleno de posibilidades para que se sienta un triunfador, capaz de manejar el mundo.”² Ante esta reflexión se hace necesario que la escuela explore un tipo de pedagogía, dentro de un clima apropiado que favorezca la construcción significativa de los conocimientos; para que el estudiante desplegando su potencial pueda escoger su propio camino y dirección en el aprendizaje.

Pues si bien es cierto, que este propósito se logra a través de la utilización de mecanismos y estrategias metodológicas que conllevan al niño a apropiarse de un conocimiento más amplio sobre la importancia que tienen los saberes en la transformación de su quehacer y en el desarrollo de sus potencialidades; éste lo puede hacer a través de la lectura.

Es importante resaltar la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel que sostiene que:” El niño asimila aquello de las situaciones que le es significativo, de acuerdo con su nivel de desarrollo, y va construyendo los esquemas que le permiten hablar de diferentes maneras en los distintos momentos, pero siempre refiriéndose a la totalidad de lo que le sucede y en contextos complejos de interacción”.³

De acuerdo a esta teoría se puede definir el aprendizaje significativo como una actividad relacionada con el conocimiento nuevo y el que ya posee el estudiante para darle significado propio; vale la pena resaltar que es el niño quien tiene que construir su conocimiento, comprender, explicar, detectar situaciones hacer análisis, resumir, transcribir, y desarrollar otros procesos de

² REVISTA ALEGRÍA DE ENSEÑAR No.5. Derechos reservados. Fundación F.E.S. p. 58.

³ REVISTA EL EDUCADOR No.24. Centro Norma de Apoyo al Docente. CNAD. Editorial Norma. p. 23.

aprendizajes que se inicia al exterior del sujeto y que van a culminar en una transformación interior.

En estas condiciones, el aprendizaje del niño en la familia se deriva de diversas actividades y experiencias que se dan en los contextos rutinarios de la vida cotidiana, pues es a través de sus inserción en esas actividades que el niño habla, aprende y da cierto sentido a sus experiencia; por lo que se considera el papel de la familia y en especial el de la madre, como crucial en el proceso de socialización del niño; la escuela, también representa importantes transformaciones sociales, lingüísticas y cognitivas, porque es allí donde el niño aprende a comunicarse y a relacionarse con los adultos y con sus compañeros en contextos diferentes a los del hogar.

Vygotsky y Brunner enriquecen la visión de las construcciones colectivas cuando afirman: “El lenguaje amplifica el pensamiento.”⁴ Desde este punto de vista se entiende que la capacidad de construir saberes tiene correlación directa con el desarrollo de la capacidad del lenguaje es por ello que los docentes tienen la responsabilidad de intervenir en los procesos de desarrollo para hacer de los estudiantes personas lectoras funcionales, es decir, que puedan hacer acopio de sus competencias comunicativas cuando lo requieran y que al hacerlo lo hagan con espontaneidad y autonomía.

Se deduce de lo anterior, que la escuela en todos sus niveles debe satisfacer como necesidad apremiante el proceso lector, pues de este depende en gran medida la construcción y transformación del conocimiento, porque se considera como principal reto en la practica del docente: convertir la lectura en elementos básicos que permitan a los estudiantes desarrollar la capacidad critica y

⁴ REVISTA EDUCACION Y CULTURA No. 34. Federación Colombiana de Educadores (FECODE) Santa Fe de Bogotá. Servigraphic. P. 25

reflexiva para determinar, decidir y crear como protagonistas activos, la construcción de nuevos modelos de sociedad y de cultura.

Se puede decir entonces que la lectura se consideran como medios de construcción, expresión y comunicación entre los individuos con la cultura, que sin lugar a dudas, la escuela es el lugar apropiado para que los niños y niñas se apropien de la mejor manera de la lengua oral y escrita para que a través de ellas puedan construir lenguajes significativos.

Podría citarse que el proceso lector está en relación directa con la capacidad de leer y comprender; de manera que si un estudiante lee bien, con seguridad su comprensión será mayor y por ende, tendrá mejores niveles de razonamiento. En consecuencia, es importante señalar que la lectura es con toda seguridad una actividad mucho más compleja de lo que se supone, es comprender, interpretar, describir, valorar e interiorizar textos con sentido crítico.

Por consiguiente, se puede decir que para comprender la complejidad del proceso de construcción de la lectura del niño, es necesario tratar de cuestionar ciertas prácticas habituales en el quehacer pedagógico que imposibilitan construir significativamente aprendizajes; en otras palabras, se trata de generar un ambiente de comunicación y significación donde la lectura resulte importante en la formación integral de los educandos.

Asumir este compromiso representa para los educadores la responsabilidad de propiciar momentos de aprendizajes que permitan a los estudiantes desarrollar las habilidades y competencias comunicativas, tales como el pensamiento, la imaginación y la creatividad entre otras, convirtiéndolos en investigadores, innovadores y transformadores de la realidad a través de la práctica de una pedagogía activa que fortalezca en ellos la lectura y a la vez mejoren su aprendizaje.

En concordancia, el Ministerio de Educación Nacional, en el marco de los lineamientos curriculares formuló los Estándares Básicos de Competencias para que las instituciones escolares elaboraran los planes de estudio de acuerdo con las prioridades educativas establecidas en el Proyecto Educativo Institucional, y el Docente contará con las orientaciones para abordar las áreas y desarrollar las competencias en los estudiantes.

En lo que se refiere a los Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje, estos infieren en una propuesta didáctica que conduce a la formación de sujetos participativos, críticos, constructores de cualquier tipo de conocimiento, orientados hacia el desarrollo de las capacidades expresivas y comprensivas tanto en lo verbal como en lo no verbal, que les permita desde la acción lingüística sólida y argumentada, interactuar activamente en la sociedad y participar en la transformación del mundo.⁵

En este momento histórico en que la Informática, Es la ciencia del tratamiento racional y automático de la información, la escuela debe permitir que el acceso al conocimiento se dé dentro del marco de una construcción social donde el niño sea partícipe de su proceso de formación y explore conocimientos, mediante la búsqueda de información en diversas fuentes, incluyendo también los medios de comunicación apoyados en el uso de las computadoras.

Es meritorio resaltar que la utilización de instrucciones y datos, ofrecidos por los Software, así como las herramientas informáticas como flash, brindan recursos para diseñar creativamente los aplicativos multimedia que se necesitan para la puesta en marcha de esta propuesta que busca integrar la informática en los ambientes escolares y fortalecer la lectura de los

⁵ ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIAS. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá, 2006. p. 29

estudiantes de 4 grado de la sede No. 4 de la Institución de Educación Técnica Agropecuaria de Palmar de Varela.

Día a día, se utiliza con mayor frecuencia los programas de multimedia para crear, implementar y administrar sitios y aplicaciones atractivas, basados en estándares de forma más rápida y efectiva, en un entorno integrado y mejorado. Flash, es una opción profesional para la creación de aplicaciones y sitios Web multimedia, ya que es un Programa desarrollado por Macromedia que utiliza como herramientas gráficos vectoriales, imágenes, sonido, códigos de programa, vídeo y audio para crear proyectos multimedia desde simples animaciones hasta complejos programas, crea animaciones por movimiento o por forma; incorpora a Action- Scrip, como lenguaje de programación y sus archivos se generan en SWF.

Flash aporta mayor innovación, motivación y beneficio en presentaciones interactivas, por eso se considera como una de las herramientas de apoyo en las prácticas educativas, para que los estudiantes hagan interesante y significativo su aprendizaje.

4.2 MARCO CONCEPTUAL

La humanidad ha construido el conocimiento socialmente a través de un proceso que implica la comprensión del mundo, la relación con otros y la conciencia de sí mismo como ser humano en un momento histórico determinado. La educación actual exige romper con los paradigmas tradicionales y permitir que el acceso al conocimiento se dé dentro del marco de una construcción social donde el niño sea partícipe del proceso de construcción de la cultura. Es fundamental que el niño explore nuevos conocimientos que sean significativos para él, mediante la búsqueda de información en diversas fuentes de conocimiento tanto escritas como orales, institucionales, naturales incluyendo las Tics.

Lo anterior demuestra la importancia que tiene el ofrecer a los niños las herramientas necesarias para que se sienta como un ser singular, con sus propias maneras de expresarse, con sus particulares maneras de apropiarse del conocimiento y de acceder al saber dentro de un proceso agradable de recreación y construcción. Es por ello que el nuevo colegio, se enfrenta al reto fundamental en la búsqueda de sujetos verdaderamente autónomos con capacidad de pensar en sí mismos, de comprender los puntos de vista de los demás y de actuar coherentemente con sus propios planteamientos.

