

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN APLICATIVO MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS VOCALES Y LOS FONEMAS M, P Y S A LOS ESTUDIANTES DEL GRADO DE TRANSICIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA AUXILIADORA DE GALAPA UTILIZANDO LA HERRAMIENTA DE FLASH.

**NANCY ROJAS ARBELÁEZ
GREY OROZCO SANTANDER
FABIOLA FRANCO ECHAVARRÍA**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
CENTRO DE EDUCACION A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y TELEMÁTICA
BARRANQUILLA
2009**

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN APLICATIVO MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS VOCALES Y LOS FONEMAS M, P Y S A LOS ESTUDIANTES DEL GRADO DE TRANSICIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA AUXILIADORA DE GALAPA UTILIZANDO LA HERRAMIENTA DE FLASH.

**NANCY ROJAS ARBELÁEZ
GREY OROZCO SANTANDER
FABIOLA FRANCO ECHAVARRÍA**

**Trabajo de grado para optar al título de especialista en Informática y
Telemática**

**ASESOR
EDGARD GHEOVANNY SANTANA BERNAL**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
CENTRO DE EDUCACION A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y TELEMÁTICA
BARRANQUILLA
2009**

NOTA DE ACEPTACIÓN

PRESIDENTE DEL JURADO

JURADO

JURADO

**Barranquilla
OCTUBRE DEL 2009**

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

1.2. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

2. JUSTIFICACIÓN

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

3.2. OBJETIVO ESPECIFICO

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. MARCO TEÓRICO

4.1.1. Teorías sobre aplicativo multimedia

4.1.2. Temática desarrollada en el aplicativo

4.1.3. Utilidad del aplicativo multimedia.

4.1.4. Herramientas informáticas

4.2. MARCO CONCEPTUAL.

4.2.1 Información sobre el producto.

4.2.2 Enfoque pedagógico y didáctico.

4.2.3 Conceptos implícitos.

4.3. MARCO CONTEXTUAL

4.3.1. Información de la institución.

4.3.2 Información de la población objeto.

4.3.3 Información de los recursos técnicos y tecnológicos.

4.4. MARCO METODOLOGICO

4.4.1. Diseño.

4.4.2. Herramienta de desarrollo

4.4.3. Técnicas de recolección de Información

4.4.4. Análisis estadístico de datos

4.4.5. Objetivos del diseño

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFIA

ANEXOS

Resumen analítico de investigación

Articulo científico

Tabla N° 1

Tabla N° 2

Grafico N°1

LISTA DE TABLAS

Tabla N°1

Tabla N°2

LISTA DE GRAFICOS

Grafico N° 1

LISTA DE ANEXOS

Resumen analítico de investigación

Artículo científico

Tabla N°1

Tabla N°2

Grafico N° 1

Comisiones de evaluación

RESUMEN

Esta investigación se realiza para brindar una herramienta en el proceso de iniciación a la lectura y la escritura de los estudiantes del grado transición de la Institución educativa María Auxiliadora de Galapa, solucionando la poca motivación y los bajos niveles académicos alrededor de este proceso.

Se plantea un objetivo general como es el de diseñar e implementar un aplicativo multimedia utilizando la herramienta flash para la enseñanza de las vocales y los fonemas m, p, s en los estudiantes del grado de transición de la institución educativa María Auxiliadora del municipio de Galapa; a partir de la recolección de información que permita determinar las dificultades que tienen los estudiantes en mención, el diseño y programación del aplicativo multimedia con la herramienta flash y por último implementarlo en la sala de informática para el uso efectivo del mismo.

Con el uso de esta aplicación multimedia haremos que a través del uso de la tecnología e informática se permita un enlace y acercamiento a estos conocimientos de una manera lúdica y práctica, estando a la vanguardia de las últimas didácticas y con los intereses y necesidades de los niños (as), teniendo claro que las tics se ha metido en los gustos de los mismos.

Esta investigación es apoyada en diversas teorías, tecnologías y conceptos sobre aplicativo multimedia, flash, y algunos aportes pedagógicos como; vocal, fonema y enseñanza. Acompañado de una investigación tecnológica aplicada que nos permite el desarrollo de esta investigación.

INTRODUCCION

La incorporación de las nuevas tecnologías al contexto educativo ha sido vista como la posibilidad de ampliar herramientas metodológicas que se pueden ofrecer para el mejoramiento de los procesos de enseñanza aprendizaje en todas las áreas del conocimiento del quehacer pedagógico.

El uso de la informática contribuye a resolver problemas educativos, sociales y familiares, lo que se constituye en un enfoque de interés muy general. Todo individuo posee la capacidad para aprender a pensar bajo diferentes formas e instrumentos distintos, en todos los niveles de la enseñanza, desde la escuela infantil hasta la universidad.

De ahí la importancia de implementar un aplicativo multimedia en el grado de transición de la Institución Educativa María Auxiliadora de Galapa , para mejorar el quehacer pedagógico tanto para los docentes como para los estudiantes y poder alcanzar los logros propuestos en esta área.

El uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, promueve un proceso educativo que permite producir, manipular, almacenar, comunicar, y/o esparcir información para transferir el conocimiento entre los miembros de la comunidad educativa.

Con la implementación del aplicativo multimedia se pretende facilitar a la comunidad educativa (estudiantes y docentes), un recurso tecnológico, práctico, ameno e interactivo en el refuerzo de la enseñanza de las vocales y 3 fonemas través de la lúdica para el desarrollo de procesos de enseñanza aprendizaje en el hoy y en el mañana.

El aplicativo multimedia es elaborado con una programación en Flash de carácter didáctico, dinámico e ilustrado. Que facilita no solamente el trabajo del docente, sino que los niños interactúan con el software.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCION DEL PROBLEMA

Los estudiantes del grado de transición de la Institución Educativa María Auxiliadora de Galapa presentan problemas en el proceso de aprendizaje de vocales y fonemas.

Este problema se evidencia en los estudiantes ya que presentan dificultad para iniciar el proceso de reconocimiento de vocales y fonemas. Lo que no permite consolidar en ellos herramientas o buenas bases que le sirvan para iniciarse en la lectura fonética, igualmente se le dificulta la transcripción o reconocer palabras con el sonido inicial de las vocales o fonemas. Para lograr evidenciar este problema se utilizaron los siguientes procesos de recolección y análisis de información:

Se analizaron en las diferentes comisiones de evaluación de los grados de transición el alto número de estudiantes que eran reportados por bajo rendimiento académico en el área de lectoescritura, por poseer problemas en el reconocimiento de vocales y fonemas en los periodos académicos del año 2009.

Se aplicó a los docentes una encuesta en cada periodo académico con el propósito de:

- Conocer cuantos estudiantes reincidían en esta problemática de la iniciación al proceso lector de vocales y fonemas.
- Identificar el grado de dificultad de los estudiantes hacia el proceso lector.
- Determinar la metodología utilizada para el desarrollo del proceso del lector en los estudiantes.

Para el análisis documental se tuvieron las actas de las diferentes comisiones de evaluación de los 2 últimos periodos académicos, donde se determinaron las siguientes categorías de análisis:

- Proceso de reconocimiento de vocales y fonemas
- Correlación de datos.

En la primera categoría sobre el proceso de reconocimiento de vocales y los tres primeros fonemas se encontró que los estudiantes no llevan unos buenos cimientos del grado anterior (jardín) en el manejo de vocales para continuar luego con fonemas y a todo esto lo acompañan la falta de material de lectura para los estudiantes. “algunos niños tienen un cuaderno de todito y para completar no traen en ocasiones lápices” (manifestación por un compañero docente).

En la segunda categoría en la correlación de datos algunos compañeros manifestaron que los estudiantes no poseen patrones para la iniciación al proceso lector ya que solo realizan lectura de imágenes o de productos que venden en la tienda.

A todo lo anterior lo complementa el factor de la falta de material didáctico que motive a los estudiantes a la adquisición de procesos lectores lo que no le permite el desarrollo y continuidad hacia la básica primaria.

Como aporte a la solución de esta problemática descrita el presente proyecto propone el diseño e implementación de un aplicativo multimedia con la herramienta flash para la enseñanza de las vocales y los fonemas m, p y s en los estudiantes del grado de transición de la institución educativa maría auxiliadora de Galapa utilizando la herramienta de flash. Este recurso didáctico multimedia buscara:

- Disminuir los altos índices de estudiantes reportados a comisión de evaluación sobre proceso de lectura de vocales y fonemas.
- Mejorar el quehacer didáctico de los docentes en la enseñanza de la lectura y la escritura.
- Dotar a la Institución Educativa María Auxiliadora de un recurso didáctico multimedia, útil en el área de lengua castellana.

1.2 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

En la institución Educativa María Auxiliadora de Galapa en la sede N° 2 se han llevado a cabo proyectos pedagógicos y experiencias educativas que han buscado mejorar los procesos lectoescritores de los cuales el presente proyecto espera tener en cuenta:

En el área de lengua castellana se desarrolló el siguiente proyecto “Mejorar el proceso lector y escritor de los niños, niñas y jóvenes desde transición hasta quinto de básica primaria en la Institución Educativa María Auxiliadora de Galapa – sede N° 4 Roque Mariano Acosta”.

En las sedes 1, 2 y 4 se desarrolló el siguiente proyecto “la literatura como fuente de potencialización de las competencias comunicativas y la práctica de los valores en los estudiantes de transición, 1ro, 4º básica primaria, sexto y séptimo grado del INEMA”

En la sede 2 se implementó un software educativo donado por computadores para educar donde se inicia este proceso, al igual que se utilizan algunos software gratis de vocales y fonemas, y otros con algunos espacios gratuitos como el de vocales de Santos Pereira Figueroa y el software de lenguas de Spereira@arrakis.es o Spereira@ono.com ; donde ellos interactúan también de forma divertida con ellas.

De acuerdo con los anteriores proyectos de lectura desarrollados por diferentes docentes en diferentes sedes (contextos diferentes estratos bajos estratos medios y altos), se puede decir que los estudiantes que poseen estratos medios y altos tienen mayor ayuda en casa para el refuerzo del proceso lector y los de estrato bajo no, ya que la gran mayoría de los padres son analfabetas.

El segundo proyecto aprovechó las cartillas que el gobernador del Atlántico le regaló a los estudiantes como herramienta metodológica para reforzar procesos de lectura.

Todos estos proyectos poseen una interdisciplinariedad en las diferentes áreas del conocimiento en la institución de los cuales se institucionalizo la hora del lector.

1.3 FORMULACION DEL PROBLEMA

En las instituciones educativas a lo largo del tiempo se han venido preocupando por implementar procesos de enseñanza/aprendizaje que busquen la formación del estudiante en el ser, saber y hacer, es decir, que se promueve la formación integral del educando.