Cada institución educativa está obligada a realizar cambios permanentes en su organización y en cómo crear los mecanismos para que los educadores amplíen los espacios lectores y los conviertan en fuente del saber. Por consiguiente, se considera el proceso lector como el elemento dinamizador de los cambios significativos consagrados hoy en los componentes del Proyecto Educativo Institucional; los cuales orientan y dan sentido al quehacer pedagógico en el proceso de construcción, apropiación y adopción de saberes específicos para optimizar las condiciones de aprendizajes significativos en los estudiantes.

Indudablemente cabe destacar que en Proyecto Educativo Institucional, el plan de estudio es la mayor actividad de la institución educativa que realmente practica los fines de la educación y materializa la verdadera reforma educativa basada en la libre expresión, exploración y búsqueda del conocimiento. Uno de los desafíos más grande que tiene el maestro actual es romper con las barreras con la cual fue orientado y recurrir a las innovaciones pedagógicas.

Por consiguiente PIAGET adoptó la teoría en “Aprender haciendo” y sostiene que el conocimiento no se adquiere pasivamente. Por lo tanto expresa que “el sujeto lo construye por medio de la actividad que lo rodea: por tal razón nadie aprende lo que no construye.”⁶ En este mismo sentido, AUSUBEL sostiene “El aprendizaje debe ser una actividad significativa para la persona que aprende y dicha significatividad está directamente relacionada con la existencia de relaciones entre el conocimiento nuevo y el que ya posee el estudiante.”⁷

La anterior apreciación nos conduce a pensar que la construcción significativa de conocimientos se constituye en el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, y que aprender es sinónimo de comprender, lo que comprenda será lo que aprenderá y recordará mejor porque quedará integrado en nuestra estructura del conocimiento. Por consiguiente el niño asimila todas las situaciones que le son significativas de acuerdo con su nivel de desarrollo y va construyendo los esquemas que permiten hablar de diferentes maneras en los distintos momentos del aprendizaje, pero siempre refiriéndose a la totalidad de lo que le sucede y en diferentes contextos de interacción.

⁶ RODRIGUEZ G, ESTEBAN, Teorías del Aprendizaje: UDEA. 1994, p. 29.

⁷ AUSUBEL NOVAK HANESIAN. Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. Editorial Trillas, México. 1976.

Desde esta perspectiva, el aprendizaje significativo a través del proceso lector solo se adquiere desde la participación activa que ayude a desarrollar en los estudiantes las habilidades comunicativas básicas: leer, hablar, escribir, escuchar y comprender, para que a través de ellos pueda construir procesos de pensamientos y con ello crear nuevos aprendizajes.

Por ende se busca posibilitar a través de estrategias pedagógicas el hábito lector para que el estudiante sea protagonista de su propio conocimiento, de acuerdo a su nivel de desarrollo, seleccione aquello que le es significativo y construya los esquemas que le puedan permitir hablar de diferentes maneras en los distintos momentos del aprendizaje, de tal manera que pueda considerarse importante y útil dentro del proceso, porque si bien es desde la escuela donde se cultivan estos procesos pues el niño tiene a su llegada unos saberes, códigos, acontecimientos que le van a permitir organizar, ampliar y ser partícipe del conocimiento.

Por eso, y con el propósito de lograr los objetivos de esta propuesta se ofrece un aplicativo multimedia diseñado en la herramienta flash, para apoyar los procesos de aprendizaje y fortalecer los proceso lector en los estudiantes de 4 grado de la sede No. 4 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de Palmar de Varela.

Este aplicativo multimedia está apoyado en el enfoque pedagógico del aprendizaje significativo y permitirá al estudiante familiarizarse con nociones sobre los géneros narrativos y algunos elementos teóricos conceptuales sobre informática.

Este aplicativo multimedia ha sido creado en flash 8.0, para ser utilizada como una herramienta pedagógica de fácil metodología para que los

estudiantes interactúen con el computador y hagan de la lectura un proceso significativo, reflexivo y dinámico.

A través de él se pretende que el estudiante mejore:

- ❖ La interpretación y comprensión de textos en los diferentes tipos de lectura.
- ❖ Adquiera hábitos lectores dentro y fuera del salón de clases con diferentes técnicas.

El aplicativo está conformado por 18 archivos swf (flash) que servirán de apoyo al proceso de enseñanza. Su principal objetivo es interactuar con el usuario a través de videos, textos gráficos, animaciones, fotografías, y actividades que se apoyaran en evaluaciones, con el fin de que el estudiante se introduzca en un mundo tecnológico, con la finalidad de contribuir al estudiante el desarrollo de una habilidad manual y motora.

En el primer fotograma aparece el título del proyecto (El fantástico mundo de la lectura) que permitirá tener una idea clara de lo que se tratará. Con un símbolo denominado botón que nos guíara al siguiente pantallazo; en el segundo fotograma, se muestra el mapa el menú de nuestro proyecto previamente especificado en el mapa de contenido, el cual consta de 5 niveles: (Concepto, Cuento, Fabula, Mito, Leyenda)

En el primer nivel Aparece la definición de la lectura. y el menú cuenta con un botón regresar para comenzar de nuevo la aplicación, en el segundo nivel aparece la definición del cuento, seguida de las diferentes partes: inicio, nudo y desenlace en forma de botones para dirigirnos hacia otros fotogramas, en los cuales se encuentran sus respectivas definiciones. Tan solo es necesario un clic para regresar al fotograma anterior. Luego se encuentra en forma de link un tipo de evaluación para el estudiante.

En el tercer nivel aparece la definición de la fabula, seguida de un tipo de evaluación en forma de link de enlace para medir la capacidad lectora el estudiante: el cuarto nivel la definición del mito; ofrecemos al estudiante en forma de link de enlace un video flash de la narración de un mito, como ejemplo de aprendizaje. Luego un link para dirigirnos al fotograma de evaluación; aparece la definición de la leyenda seguida de dos enlaces para los fotogramas de evaluación. Cada nivel tiene sonido y una actividad de evaluación fácil de manejar y comprender, para verificar la comprensión de las temáticas desarrolladas.

Este recurso didáctico multimedia incluye una serie de recomendaciones sobre su funcionamiento, facilitarán el aprendizaje y a la vez fortalecerán la lectura de una manera creativa y lúdica.

4.3 MARCO CONTEXTUAL

La sede No.4 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de Palmar de Varela, es un ente oficial, de carácter público que ofrece educación formal en los niveles de primera infancia, pre-escolar y básica primaria, en las jornadas mañana y tarde, y el programa de educación continuada para adultos en un convenio de la secretaria de educación departamental con CAFAM; está aprobada por la Secretaría de Educación Departamental, identificada con el NIT No.802.006.644 y registrada ante el DANE con el No.1085200008, pertenece al núcleo educativo No.26, está integrada por un grupo de profesionales que ofrece una dedicada y enriquecida labor, es coordinada por la licenciada Vera Fontalvo de Reales.

Esta Institución educativa se encuentra ubicada en la calle 9 No. 6-39 en el barrio John F. Kennedy del municipio de Palmar de Varela-Atlántico, atiende una población estudiantil entre los 3 y 15 años de edad, de estratos socio-económicos 1 y 2, provenientes mayoritariamente de los sectores mas pobres del municipio, su planta física tiene un área aproximada 264 metros cuadrados, repartida en 11 aulas de clases, sala de informática, patio salón, comedor, oficina de coordinación, unidad de baños, kiosco, patio de juegos, corredores, y cuenta con los servicios públicos necesarios para su normal funcionamiento.

Esta institución fue creada el 23 de Octubre 1.965, con el nombre de Escuela No. 2 para varones, por un grupo de mujeres llamadas Damas rosadas, que se dedicaban a realizar obras sociales y con el apoyo del programa la Alianza para el Progreso, siendo presidente de los Estados Unidos John Francisco Kennedy, de allí procede el nombre de la Institución; en ese entonces ésta escuela era llamada por la comunidad como Colegio Blanco, formaba parte de la Escuela No. 1 para varones llamada hoy Institución Educativa Diversificada Sede No.1 Augusto Quant, quienes contaban con una misma administración;

años más tarde, fueron separadas en escuela No.1 y escuela No. 2 para varones, cada una con administración diferente.

Pero siguiendo las nuevas directrices en educación, emanadas de la presidencia de la República y el Ministerio de Educación a través de la ley 715 fue fusionada a la Institución Educativa Técnica Agropecuaria, llegando a ser la sede No. 4.

La sede en mención, apoya su accionar pedagógico en el Proyecto Educativo Institucional cuyos principios institucionales se basan en la práctica de los valores: el respeto, la tolerancia, la solidaridad y el trabajo colectivo buscando con ello potencializar el desarrollo humano y la construcción de una sociedad justa, equitativa, sin violencia, con igualdad de oportunidades.