Por todo lo anterior queremos aportar una herramienta tecnológica que nos ayude a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en los en los inicios de la lectura por lo que a través de ella daremos respuesta a:

¿Cómo utilizar la herramienta flash para elaborar un recurso didáctico que permita mejorar la enseñanza de las vocales y los fonemas m, p y s a los estudiantes del grado de transición de la Institución María Auxiliadora de Galapa?

2. JUSTIFICACION –

El diseño e implementación de un aplicativo multimedia para la enseñanza de las vocales y los fonemas m, p y s, se justifica en la importancia y la necesidad de los estudiantes y docentes del grado de transición de adquirir nuevas herramientas didácticas en la iniciación de procesos de lectura que le permitan aprender de una manera lúdica, dinámica, creativa y poder desarrollar competencias lectoras, aportando al fortalecimiento de los procesos de enseñanza aprendizaje al iniciar el primer grado de enseñanza primaria.

A los docentes este aplicativo multimedia se convertirá en una herramienta didáctica para su quehacer pedagógico en el área de lengua castellana.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar un aplicativo multimedia utilizando la herramienta flash para la enseñanza de las vocales y los fonemas m, p y s a los estudiantes del grado de transición de la institución educativa María Auxiliadora del municipio de Galapa.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Recolectar información que permita determinar las dificultades que tienen los estudiantes del grado transición de la institución educativa María Auxiliadora del municipio de Galapa para el aprendizaje de las vocales y fonemas
- Programar el aplicativo multimedia utilizando la herramienta flash
- Implementar el aplicativo multimedia con los estudiantes del grado de transición de la institución educativa María Auxiliadora del municipio de Galapa.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO TEÓRICO.

La educación busca integrar las **Tics** a los procesos de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de competencias incluyéndola en el currículo de todas las áreas del conocimiento.

El uso de las Tics Implica usar las tecnologías para:

- ✓ Planificar estrategias que faciliten la construcción del aprender.
- ✓ Apoyar las clases.
- ✓ Ser usadas en el aula como parte del currículo.
- ✓ Aprender el contenido de una disciplina.
- ✓ Conocer y optimizar el uso de software educativo de una disciplina.

4.1.1 Aplicativo multimedia

Son materiales informáticos que representan un conocimiento, y su propósito es facilitar el autoaprendizaje por parte del usuario. Integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo, animaciones...) y se caracterizan por su alta interactividad, es decir por el control que puede tener el usuario sobre el objeto de aprendizaje.

Multimedia Son el grupo de los materiales multimedia, que integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo, animaciones...), que son implementados en el campo educativo, es decir, son materiales multimedia que se utilizan con una finalidad educativa.

¹Ministerio de Educación Nacional: concurso de meritos objetivos virtuales – Universidad de Manizales OVAS

Características del aplicativo multimedia:

Las presentaciones multimedia pueden verse en un escenario, proyectarse, transmitirse, o reproducirse localmente en un dispositivo por medio de un

reproductor multimedia. Una transmisión puede ser una presentación multimedia en vivo o grabada.

Los juegos y simulaciones multimedia pueden usarse en ambientes físicos con efectos especiales, con varios usuarios conectados en red, o localmente con un computador sin acceso a una red, un sistema de videojuegos, o un simulador. En el mercado informático, existen variados software de autoría y programación de software multimedia, entre los que destacan Adobe Director y Flash.

Los diferentes formatos de multimedia analógica o digital tienen la intención de mejorar la experiencia de los usuarios, por ejemplo para que la comunicación de la información sea más fácil y rápida. O en el entretenimiento y el arte, para trascender la experiencia común.

Los niveles mejorados de interactividad son posibles gracias a la combinación de diferentes formas de contenido. Multimedia en línea se convierte cada vez más en una tecnología orientada a objetos e impulsada por datos, permitiendo la existencia de aplicaciones con innovaciones en el nivel de colaboración y la personalización de las distintas formas de contenido.

Ejemplos de esto van desde las galerías de fotos que combinan tanto imágenes como texto actualizados por el usuario, hasta simulaciones cuyos coeficientes, eventos, ilustraciones, animaciones o videos se pueden modificar, permitiendo alterar la "experiencia" multimedia sin tener que programar.

Además de ver y escuchar, la tecnología háptica permite sentir objetos virtuales. Las tecnologías emergentes que involucran la ilusión de sabor y olor también puede mejorar la experiencia multimedia.

² Multimedia Wikipedia.

El Aplicativo Multimedia del presente trabajo se ha diseñado para la enseñanza de la lectura de las vocales y algunos fonemas a los estudiantes de transición de la Institución María Auxiliadora de Galapa. Los contenidos, específicamente se direccionan por una introducción, con claridad de

propósitos e información de base con animación y que servirá de motivación cuando el usuario ingrese.

A través del uso de imágenes, texto, sonido y animación se desarrolla un juego con un programa de aprendizaje significativo haciendo uso de hipervínculos que permiten a los usuarios moverse por la información.

4.1.2. Temática desarrollada en el aplicativo:

Proceso lectoescritor:

Los niños y las niñas de tres, cuatro y cinco años no deben estar todo el día pegados al pupitre, escribiendo y leyendo. La Educación Infantil posee unas características propias: el juego, la comunicación oral y corporal, la relación afectiva, los hábitos de cuidado personal, etc.

Cada niña y cada niño tienen un desarrollo madurativo propio que tenemos que respetar, y mediante el proceso de aprendizaje de la lectoescritura con el que queremos trabajar se favorece el atender a cada uno de los distintos ritmos de desarrollo.

Debemos estimularles, ofrecerles la posibilidad de acceder al lenguaje escrito, pero no atormentarles, ni clasificarles, ni exigirles a todos unos conocimientos iguales.

⁴Desde muy corta edad los niños y las niñas manifiestan en sus juegos iniciativas por aprehender los códigos escritos. En sociedades alfabetizadas como la nuestra, muchos pequeños y pequeñas aprenden a leer y a escribir de manera natural, sin escolaridad formal (Molina, 1998).

Las investigaciones sobre los procesos iniciales de la lectoescritura muestran al niño como un aprendiz activo que trata de comprender el lenguaje escrito que está a su alrededor, explorando, preguntando, formulando y comprobando hipótesis en su intento de comunicarse con el mundo.

³Sobre lectoescritura en educación infantil
sábado 17 de enero de 2004

⁴ El aprendizaje de la lecto-escritura en niños y niñas de 1º de primaria
LOURDES AVELLA RUBIO Facultad de Filosofía y Letras Licenciatura en Pedagogía.

Al respecto Ferreiro indica:

“sabemos, gracias a la obra monumental de Piaget, que los niños no esperan tener seis años y una maestra delante para comenzar a reflexionar acerca de problemas extremadamente complejos, y nada impide que un niño que crece en una cultura donde la escritura existe reflexione también acerca de esta clase particular de marcas y organice sus ideas al tratar de comprenderlas" (1983, p. 79).

El niño y la niña se van apropiando de la lengua escrita de una forma natural mediante experiencias de lenguaje que se presentan en las situaciones sociales cotidianas y de juego que tienen sentido para él y para ella (Ruiz, 1994).

Es así como en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura interviene en gran medida el contexto sociocultural y la función social que tiene la lengua escrita para comunicar significados ya que por medio de esta se transmite lo que la persona piensa, cree, conoce y siente.

M.A.K. Halliday (1986) menciona siete categorías de funciones lingüísticas que se desarrollan en el contexto social y que se aplican tanto a la lengua oral como a la lengua escrita, éstas son las siguientes:

instrumental, es el lenguaje que se utiliza para satisfacer necesidades; regulatoria, es el que se usa para controlar la conducta de otros; interaccional, se refiere al lenguaje para mantener y establecer relaciones sociales; personal, es aquel que permite expresar opiniones personales; imaginativa, permite expresar lo que imaginamos y creamos; el lenguaje heurístico, permite crear información y respuestas acerca de diferentes cosas que se desean conocer; lenguaje informativo, es el que permite comunicar información.

⁴ El aprendizaje de la lecto-escritura en niños y niñas de 1^o de primaria
LOURDES AVELLA RUBIO Facultad de Filosofía y Letras Licenciatura en Pedagogía.

4.1.3. Utilidad:

Este aplicativo multimedia se desarrollará en el programa de flash de una manera didáctica e interactiva con las vocales y los fonemas m, p y s de tal

forma que los niños a través de la interacción y participación directa con él pueda apropiarse del conocimiento de las vocales y de por lo menos 3 fonemas.

4.1.4. Herramientas informáticas

Flash:

⁵Probablemente, uno de los avances más importantes en materia de diseño en el web ha sido la aparición de la tecnología desarrollada por Macromedia denominada Flash.

Flash es la tecnología más comúnmente utilizada en el Web que permite la creación de animaciones vectoriales. El interés en el uso de gráficos vectoriales es que éstos permiten llevar a cabo animaciones de poco peso, es decir, que tardan poco tiempo en ser cargadas por el navegador .Existen dos tipos de gráficos:

- **Los gráficos vectoriales**, en los cuales una imagen es representada a partir de líneas (o vectores) que poseen determinadas propiedades (color, grosor...). La calidad de este tipo de gráficos no depende del zoom o del tipo de resolución con el cual se esté mirando el gráfico. Por mucho que nos acerquemos, el gráfico no se pixeliza, ya que el ordenador traza automáticamente las líneas para ese nivel de acercamiento.
- **Las imágenes en mapa de bits**. Este tipo de gráficos se asemejan a una especie de cuadrícula en la cual cada uno de los cuadrados (píxeles) muestra un color determinado. La información de estos gráficos es guardada individualmente para cada píxel y es definida por las coordenadas y color de dicho píxel. Este tipo de gráficos son dependientes de la variación del tamaño y resolución, pudiendo perder calidad al modificar sucesivamente sus dimensiones.

⁵ Por Rubén Álvarez Publicado: 19/2/03 Atención: Contenido exclusivo de DesarrolloWeb.com. No reproducir. Copyright

Así, Flash se sirve de las posibilidades que ofrece el trabajar con gráficos vectoriales, fácilmente redimensionables y alterables por medio de funciones, así que de un almacenamiento inteligente de las imágenes y sonidos

empleados en sus animaciones por medio de bibliotecas, para optimizar el tamaño de los archivos que contienen las animaciones.

Esta optimización del espacio que ocupan las animaciones, combinada con la posibilidad de cargar la animación al mismo tiempo que ésta se muestra en el navegador (técnica denominada streaming), permite aportar elementos visuales que dan vida a una web sin que para ello el tiempo de carga de la página se prolongue hasta límites insoportables por el visitante.

Flash que ofrece las posibilidades de trabajar con gráficos vectoriales, fácilmente redimensionables y alterables por medio de funciones, así que de un almacenamiento inteligente de las imágenes y sonidos empleados en sus animaciones por medio de bibliotecas, para optimizar el tamaño de los archivos que contienen las animaciones.