Es una institución educativa de puertas abiertas al cambio, al conocimiento y a la investigación científica y tecnológica, contribuye de manera eficaz con el mejoramiento continuo de la calidad de la Educación, la cultura y la ciencia; a través del fortalecimiento de los valores y el respeto a las diferencias individuales y colectivas, formando hombres y mujeres capaces de comprender con su actitud y accionar los beneficios y posibilidades de la convivencia social y de la construcción de una sociedad más justa.

Proyecta su labor hacia la ampliación de la básica primaria con mejores oportunidades de aprendizaje, reafirmando la esperanza de una vida digna para todos, implementa una política que refleja el compromiso con la educación de Palmar de Varela, ofreciendo servicios educativos de calidad a la comunidad dentro de un ambiente de confianza, amabilidad y solidaridad, con una disposición positiva hacia la construcción de un mejor futuro.

Es de anotar que para el estudio y aplicación de este trabajo de investigación, se realizó en la Sede No.4 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de Palmar de Varela, con una población de 460 estudiantes y una muestra representativa formada por 35 estudiantes pertenecientes al 4º Grado "A", de los cuales 19 son niñas y 16 son niños en edades que oscilan entre los 9 y 12 años.

En términos generales son niños y niñas sociables, con valores éticos, morales y religiosos, y sentido de compañerismo, alegres, colaboradores, participativos, muestran interés por conocer cosas nuevas, son independientes, toman sus propias decisiones, son aplicados y cumplen responsablemente con sus deberes escolares; pero una minoría de ellos, manifiestan comportamientos rebeldes debido a la desintegración familiar, abandono, violación, desplazamiento a causa de la violencia, y muchas otras situaciones difíciles que les ha tocado vivir en su corta edad, en el contexto familiar, el rendimiento académico es bueno, pero presentan algunas dificultades en el proceso lector, lo que no les permiten alcanzar mejores niveles de aprendizaje

La institución cuenta con una sala de informática, a la que asiste cada grupo dos horas académicas semanales para el desarrollo de la asignatura de informática, pero que también es utilizada para integrar las otras áreas a la informática. Está dotada por 25 equipos de cómputo, de los cuales 4 equipos fueron donados por la gobernación y los demás por Compartel; cuenta con el servicio de internet, hay un televisor, un teatro en casa, una impresora; equipos éstos que son indispensables para hacer más interesante y creativas las clases.

4.4 MARCO METODOLOGICO

4.4.1 Diseño

- **Tipo de investigación**

De acuerdo con los planteamientos de esta investigación, la metodología más adecuada para abordarla es la Tecnológica Aplicada.⁸

La expresión "Investigación Aplicada" hace referencia, a los estudios científicos orientados a resolver problemas de la vida cotidiana o a controlar situaciones prácticas.

Se distinguen dos tendencias:

1. Esfuerzo sistemático y socializado.
 - Concibe como *investigación aplicada* tanto la innovación técnica, artesanal e industrial como la propiamente científica.
 - Propone proyecto factible.
2. Teorías científicas.
 - Se enmarcan dentro de una secuencia programática de búsquedas que tienen como núcleo el diseño de Teorías científicas.
 - Es mucho más susceptible de ser controlada y gestionada.

El concepto de Investigación Aplicada tiene firmes bases tanto de orden epistemológico como de orden histórico: Fundamento epistemológico: Reconoce distinciones entre "Saber y Hacer", "Verdad y Acción", "Know-what y Know-How", "Conocimiento y Práctica", "Explicación y Aplicación", "Verdad y Eficiencia", etc.

⁸ <http://www.padron.entretemas.com/InvAplicada/index.htm>.2009-09-10.

La Investigación Aplicada exige una estructura metodológica y comunicacional documental totalmente diferente al de las investigaciones descriptivas y explicativas, evitando la imposición de unos mismos esquemas metodológicos y documentales para todo tipo de investigación.

Las Investigaciones Aplicativas siguen una lógica diferente a las investigaciones de las otras fases de desarrollo diacrónico de la Ciencia. Mientras en las otras investigaciones el Problema es de orden cognitivo en estas es de orden práctico se trata de la descripción de una situación deficitaria o que puede ser mejorada.

Se han desarrollado cuatro marcos conceptuales para Investigación Aplicada:

- El marco clásico: considera la distinción entre Investigación Básica (o Pura) e Investigación Aplicada (o Aplicativa).
- El marco de Mario Bunge: Distingue y propone una fase intermedia entre Teoría y Tecnología, entre "Verdad" y "Acción".
- El marco de los Sociólogos de la Ciencia: Pretende que toda investigación teórica sea enfocada desde el punto de vista de sus aplicaciones. Ejemplo "la Investigación-Acción", en la cual las teorías son diseñadas a partir de necesidades y búsquedas prácticas.

En estos marcos conceptuales la Investigación Aplicada se opone a la Investigación Básica o Pura.

- El marco de los estudios en LINEA-i: se utiliza el concepto de "estructura. diacrónica" de los programas de investigación, parte de una fase descriptiva, a una fase Explicativa o Teórica, y luego a una fase Contrastiva o Evaluativa para terminar en una fase aplicativa.

En este marco conceptual la Investigación Aplicada se opone a las investigaciones Descriptiva y Explicativa.

Las investigaciones aplicativas siguen la siguiente estructura general:

1. Parte de una situación problemática, que requiere ser intervenida y mejorada.
2. Describe sistemáticamente esa situación, bajo criterios relevantes. Selecciona una teoría, de carácter reconocido y suficientemente aceptada.
3. Expone sistemáticamente esa teoría en sus conceptos centrales y rasgos contextuales
4. Examina la situación descrita a la luz de la Teoría expuesta
5. Deriva de esta teoría un sistema de acciones y de previsiones (prototipo) que si se pone en práctica, resolvería favorablemente la situación problemática
6. Describe sistemáticamente este prototipo, tanto en sus secuencias de uso como en sus instrumentaciones asociadas.
7. Ensayo y se prueba el prototipo
8. Determina la probabilidad que tiene el modelo aplicativo de resolver la clase de situaciones problemáticas planteadas.

Esta metodología es pertinente para desarrollar esta investigación porque permite innovar y aplicar estrategias metodológicas interactivas con el fin fortalecer el proceso lector en los estudiantes de 4 grado, a través de la implementación de un aplicativo multimedia.

- **Tipo de aplicativo de software diseñado**

Tipo de herramienta creada	Aplicativo Multimedia.
Características de la herramienta creada	Fortalecer el proceso lector
Población beneficiaria	Estudiantes de 4 ^º A de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria Sede No.4 Palmar de Varela – Atlántico
Herramienta utilizada	Flash Versión 8.0

Tabla. 1 Identificación del Aplicativo

- **Herramienta de Desarrollo**

Nombre de la herramienta: Flash
Versión : 8
<p style="text-align: center;">Caracterización de la Herramienta</p> <p style="text-align: center;">Crea proyectos multimedia desde simples animaciones hasta complejos programas.</p> <p style="text-align: center;">Utiliza como herramienta gráficos vectoriales, imágenes, sonido, código de programa, video y audio.</p> <p style="text-align: center;">Crea animaciones por movimiento o por forma.</p> <p style="text-align: center;">Incorpora a Action- Scrip, como lenguaje de programación.</p> <p style="text-align: center;">Genera sus archivos en SWF.</p> <p style="text-align: center;">Está basado en estándares de forma más rápida y efectiva, en un entorno integrado y mejorado.</p> <p style="text-align: center;">Permite la interactividad de la información.</p> <p style="text-align: center;">Aporta mayor innovación, motivación y beneficio en presentaciones interactivas.</p> <p style="text-align: center;">Realiza cualquier combinación de los medios o reproduce los resultados de los procesos de manera simultánea.</p>

Tabla. 2 Herramientas Desarrollo del Aplicativo

- **Técnicas de recolección de la información**

Esta investigación abordó la encuesta como técnica e instrumento para recolectar la información necesaria a fin de detectar los problemas significativos que presentan los estudiantes de 4 grado A de la Sede No. 4 de la Institución Técnica Agropecuaria de Palmar de Varela en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la lectura.

Esta técnica de recolección de datos, se define como una técnica de recolección de información que consiste en conseguir mediciones cuantitativas sobre una gran cantidad de características objetivas y subjetivas de la población. Es realizada sobre una muestra de sujetos, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación, permite obtener información de los encuestados sobre hechos pasados, estandariza datos, permitiendo tratamiento informático y análisis estadístico.