Además de este aspecto meramente estético, Flash introduce en su entorno la posibilidad de interactuar con el usuario. Para ello, Flash invoca un lenguaje de programación llamado Acción Script. Orientado a objetos, este lenguaje tiene claras influencias del Java Script y permite, entre otras muchas cosas, gestionar el relleno de formularios, ejecutar distintas partes de una animación en función de eventos producidos por el usuario, saltar a otras páginas

4.2 MARCO CONCEPTUAL.

4.2.1 información sobre el producto

El recurso informático para el diseño e implementación de un aplicativo multimedia que permita la enseñanza de las vocales y los fonemas m, p y s a los estudiantes del grado de transición, está diseñado en Macromedia "Director MX versión 2008" esta conformado por 3 módulos:

1. Vocales
2. Fonemas
3. Actividades

Inicialmente le damos la bienvenida a los niños que tendrán acceso al software con una bienvenida que les hace un personaje llamado Aseosito, quien es la mascota de nuestra institución.

Luego encontramos las 5 vocales, donde el niño tendrá la oportunidad de escoger la vocal con la cual les gustaría interactuar; a cada una la acompañan 3 dibujos que inician con la vocal escogida y el dibujo de una nota musical, la cual cuando el niño da clic escucha el sonido de la misma. Para que el estudiante realice ejercicios de lectura que se encuentra en el

recurso multimedia, lo que permitirá la apropiación de las mismas. Igualmente encontramos una serie de animaciones en flash que servirán para mantener la atención de los estudiantes.

En el segundo encontramos los fonemas como m, p, s, acompañados de las siguientes actividades:

- Lecturas de dibujos con el fonema m
- Lectura de dibujos con el fonema p
- Lectura de dibujos con el fonema s

A medida que el niño vaya dando clic sobre las notas, se escucha el sonido de cada fonema.

En el tercero tenemos diferentes actividades que nos permiten verificar el conocimiento de los dos anteriores capítulos como son:

- Distingue vocales de fonemas, dando clic sobre las vocales
- Escoger una vocal y luego dar clic sobre los dibujos y palabras que contengan dicha vocal e irán desapareciendo los dibujos correctos
- Identificar el dibujo y escoge el fonema al cual pertenece.

4.2.2. Enfoque pedagógico y didáctico que se identifica en el aplicativo.

Este recurso didáctico multimedia se diseñó para aportar al proceso de enseñanza aprendizaje y fortalecer las competencias lectoras como base principal del niño y la niña de transición para iniciar la básica primaria.

4.2.3. Conceptos implícitos desarrollados al utilizar el aplicativo:

Mc Luhan y Powers en Pineda (2003) plantean que “la facilidad de ordenamiento del hemisferio izquierdo es cuantitativa, diacrónica y visual; y que el hemisferio derecho del cerebro es la zona de lo cualitativo, lo sincrónico y lo acústico. Cuando estas dos zonas están realmente en equilibrio, se obtiene un verdadero conocimiento “comprensivo”, que es aquel que permite comprender la realidad como totalidad.” Es así como los autores concluyen que en virtud de que las TIC integran lo visual y lo acústico en un espacio sin fronteras, se genera un usuario con una visión más amplia de los problemas y con poder de ubicuidad, capaz de conocer sucesos que ocurren en puntos opuestos del planeta de manera simultánea, así como emitir juicios, establecer posiciones e interactuar más con los otros. Mc Luhan y Powers en Pineda (2003).

En el mismo sentido Monereo (2004) apoya que la transición de la cultura oral a la manuscrita, y de ésta a la cultura impresa, tuvo reconocidas repercusiones sobre la forma de aprender y pensar, la transición de la cultura impresa a esta nueva cultura digital tendrá consecuencias diversas sobre nuestra cognición. Perry en Prensky (2001) determina que diferentes tipos de experiencias dirigen a diferentes estructuras.

4.3 MARCO CONTEXTUAL

4.3.1. Información de la institución

La Institución María Auxiliadora de Galapa es un establecimiento público de educación desde 0º hasta 11º con los modelos flexibles de telesecundaria, aceleración de aprendizaje y escuela nueva ubicada en la calle 14 N° 12ª 47 La misión de la institución es la formación de una comunidad en valores con énfasis en educación, preparados para los desafíos tecnológicos e informáticos del mundo, para ello la institución adopto lo siguiente:

- Modelo pedagógico (pedagogía conceptual), garantiza un trabajo utilizando las 3 dimensiones afectiva, cognitiva y expresiva.
- Asignatura de ética con inteligencia emocional y lectores competentes para fortalecer el proyecto macro de la institución
- Asignatura de comunicación garantiza la formación de estudiantes en las diferentes dimensiones de la comunicación
- Integración de las Tics en todas las áreas del conocimiento, respondiendo al manejo de herramientas tecnológicas e informáticas en toda la comunidad educativa.

4.3.2 Población objeto:

La Institución educativa María Auxiliadora cuenta con 4 sedes, atiende una población de bajos recursos socio económicos de estrato 0 y -1 en su gran mayoría pertenecen a un nivel sociocultural muy bajo. En la actualidad se encuentran matriculados 3000 estudiantes entre las dos jornadas. La población infantil esta conformada por 530 niños, de ellos existe 12

6Monereo, C. (2004). La construcción virtual de la mente: implicaciones psicoeducativas. Interactiva Educativa Multimedia, 9. Recuperado el 2 de agosto de 2009 http://www.ub.edu/multimedia/iem/down/c9/Construction_of_the_mind_%28SPA%29.pdf

estudiantes con discapacidades especiales, cuenta con 120 docentes, 6 coordinadores y una rectora capacitada en diversas ramas como lo exige la ley general de educación.

4.3.3 Información de los recursos técnicos y tecnológicos.

Los planes de estudio de todas las áreas del conocimiento están diseñados acorde con los estándares según el ministerio de educación nacional.

La institución cuenta con los siguientes recursos técnicos, logísticos y humanos para la ejecución del proyecto:

4 salas de informática dotadas así por sedes:

- Sede N° 1 20 computadores con conexión a internet.
- Sede N°2 15 computadores con conexión a internet.
- Sede N°3 18 computadores.
- Sede N° 4 10 computadores con conexión a internet.

A cada docente en las diferentes áreas del conocimiento se le asignan 3 horas semanales para el desarrollo de su asignatura.

4.4 MARCO METODOLOGICO

4.4.1 Diseño

4.4.1.1. Tipo de investigación.

⁶ **Investigación Tecnológica.** Conjunto de estudios, observaciones y experimentación, enfocados a la generación de una nueva tecnología (innovación tecnológica), con base en conocimientos científicos y/o la Experiencia acumulada en la práctica productiva, las buenas prácticas de manufactura y el conocimiento acumulado en el servicio técnico a clientes. También incluye la investigación realizada sobre tecnologías ya existentes para su mejora u optimización y la investigación en áreas de la administración de la tecnología.

La investigación tecnología que de como resultado la generación, mejoramiento, difusión o transferencia y aplicación de conocimiento en todos los campos de la tecnología.

⁷ La investigación en Tecnología Educativa está forzosamente relacionada con la que se desarrolla en todas aquellas ciencias y disciplinas en las que se fundamenta, por ello su evolución ha seguido los mismos caminos que la investigación didáctica en general y también ha contemplado la polémica entre los paradigmas cuantitativos y cualitativos.

4.4.1.2. Tipo de aplicativo de software diseñado

Enseñanza de las vocales y los fonemas m, p, y s	Aplicativo multimedia
Herramienta	Multimedia
Utilidad	Enseñanza de las vocales y fonemas m, s y p
Usuario	Docentes y estudiantes de transición

^{6- 7}Stenberg, Robert J. Wisdom intelligence, and creativity synthesized. Cambridge University Press 2003: p.78 Silvia E. Campuzano F.

4.4.1. 3. Herramienta de desarrollo

Nombre de la herramienta	Diseño e implementación de un aplicativo multimedia para la enseñanza de las vocales y fonemas m, p y s a los estudiantes de transición
Versión	Flash 8
Fabricante	Flash
licencia	
Descripción funciones utilizadas en la elaboración del aplicativo	Material didáctico tecnológico para los docentes de transición para ser utilizado en la enseñanza de las vocales y los fonemas m, p y s de los estudiantes.

4.4.1.4 Técnicas de recolección de Información

Técnicas de la recolección de la información

Las técnicas aplicadas fueron: Observaciones directas, encuestas, informes de comité de evaluación y promoción.

⁸En virtud de lo expresado por Sabino (1994) un instrumento de recolección de datos es en principio cualquier recurso metodológico del que puede valerse el investigador para acercarse a los fenómenos estudiados y extraer de ellos la información, en ese orden de ideas, el recurso utilizado para recabar la información será un cuestionario o encuesta, con preguntas cerradas y de múltiples alternativas de una sola opción de respuesta, diseñado con el fin de contrastar la veracidad de lo observado con el acontecimiento del tema en estudio y observaciones directas con relación al contexto.

⁸ VERGEL CABRALES, Gustavo. Metodología, Un Manual para la elaboración de diseños y proyectos de investigación. Editorial Mejoras.

Tercera edición, Barranquilla, 1997.

⁹Las técnicas aplicadas fueron: Observaciones directas, encuestas e informes de dificultades más relevantes en las reuniones de comisión y evaluación.

Observación:

Consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos.

La Entrevista.

La entrevista es una técnica antigua, pues ha sido utilizada desde hace mucho, desde su notable desarrollo, en sociología y en educación. De hecho, en estas ciencias, la entrevista constituye una técnica indispensable porque permite obtener datos que de otro modo serían muy difícil conseguir.

Es una técnica para obtener datos que consisten en un diálogo entre dos personas: El entrevistador "investigador" y el entrevistado; se realiza con el fin de obtener información de parte de este, que es, por lo general, una persona entendida en la materia de la investigación.