Esta técnica utiliza el cuestionario como instrumento para recolectar los datos. Los tipos de cuestionarios que se utilizan son: De entrevista personal, por correo, cuestionarios telefónicos, cuestionarios auto-administrados, y los Tipos de preguntas pueden ser:

Según la contestación que admitan:

- abiertas (preguntas que sólo formulan la pregunta, sin establecer categorías de respuesta) Se deben utilizar muy poco en las encuestas porque después de la encuesta hay que cerrarlas y luego estandarizarlas.
- Cerradas: Dicotómicas (establecen sólo 2 alternativas de respuesta, "Si o No" y a veces Ns/Nc) Se deben utilizar sólo para temas muy bien definidos que admiten estas 2 alternativas como respuesta.
- Categorizadas: además de la pregunta, establecen las categorías de respuesta: espontánea, sugerida, de valoración.

Según su función en el cuestionario:

De filtro: para eliminar aquellas personas que no les afecten determinadas preguntas, de batería: las preguntas sobre un mismo tema de sencillas a complejas, de control: para comprobar la veracidad de las respuestas de los encuestados, amortiguadoras: utilizadas en temas escabrosos no pregunta de modo brusco.

c) Según su contenido:

Identificación: sitúan las condiciones en la estructura social. Ej. Edad, sexo, profesión.

Acción: tratan sobre las acciones de los entrevistados. Ej. ¿Va al cine? ¿Fuma?

Intención: indagan sobre las intenciones de los encuestados. Ej. ¿Va a votar?

Opinión: tratan sobre la opinión encuestados sobre determinados temas. Ej. ¿Qué piensa sobre...?

Información: analizan el grado de conocimiento de los encuestados sobre determinados temas.

Motivos: tratan de saber el porqué de determinadas opiniones o actos.

Reglas para la formulación de preguntas:

Las preguntas en una encuesta no deben ser excesivamente largo, porque en cuestionarios largos (+100 preguntas) disminuye el % de respuestas, tiene que ser sencillas y redactadas de tal forma que puedan comprenderse con facilidad (no utilizar términos técnicos), no deben incorporar términos morales (juicios de valor), nunca sugerir la respuesta, incitando a contestar más en un sentido que en otra, todas deben referirse a una sola idea, todas las que estén dentro de un mismo tema deben ir juntas en el cuestionario en forma de batería, no juntar preguntas cuya contestación de una de ellas influya sobre la contestación de la otra, denominado efecto "halo".⁹

⁹ www.gestiopolis.com/recursos/.../tipencuch.htm .2009-10-15

Estructura ficha técnica instrumentos de recolección de información

Nombre del instrumento: Encuesta

Propósito

Implementar estrategias pedagógicas interactivas conducentes a fortalecer el proceso lector en los estudiantes

Objetivo

Recolectar información a través de la encuesta sobre cómo se desarrolla el proceso lector en los estudiantes

Población

Docentes, estudiantes y padres de familia de 4 grado de la Sede No. 4 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de Palmar de Varela.

Muestra

20% de la población de la población objeto de estudio.

Porcentaje (%) de error

2% de margen de error.

Fecha de Aplicación

20 de Mayo de 2009

- **Análisis de la información**

Encuesta a Educadores

PREGUNTA No. 1	SI	NO	ALGUNAS VECES
¿Consideras que tus estudiantes poseen hábitos de lectura?	20%	70%	10%

Tabla.3 Análisis Estadístico Pregunta No.1. Encuesta a Educadores



Gráfica.1 Análisis Estadístico Pregunta No. 1. Encuesta a Educadores

La gran mayoría de los educadores respondieron que no, porque por lo general sus estudiantes leen solo aquellos textos que se les brinda el profesor, a lo que demuestra poco interés y entusiasmo.

PREGUNTA No. 2	SI	NO	ALGUNAS VECES
¿Incentivas a tus estudiantes para que realicen lecturas en los medios virtuales?	40%	50%	10%

Tabla.4 Análisis Estadístico Pregunta No.2. Encuesta a Educadores



Gráfica.2 Análisis Estadístico Pregunta No. 2. Encuesta a Educadores

Los docentes incentivan a los estudiantes para que realicen lecturas en los textos, revistas, periódicos porque son los medios que tienen a su alcance. Algunos les sugieren a sus estudiantes utilizar los medios virtuales para realizar sus investigaciones y así estar a tono con los grandes avances de la tecnología en la educación.

PREGUNTA No. 3	SI	NO	ALGUNAS VECES
¿Consideras que tus estudiantes presentan dificultad para comprender e interpretar lo leído cuando lo hacen en el computador?	70%	25%	5%

Tabla.5 Análisis Estadístico Pregunta No. 3. Encuesta a Educadores

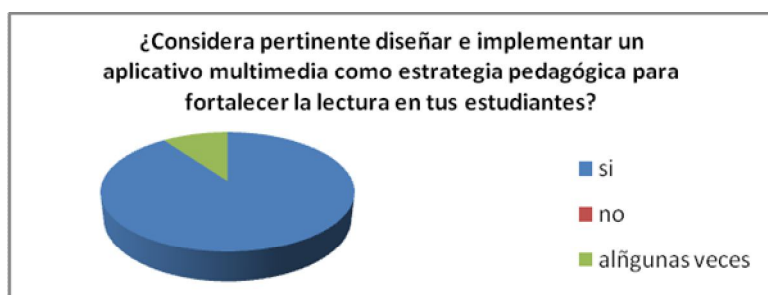


Gráfica.3 Análisis Estadístico Pregunta No. 3. Encuesta a Educadores

Un buen número de ellos respondieron que sí porque los estudiantes estaban acostumbrados solo a hacer las lecturas utilizando los textos, no prestan la debida atención y porque las lecturas tienen vocabulario elevado, es decir, no están acorde a su edad.

PREGUNTA No. 4	SI	NO	ALGUNAS VECES
¿Considera pertinente diseñar e implementar un aplicativo multimedia como estrategia pedagógica para fortalecer la lectura en tus estudiantes?	90%	0%	10%

Tabla.6 Análisis Estadístico Pregunta No. 4. Encuesta a Educadores

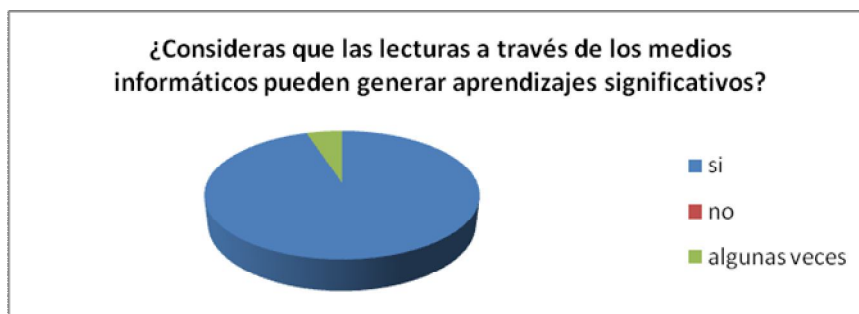


Gráfica.4 Análisis Estadístico Pregunta No. 4. Encuesta a Educadores

La mayoría de docentes está de acuerdo en implementar aplicativos multimediales como estrategia innovadora y eficaz en el desarrollo del proceso lector, pocos consideran lo contrario.

PREGUNTA No. 5	SI	NO	ALGUNAS VECES
¿Consideras que las lecturas a través de los medios informáticos pueden generar aprendizajes significativos?	95%	0%	5%

Tabla.7 Análisis Estadístico Pregunta No. 5. Encuesta a Educadores



Gráfica.5 Análisis Estadístico Pregunta No. 5. Encuesta a Educadores

En su totalidad los docentes coincidieron al responder que el proceso lector genera aprendizajes significativos, pues a través de él los estudiantes pueden crear, hacer críticas correctivas, confrontar conceptos y experiencias, construir y producir textos, cuestionar argumentos, sintetizar y sustentar su propio discurso, solo una minoría dice que es un complemento de todo el proceso integral de formación.

Encuesta a Estudiantes

PREGUNTA No.1	SI	NO	ALGUNAS VECES
¿Utilizas medios informáticos para realizar las lecturas de tu interés?	10%	85%	5%

Tabla.8 Análisis Estadístico Pregunta No. 1. Encuesta a Estudiantes

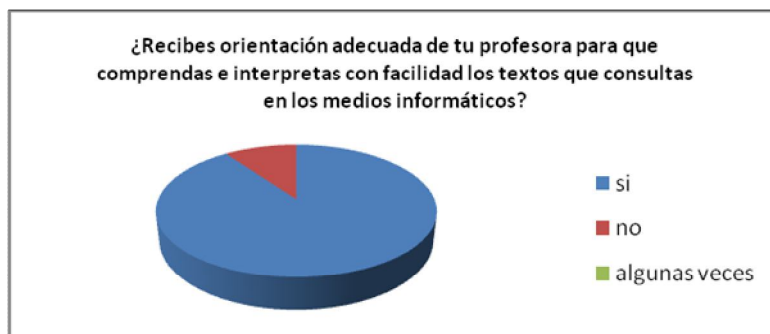


Gráfica.6 Análisis Estadístico Pregunta No. 1. Encuesta a Estudiantes

Algunos de ellos respondieron que sí, porque cuentan con un computador en su casa, o tienen la oportunidad de ir a las salas de internet. La gran mayoría porque no tienen un computador, solo lo hacen cuando la profesora se los exige en las clases integradas con informática.

PREGUNTA No. 2	SI	NO	ALGUNAS VECES
¿Recibes orientación adecuada de tu profesora para que comprendas e interpretes con facilidad los textos que consultas en los medios informáticos?	90%	10%	0%

Tabla.9 Análisis Estadístico Pregunta No. 2. Encuesta a Estudiantes



Gráfica.7 Análisis Estadístico Pregunta No. 2. Encuesta a Estudiantes

Los estudiantes respondieron que la profesora les brinda las orientaciones y explicaciones necesarias para una fácil comprensión de las lecturas. Hace interrogantes pertinentes al tema, nos incentiva a hacer narraciones, redacciones y dramatizaciones de lo leído para adquirir una mayor apropiación, comprensión lectora y producción de pequeños textos pero que muchos por la falta de interés y de atención no logran alcanzar los logros mínimos propuestos.

PREGUNTA No. 3	SI	NO	ALGUNAS VECES
¿Presentas dificultades para leer?	55%	10%	35%

Tabla.10 Análisis Estadístico Pregunta No. 3. Encuesta a Estudiantes

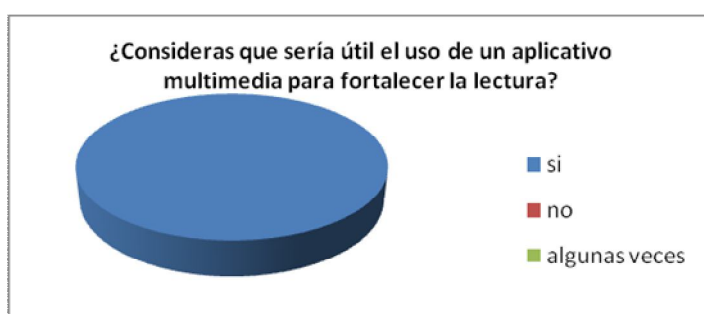


Gráfica.8 Análisis Estadístico Pregunta No. 3. Encuesta a Estudiantes

Algunos respondieron que no presentan dificultades porque por lo general comprenden y analizan con facilidad todo lo que leen, Otros respondieron que sí presentan dificultades para comprender lecturas porque por lo general desconocen el significado de algunos términos y no hacen la entonación y puntuación adecuada que favorezca la buena comprensión.

PREGUNTA No. 4	SI	NO	ALGUNAS VECES
¿Consideras que sería útil el uso de un aplicativo multimedia para fortalecer la lectura?	100%		

Tabla.11 Análisis Estadístico Pregunta No. 4. Encuesta a Estudiantes

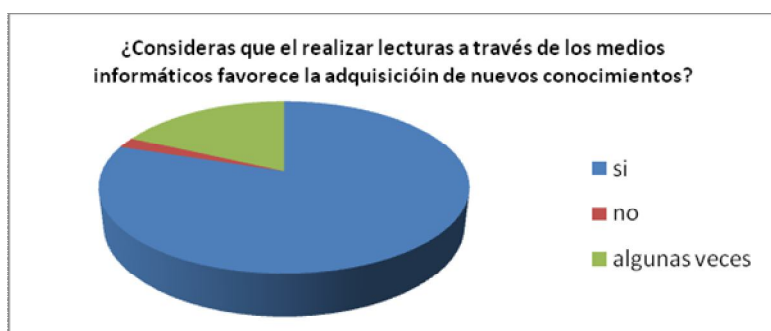


Gráfica.9 Análisis Estadístico Pregunta No. 4. Encuesta a Estudiantes

Todos los estudiantes respondieron que sería novedoso y útil la utilización de un aplicativo multimedia para fortalecer la lectura, además sería muy interesante creativa y animada

PREGUNTA No. 5	SI	NO	ALGUNAS VECES
¿Consideras que el realizar lecturas a través de los medios informáticos favorece la adquisición de nuevos conocimientos?	80%	2%	18%

Tabla.12 Análisis Estadístico Pregunta No. 5. Encuesta a Estudiantes



Gráfica.10 Análisis Estadístico Pregunta No. 5. Encuesta a Estudiantes

Los estudiantes en su totalidad respondieron que sí, pues es una forma novedosa e interesante de adquirir información y conocimiento además de manera interactiva, siempre se encuentra algo nuevo que aprender, enriquece mi vocabulario y aumenta mi cultura.

Encuesta a Padres de Familia

PREGUNTA No.1	SI	NO	ALGUNAS VECES
¿Ha observado que su hijo presenta dificultad para leer?	80%	12%	8%

Tabla. 13 Análisis Estadístico Pregunta No. 1. Encuesta a Padres de Familia.



Gráfica.11 Análisis Estadístico Pregunta No.1. Encuesta a Padres de Familia.

En su totalidad los padres respondieron que sí, solo algunos manifestaron que a su hijo no le gusta leer, porque cada vez que intenta hacerlo abandona en segundos el libro con expresiones de pereza y desinterés.

PREGUNTA No.2	SI	NO	ALGUNAS VECES
¿Cree usted que la profesora orienta adecuadamente a su hijo para que comprenda las lecturas?	70%	5%	25%

Tabla. 14 Análisis Estadístico Pregunta No.2. Encuesta a Padres de Familia.



Gráfica.12 Análisis Estadístico Pregunta No.2. Encuesta a Padres de Familia.

Al respecto contestaron que la profesora orienta muy bien la comprensión lectora de sus hijos porque cuando éstos las analizan y explican detalladamente sin dificultad. Sólo uno de ellos contestó que su hijo presenta dificultad para comprender las lecturas, quizás por la falta de atención.

PREGUNTA No.3	SI	NO	ALGUNAS VECES
¿Considera que a través de un aplicativo multimedia, su hijo puede mejorar la comprensión lectora?	80%	0%	20%

Tabla.15 Análisis Estadístico Pregunta No.3. Encuesta a Padres de Familia.



Gráfica.13 Análisis Estadístico Pregunta No.3. Encuesta a Padres de Familia.

Los Padres de Familia respondieron en su gran mayoría que si, porque consideran que la humanidad ha avanzado a pasos agigantados, y sus hijos no deben quedarse en el atraso, pues de esta manera el aprendizaje sería más interesante y creativo, tanto que la idea mantiene entusiasmados a los niños.

PREGUNTA No.4	SI	NO	ALGUNAS VECES
¿Puede el estudiante mejorar la comprensión e interpretación de textos a través de un aplicativo multimedia?	80%	10%	10%

Tabla. 16 Análisis Estadístico Pregunta No.4. Encuesta a Padres de Familia.



Gráfica.14 Análisis Estadístico Pregunta No.4. Encuesta a Padres de Familia.

Estos al interrogante respondieron que si porque la lectura instruye, ilustra y permite ampliar la cultura a través de los nuevos aprendizaje.

PREGUNTA No.5	SI	NO	ALGUNAS VECES
¿Adquiere su hijo nuevos conocimientos cuando realiza lecturas en el computador?	70%	10%	20%

Tabla. 17 Análisis Estadístico Pregunta No.5. Encuesta a Padres de Familia.



Gráfica.15 Análisis Estadístico Pregunta No.5. Encuesta a Padres de Familia.

Ellos respondieron que su hijo pone en práctica lo aprendido y que es notable por el cambio positivo en ellos. Hoy prestan más atención, podemos contar con ellos para cualquier actividad o situación que se presente.