4.4.1.5. Análisis estadístico de datos

Tabla N° 1

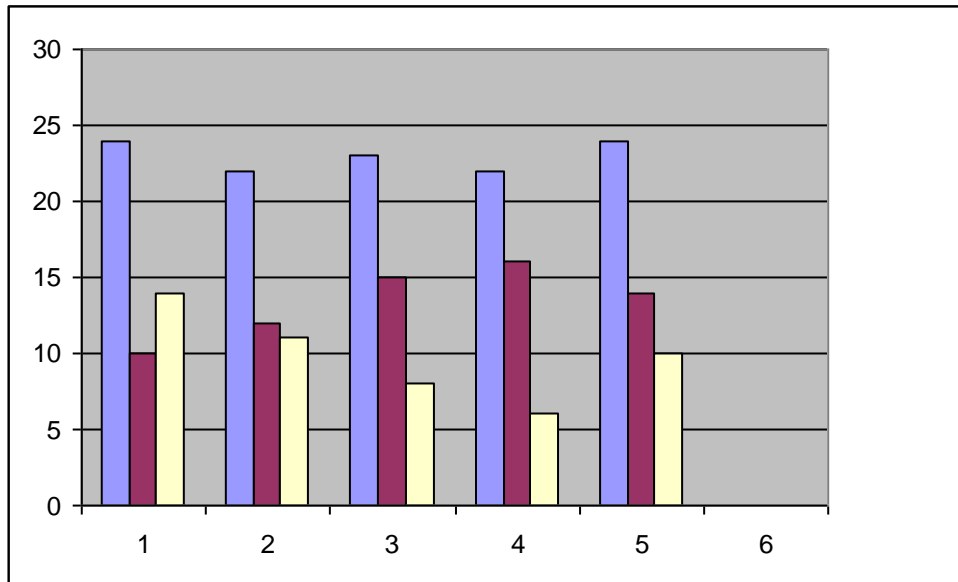
Grado	Área	Técnica	Número de estudiantes	Captaron la información	No captaron la información
T 1	Español	Tablero	24	15	9
T 2	Integración	Cartelera	22	13	9
T 3	Español	Software	23	19	3
T 4	Español	Libro	22	12	10
T 5	Español	Lámina	24	13	11

⁹ VERGEL CABRALES, Gustavo. Metodología, Un Manual para la elaboración de diseños y proyectos de investigación. Editorial Mejoras. Tercera edición, Barranquilla, 1997.

En la anterior tabla se observa que el proceso de enseñanza varía según la técnica que utiliza la docente, arrojando un resultado excelente la aplicación de la tecnología a través del software. (ver tabla de observación N° 2 anexos)

Se puede comprobar que la aplicación del aplicativo multimedia será una herramienta novedosa, práctica y motivadora para los estudiantes de transición en la enseñanza de vocales y fonemas.

Grafico N° 1



Al culminar el segundo periodo academico 2009 la comisión de evaluación de transición arrojó el siguiente resultado (ver grafica 1)

■ Número total de estudiantes

■ Estudiantes que leen

■ Estudiantes que no leen

4.4.1.6. Objetivos del diseño

OBJETIVOS DE DISEÑO

TÉCNICOS:

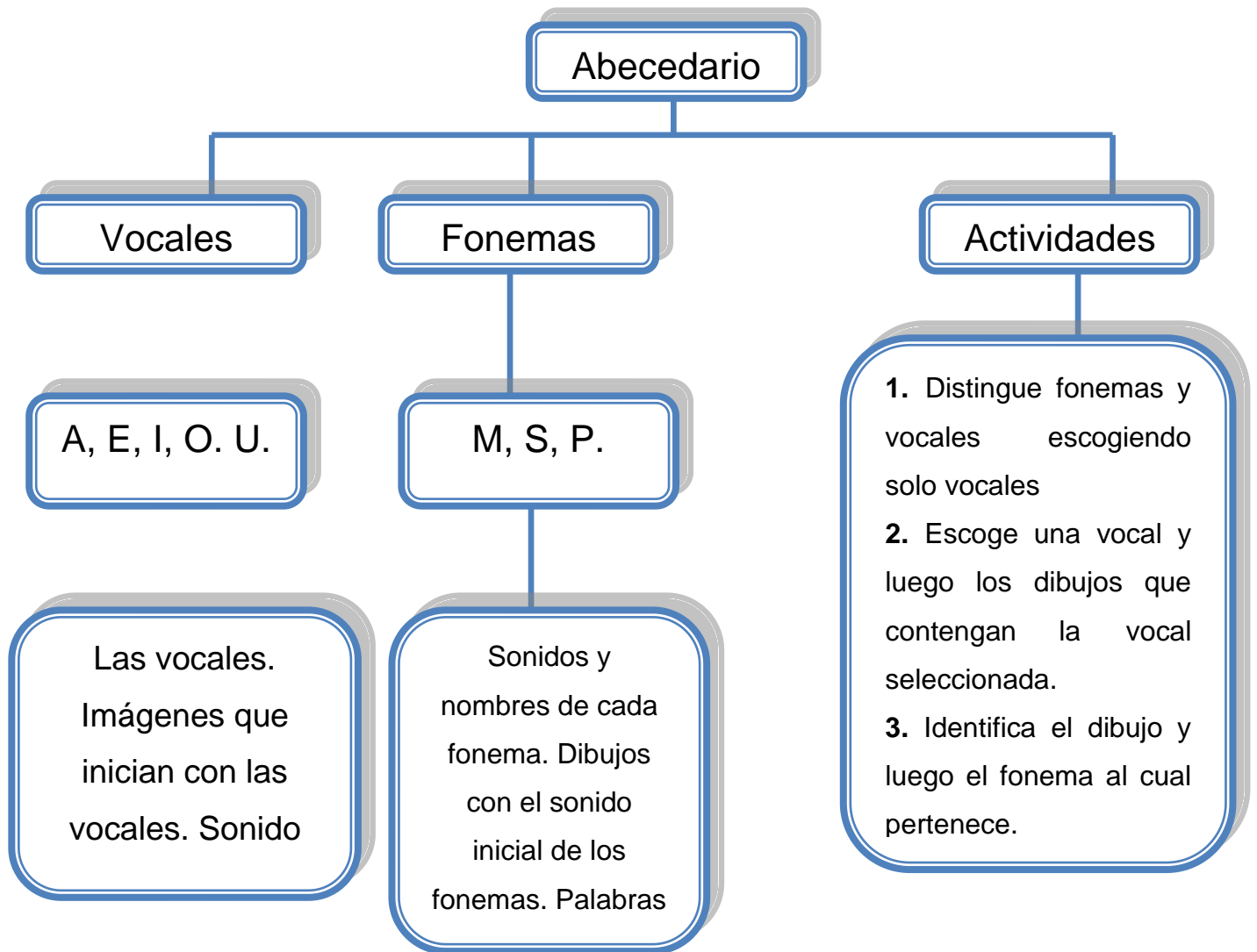
Optimizar el uso los recursos informáticos de la institución a través de la implementación de un software que afianza las Tics.