- **Objetivos del diseño**

Objetivo Técnico

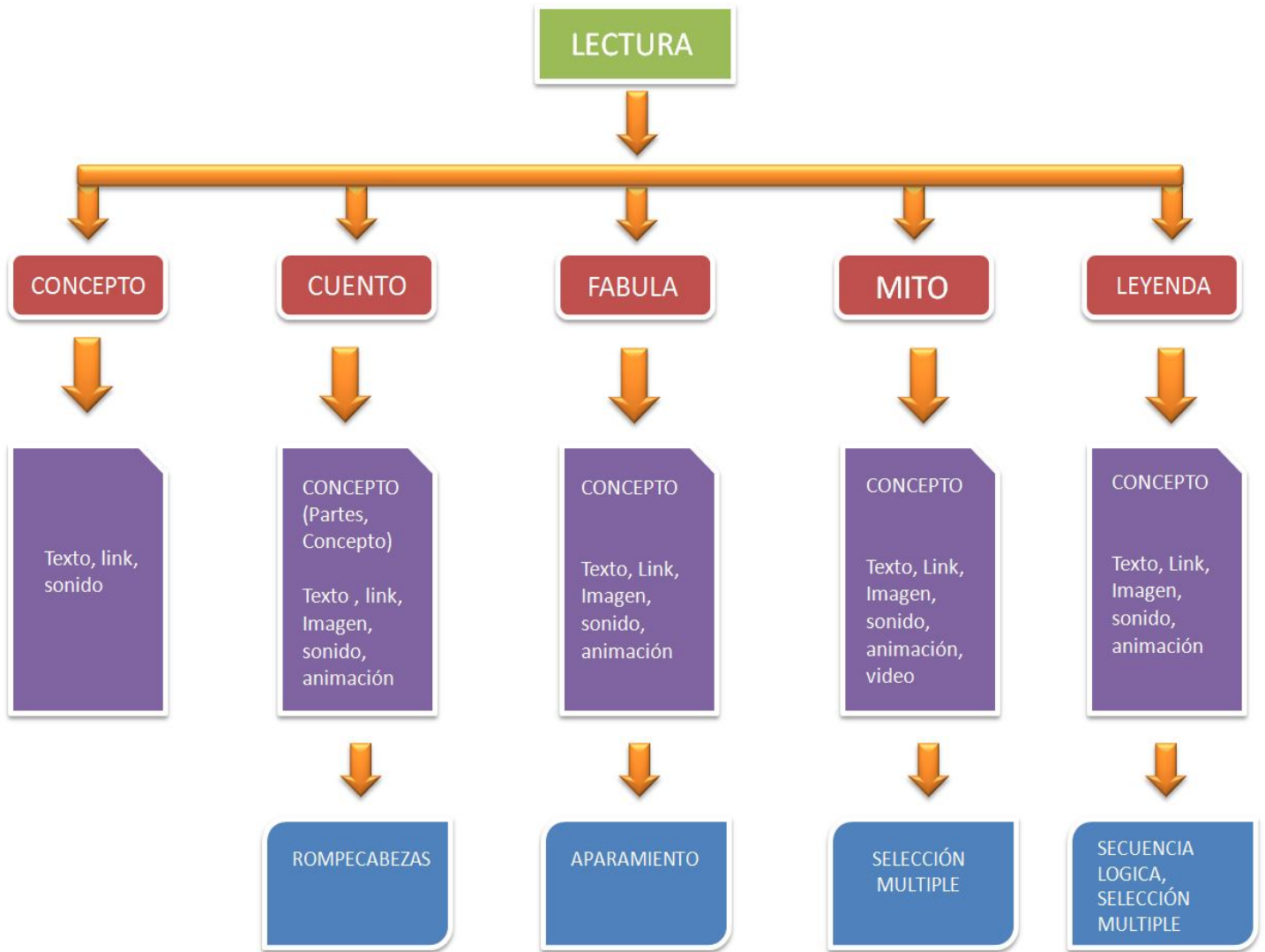
Diseñar y crear un aplicativo multimedia en el lenguaje de programación flash para fortalecer el proceso lector en los estudiantes de 4 Grado "A" de la Sede No. 4 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de Palmar de Varela.

Objetivo pedagógico

Enriquecer el proceso lector de los estudiantes de 4 Grado "A" de la Sede No. 4 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de Palmar de Varela a través de la implementación de un aplicativo multimedia creado en flash.

- Evidencias del diseño

- Mapa de contenido.



Gráfica.16 Mapa de contenido.

➤ **Mapa de Navegación**



Gráfica.17 Mapa de Navegación.

➤ **Diseño de interfaces**



Gráfica. 18 Interfaz 1

OBJETO	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCION	FUENTE
BANNER (TITULO DE LA INSTITUCIÓN)	ACTIVO	CLICK	MOVIMIENTO	WIKIPEDIA

Tabla. 18 Guión de la interfaz 1



Gráfica. 19 . Interfaz 2

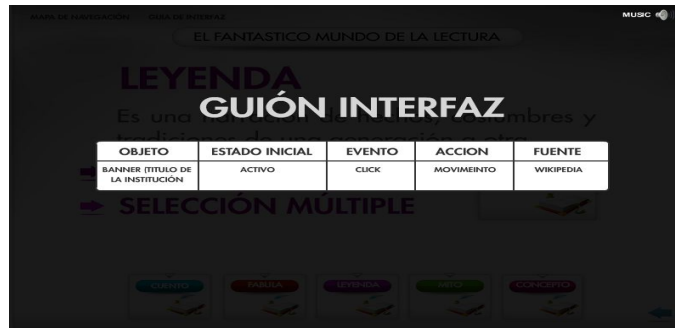


Tabla. 19 Guión de la interfaz 2



Gráfica. 20 . Interfaz 3



Tabla. 20 Guión de la interfaz 3



Gráfica. 21 . Interfaz 4

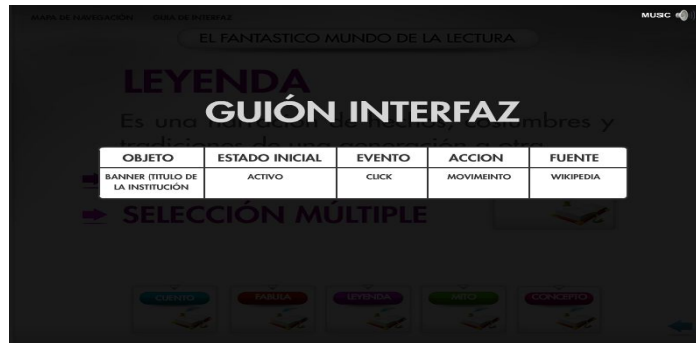


Tabla. 21 Guión de la interfaz 4



Gráfica. 22 . Interfaz 5



Tabla. 22 Guión de la interfaz 5



Gráfica. 23 . Interfaz 6

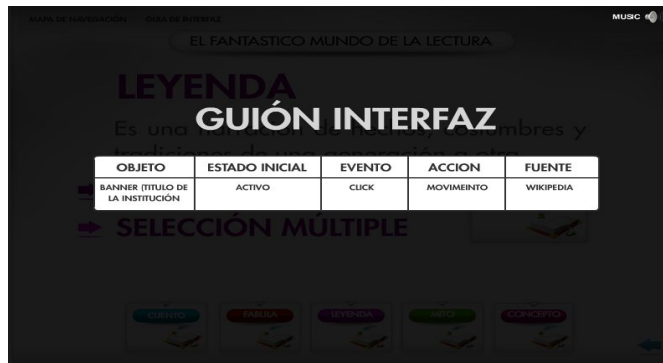


Tabla. 23 Guión de la interfaz 6



Gráfica. 24. Interfaz 7



Tabla. 24 Guión de la interfaz 7

5. DOCUMENTACION

➤ **Guía Didáctica**

Señor usuario antes de utilizar el aplicativo multimedia se sugiere tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

1. Es importante que el estudiante maneje conceptos relacionados con las temáticas del aplicativo multimedia tales como:

- Cuento
- Mito
- Leyenda
- fabula

Para ello es pertinente desarrollar previo al uso del aplicativo una breve inducción sobre cada temática.

2. Explique el contenido y el funcionamiento básico del aplicativo.

3. Resulta pertinente que se diseñen actividades de aula y extra murales que complementen las que se desarrollan con el aplicativo, igualmente es importante ejemplificar para identificar significado a las actividades de aprendizaje.

4. Después que el estudiante ejecute el contenido, explique a ellos los logros y falencias obtenidos en el ejercicio y lleve a cabo actividades de motivación.

5. No agotar la temática del aplicativo en una sola sesión, es aconsejable trabajar cada módulo en diferentes momentos que respeten el ritmo de aprendizaje.

CONCLUSIONES

El propósito fundamental de este trabajo de investigación estuvo orientado a brindar las posibilidades y condiciones necesarias para favorecer el proceso lector a través del diseño e implementación de un aplicativo multimedia en los estudiantes de la Sede No. 4 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de Palmar de Varela.

Esta investigación, permitió la creación de nuevos espacios de participación de manera interactiva que hicieran posibles la construcción de aprendizajes significativos a través de las actividades creadas en el aplicativo, valoró la importancia de la sala de informática de la escuela, como espacio privilegiado para que los niños y niñas se iniciaran en el ejercicio lector de manera interactiva a fin de contribuir con la construcción significativa de nuevos conocimientos.

Los docentes reconocieron la necesidad de cambiar de actitud frente a su rol, cambio traducido no en transformaciones inmediatas sino en un proceso que se alimenta y retroalimenta a través de la investigación tecnológica de cómo desarrollar el proceso lector a través de los medios informáticos, así mismo los estudiantes se mostraron como actores responsables de su propio quehacer, se motivaron a realizar lecturas utilizando las herramientas informáticas y el aplicativo multimedia para obtener un mejor y significativo aprendizaje.

De igual manera los padres de familia empezaron a entender que desde la escuela se pueden posibilitar procesos que den paso a fortalecer la lectura a través de la utilización de aplicativos multimediales; de hecho, esta investigación contribuyó en la tarea de formar estudiantes lectores, comprometidos con sus 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.

RECOMENDACIONES

Para implementar esta propuesta y obtener los resultados esperados en el desarrollo del proceso lector de los estudiantes se recomienda:

- Realizar programas de capacitación docente sobre informática con el propósito de que se mantengan actualizados y a tono con las nuevas tendencias pedagógicas y con los avances tecnológicos tal como lo exige la nueva educación actual.
- Dar igualdad de oportunidades a los agentes educativos para que potencialicen y desarrollen sus capacidades lectoras a través del uso de aplicativos multimediales.
- Confiar en la capacidad que tienen los estudiantes para realizar lecturas con habilidad en los medios informáticos.
- Convocar encuentros interactivos que permitan desarrollar procesos lectores en los estudiantes.
- Leer cuidadosamente el manual del usuario antes de iniciar el aplicativo para que su uso sea de buen provecho.
- Apoyar las investigaciones, pedagógicas y tecnológicas que realicen los educadores.
- Diseñar nuevos aplicativos multimediales como estrategia pedagógica.

BIBLIOGRAFIA

AUSUBEL NOVAK HANESIAN. Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. Editorial Trillas, México. 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. CEAD Editorial Norma.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA

<http://www.padron.entretemas.com/InvAplicada/index.htm>.

<http://www.gestiopolis.com/recursos/.../tipencuch.htm>.

<http://www.ehcomunicacion.com/accesible/aulaclip/aulaclip.html>.

ANEXO

ANEXO

ANEXO A

MATRIZ DE PLANEACIÓN DE OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar las aptitudes lectoras ante las diferentes situaciones escolares cotidianas de los estudiantes de 4 grado de la sede No.4 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de Palmar de Varela.

TAREA	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	EJECUCION
Diagnóstico	Observaciones. Aplicación de encuestas a Educadores, Estudiantes y Padres de Familia.	Docentes Erika Gutiérrez Sofía Manotas Margarita Visbal	Mayo 15 de 2009
Características del Usuario	Identificación, características y requerimientos de los usuarios	Docentes Erika Gutiérrez Sofía Manotas Margarita Visbal	Sept. 25 de 2009
Representación gráfica	Análisis estadístico de los resultados de la encuesta, en gráficas de barras.	Docentes Erika Gutiérrez Sofía Manotas Margarita Visbal	Sept. 24 de 2009
Selección de la herramienta	Análisis y selección de las herramientas. Caracterización de la herramienta Flash.	Docentes Erika Gutiérrez Sofía Manotas Margarita Visbal	Mayo 22 de 2009

- Programar el prototipo de un aplicativo multimedia en la herramienta flash.

TAREA	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	EJECUCION
Programa	Ajustes al mapa de contenido, mapa de navegación y del aplicativo no funcional.	Docentes Erika Gutiérrez Sofía Manotas Margarita Visbal	Junio 19 de 2009
Adecuación al entorno de hardware	Análisis del hardware adecuado para hacer funcional el aplicativo multimedia.	Docentes Erika Gutiérrez Sofía Manotas Margarita Visbal	Julio10 de 2009
Adecuación del entorno del Software	Pruebas experimentales del aplicativo con una muestra de estudiantes	Docentes Erika Gutiérrez Sofía Manotas Margarita Visbal	Oct. 19 de 2009

- Implementar el aplicativo multimedia con los estudiantes de 4 grado de la sede No.4 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de Palmar de Varela.

TAREA	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	EJECUCION
Instalación del prototipo	Instalación del prototipo en los computadores de la Institución	Docentes Erika Gutiérrez Sofía Manotas Margarita Visbal	Oct.13 de 2009
Pruebas y ajustes	Pruebas experimentales y ajustes necesarios al prototipo funcional	Docentes Erika Gutiérrez Sofía Manotas Margarita Visbal	Oct. 5-9 de 2009
Elaboración del manual del usuario	Elaboración de las indicaciones y orientaciones al usuario para el uso adecuado del prototipo.	Docentes Erika Gutiérrez Sofía Manotas Margarita Visbal	Sept. 29 de 2009
Capacitación de usuarios	Taller para presentar el aplicativo y explicar su uso.	Docentes Erika Gutiérrez Sofía Manotas Margarita Visbal	Oct. 5 de 2009

ANEXO B

MATRIZ DE LAS HERRAMIENTAS DE SOFTWARE UTILIZADO

- Tipo de aplicativo de software diseñado

Tipo de herramienta creada	Aplicativo Multimedia.
Características de la herramienta creada	Fortalecer el proceso lector
Población beneficiaria	Estudiantes de 4ºA de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria Sede No.4 Palmar de Varela - Atlántico
Herramienta utilizada	Flash Versión 8.0

Tabla. 1 Identificación del Aplicativo

- **Herramienta de Desarrollo**

Nombre de la herramienta: Flash
Versión : 8
<p>Caracterización de la Herramienta</p> <p>Crea proyectos multimedia desde simples animaciones hasta complejos programas.</p> <p>Utiliza como herramienta gráficos vectoriales, imágenes, sonido, código de programa, video y audio.</p> <p>Crea animaciones por movimiento o por forma.</p> <p>Incorpora a Action- Scrip, como lenguaje de programación.</p> <p>Genera sus archivos en SWF.</p> <p>Está basado en estándares de forma más rápida y efectiva, en un entorno integrado y mejorado.</p> <p>Permite la interactividad de la información.</p> <p>Aporta mayor innovación, motivación y beneficio en presentaciones interactivas.</p> <p>Realiza cualquier combinación de los medios o reproduce los resultados de los procesos de manera simultánea.</p>

Tabla. 2 Herramientas Desarrollo del Aplicativo

ANEXO C

ESTRUCTURA FICHA TECNICA INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE INFORMACION

Encuesta a educadores

Objetivo: Recolectar información a través de la encuesta sobre cómo se desarrolla el proceso lector en los estudiantes

Nombre del educador: _____

Fecha: _____

Responde acertadamente a los siguientes interrogantes:

1. ¿Consideras que tus estudiantes poseen hábitos para la lectura?

SI () NO () ALGUNAS VECES ()

2. ¿Recibes orientación adecuada de tu profesora para que comprendas e interpretes con facilidad los textos que consultas en los medios informáticos?

SI () NO () ALGUNAS VECES ()

3. ¿Consideras que tus estudiantes presentan dificultad para comprender e interpretar lo leído cuando lo hacen en el computador?

SI () NO () ALGUNAS VECES ()

4. ¿Considera pertinente diseñar e implementar un aplicativo multimedia como estrategia pedagógica para fortalecer la lectura en tus estudiantes?

SI () NO () ALGUNAS VECES ()

5. ¿Consideras que las lecturas a través de los medios informáticos pueden generar aprendizajes significativos?

SI () NO () ALGUNAS VECES ()

Encuesta a Estudiantes

Objetivo: Recolectar información a través de la encuesta sobre cómo se desarrolla el proceso lector en los estudiantes.

Nombre del estudiante: _____

Fecha: _____

Responde acertadamente a los siguientes interrogantes:

1. ¿Utilizas medios informáticos para realizar las lecturas de tu interés?

SI () NO () ALGUNAS VECES ()

2. ¿Recibes orientación adecuada de tu profesora para que comprendas e interpretes con facilidad textos?

SI () NO () ALGUNAS VECES ()

3. ¿Presentas dificultades para leer?

SI () NO () ALGUNAS VECES ()

4. ¿Consideras que sería útil el uso de un aplicativo multimedia para fortalecer la lectura?

SI () NO () ALGUNAS VECES ()

5. ¿Consideras que el realizar lecturas a través de los medios informáticos favorece la adquisición de nuevos conocimientos?

SI () NO () ALGUNAS VECES ()

Encuesta a Padres de Familia

Objetivo: Recolectar información a través de la encuesta sobre cómo se desarrolla el proceso lector en los estudiantes.

Nombre del estudiante: _____

Fecha: _____

Responde acertadamente a los siguientes interrogantes:

1. ¿Ha observado que su hijo presenta dificultad para leer?

SI () NO () ALGUNAS VECES ()

2. ¿Cree usted que la profesora orienta adecuadamente a su hijo para que comprenda las lecturas?

SI () NO () ALGUNAS VECES ()

3. ¿Considera que a través de un aplicativo multimedia, su hijo puede mejorar la comprensión lectora?

SI () NO () ALGUNAS VECES ()

4. ¿Puede el estudiante mejorar la comprensión e interpretación de textos a través de un aplicativo multimedia?

SI () NO () ALGUNAS VECES ()

5. ¿Adquiere su hijo nuevos conocimientos cuando realiza lecturas en el computador?

SI () NO () ALGUNAS VECES ()

ANEXO D

GUIA DIDACTICA

Señor usuario antes de utilizar el aplicativo multimedia se sugiere tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

1. Es importante que el estudiante maneje conceptos relacionados con las temáticas del aplicativo multimedia tales como:

- Cuento
- Mito
- Leyenda
- fabula

Para ello es pertinente desarrollar previo al uso del aplicativo una breve inducción sobre cada temática.

2. Explique el contenido y el funcionamiento básico del aplicativo.

3. Resulta pertinente que se diseñen actividades de aula y extra murales que complementen las que se desarrollan con el aplicativo, igualmente es importante ejemplificar para identificar significado a las actividades de aprendizaje.

4. Después que el estudiante ejecute el contenido, explique a ellos los logros y falencias obtenidos en el ejercicio y lleve a cabo actividades de motivación.

5. No agotar la temática del aplicativo en una sola sesión, es aconsejable trabajar cada módulo en diferentes momentos que respeten el ritmo de aprendizaje.

ANEXO E

MANUAL DEL USUARIO

Trabajamos con una herramienta de multimedia (Macromedia Flash 8.0), para lograr en los estudiantes un proceso de aprendizaje más reflexivo y dinámico, con una metodología fácil de utilizar en donde se fomentará el entusiasmo y el nivel del estudiante, utilizando el aplicativo multimedia.

Con esto queremos que el estudiante mejore:

1. La interpretación y comprensión de textos en los diferentes tipos de lectura.
2. Fomentar hábitos lectores dentro y fuera del salón de clases con diferentes técnicas.

El aplicativo está conformado por 18 archivos swf (flash) que servirán de apoyo al proceso de enseñanza.

Su principal objetivo es interactuar con el usuario a través de videos, textos gráficos, animaciones, fotografías, y actividades que se apoyaran en evaluaciones, con el fin de que el estudiante se introduzca en un mundo tecnológico, con la finalidad de contribuir al estudiante el desarrollo de una habilidad manual y motora.

En el primer fotograma aparece el titulo del proyecto (El fantástico mundo de la lectura) que permitirá tener una idea clara de lo que se tratará. Con un símbolo denominado botón que nos guiara al siguiente pantallazo.



En el segundo fotograma, se muestra el mapa el menú de nuestro proyecto previamente especificado en el mapa de contenido, el cual consta de 5 niveles:

- Concepto
- Cuento
- Fabula
- Mito
- Leyenda



- **Concepto:** Aparece la definición de la lectura. Se colocó el menú abajo para mejor facilidad del usuario, en este caso de los estudiantes. Pero también colocamos un botón regresar para comenzar de nuevo la aplicación. Incluimos el mapa de navegación y la guía de interfaz para una mayor comprensión.



- **Cuento:** Aparece la definición del cuento. Seguida de las diferentes partes: inicio, nudo y desenlace en forma de botones para dirigirnos hacia otros fotogramas, en los cuales se encuentran sus respectivas definiciones. Tan solo es necesario un clic para regresar al fotograma anterior. Luego se encuentra en forma de link un tipo de evaluación para el estudiante.



- **Fabula:** Aparece la definición de la fabula. Seguida de un tipo de evaluación en forma de link de enlace para medir la capacidad lectora el estudiante.



- **Mito:** Aparece la definición del mito. Ofrecemos al estudiantado en forma de link de enlace un video flash de la narración de un mito, como ejemplo de aprendizaje. Luego un link para dirigirnos al fotograma de evaluación.



- **Leyenda:** Aparece la definición de la leyenda. Seguida de dos enlaces para los fotogramas de evaluación.

MAPA DE NAVEGACIÓN GUIA DE INTERFAZ MISC

EL FANTASTICO MUNDO DE LA LECTURA

LEYENDA

Es una narración de hechos, costumbres y tradiciones de una generación a otra.

- ➡ SECUENCIA LÓGICA
- ➡ SELECCIÓN MÚLTIPLE



ANEXO F

MANUAL TÉCNICO DE INSTALACIÓN

CARACTERISTICAS DEL COMPUTADOR.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS.

- Procesador 800 MHz Intel Pentium III o superior.
- Windows 2000, Windows XP, Vista.
- 256 MB RAM (se recomienda 1 GB).
- 1024 x 768, 16-bit display (32-bit recomendado).
- Tener instalado Macromedia flash 8.0 o una versión superior.

FORMA DE INSTALACIÓN.

La aplicación se encuentra en una carpeta comprimida llamada lectura.zip. Para descomprimir esta carpeta se es necesario contar con el descompresor WINRAR en su sistema operativo. Luego simplemente doble clic en el archivo y automáticamente aparecerá la animación flash lista para su uso.

DESINSTALACIÓN

No es necesario desinstalar nada ya que el archivo de ejecución, no guarda ni instala nada en su equipo.

ANEXO G
RESUMEN ANALITICO DE INVESTIGACION
RAI

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

PALABRAS CLAVES:

Aplicativo – Multimedia -Lectura– Flash – software educativo.

DESCRIPCIÓN:

Este proyecto edumático se realizó en la Sede No.4 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de Palmar de Varela- Atlántico, con el propósito de solucionar la problemática que afecta el buen desarrollo del proceso lector en los estudiantes de 4 grado, a través de la implementación de un aplicativo multimedia elaborado en flash.

La ejecución de este proyecto se realizó en tres etapas:

1. Propuesta: (Planeación del proyecto, diseño del recurso edumático, diagnóstico e identificación del problema.)
2. Anteproyecto: (Identificación de los recursos, ajustes y diseño de las actividades del aplicativo.)
3. Desarrollo e implementación del proyecto:(Programación del aplicativo y elaboración de los soportes documentales)

FUENTES:

Para la realización de este proyecto se consultaron 7 referencias bibliográficas, de las cuales dos son documentos oficiales: La Constitución Política de Colombia y los Estándares Básicos de Competencias; las demás están relacionadas con el desarrollo del proceso lector; se consultaron además 3 referencias bibliográficas complementarias:

<http://www.padron.entretemas.com/InvAplicada/index.htm>.

<http://www.gestiopolis.com/recursos/.../tipencuch.htm>.

<http://www.ehcomunicacion.com/accesible/aulaclip/aulaclip.html>.

CONTENIDO:

Esta propuesta de investigación contiene los elementos teóricos conceptuales necesarios para diseñar un aplicativo multimedia en Flash Versión 8, con el propósito de fortalecer la lectura en los estudiantes de 4 grado la Sede No.4 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de Palmar de Varela-Atlántico. En su desarrollo precisa los fines u objetivos propuestos para dar solución a la problemática planteada, señala los referentes históricos e institucionales, legales y teóricos que la apoyan y sustentan, presenta además los ejes temáticos debidamente desarrollados que argumentan el trabajo; destaca la importancia de la Tecnología Aplicada como el tipo de investigación más adecuada para abordarla; utiliza la encuesta como instrumento recomendado para la recolección de la información y valora el objeto de estudio (población y muestra), como base fundamental de la investigación. Por último Presenta el análisis y la interpretación de la información recolectada y da a conocer los resultados obtenidos como clara evidencia del logro de los objetivos propuestos, brinda un informe de los aspectos más relevantes arrojados por la investigación en cuanto a la utilidad que representa el uso de un aplicativo multimedia en el fortalecimiento de la lectura.

METODOLOGÍA:

La metodología abordada para el desarrollo de esta investigación es la tecnología aplicada, la cual hace referencia a los estudios científicos y está orientada a resolver problemas de la vida cotidiana o a controlar situaciones prácticas que requieran ser mejoradas o cambiadas. Da la oportunidad de formar e integrarse al campo tecnológico aplicando estrategias metodológicas que permitan analizar la realidad y transformarla. Este proyecto empleó la encuesta como técnica de recolección de la información fueron aplicadas en un 50% a los Docentes, 20% a Estudiantes y 20% a Padres de familia.

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.

RECOMENDACIONES:

Para implementar esta propuesta y obtener los resultados esperados en el desarrollo del proceso lector de los estudiantes se recomienda:

- Realizar programas de capacitación docente sobre informática acorde con las nuevas tendencias pedagógicas y los avances tecnológicos.

- Convocar encuentros interactivos que permitan desarrollar procesos lectores en los estudiantes a través del uso de aplicativos multimediales.
- Hacer buen uso del aplicativo multimedia.
- Diseñar nuevos aplicativos multimediales como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de aprendizaje.

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

ANEXO H

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.gestiopolis.com/recursos/.../tipencuch.htm>.

<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