PEDAGÓGICOS:

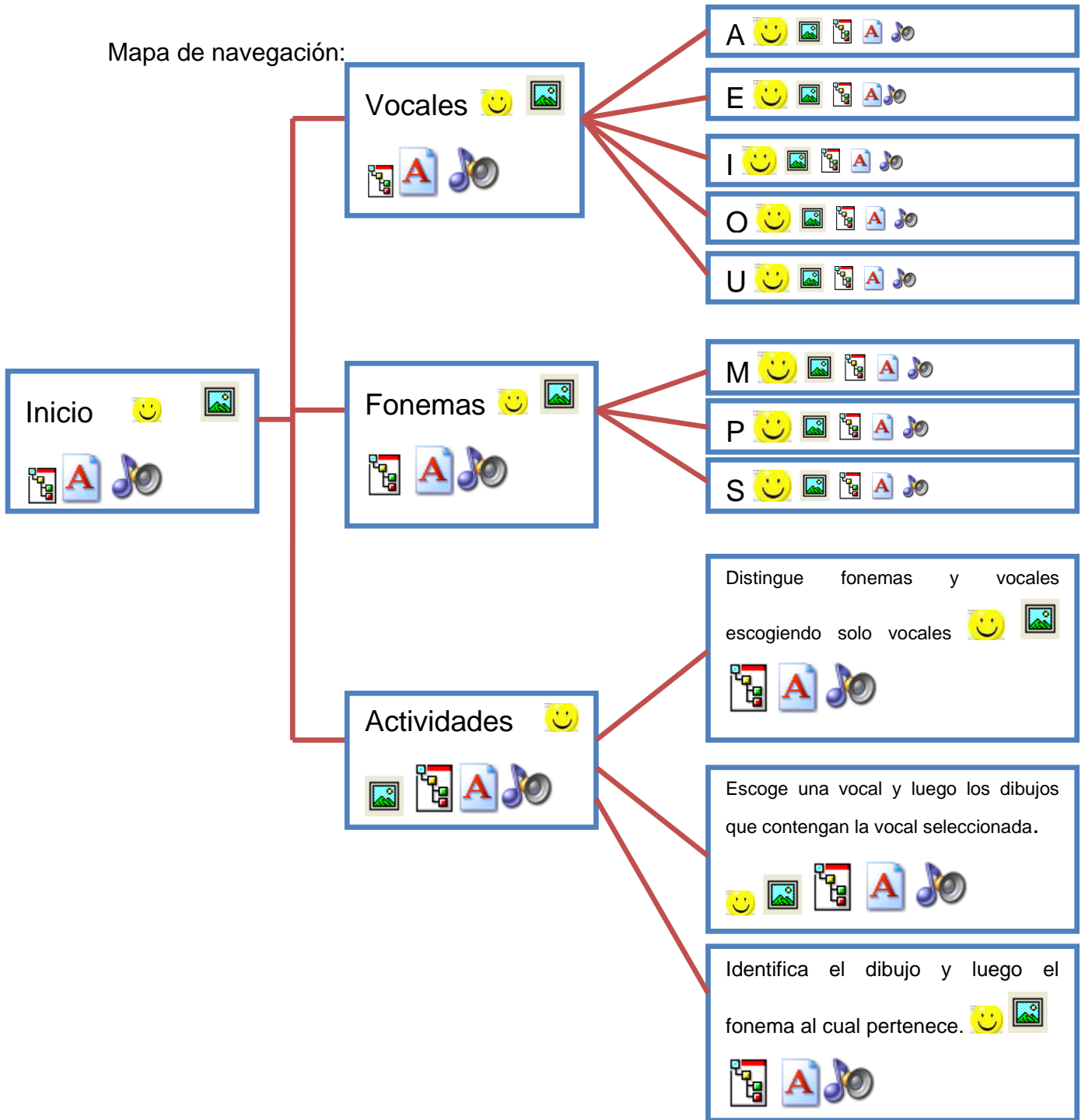
Mejorar los procesos de enseñanza de las vocales y los fonemas de los estudiantes de transición de la Institución María Auxiliadora

4.4.2 Evidencias de Diseño

Mapa de contenido:



Mapa de navegación:



4.4.3. Diseño de interfaces y guiones



NO.	Objeto	Estado Inicial	Evento	Acción	Fuente
1	Banner (Mensaje de Bienvenida)	Activo	Por Tiempo	Aparición	
2	Menú(Botones)	Activo	Clic	Clic Usuario	
3	Gráfico(Fondo tablero)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
4	Gráfico(Oso)	Activo	Por Tiempo	Movimiento	
5	Sonido (Voz Oso)	Activo	Por Tiempo	Sonido	



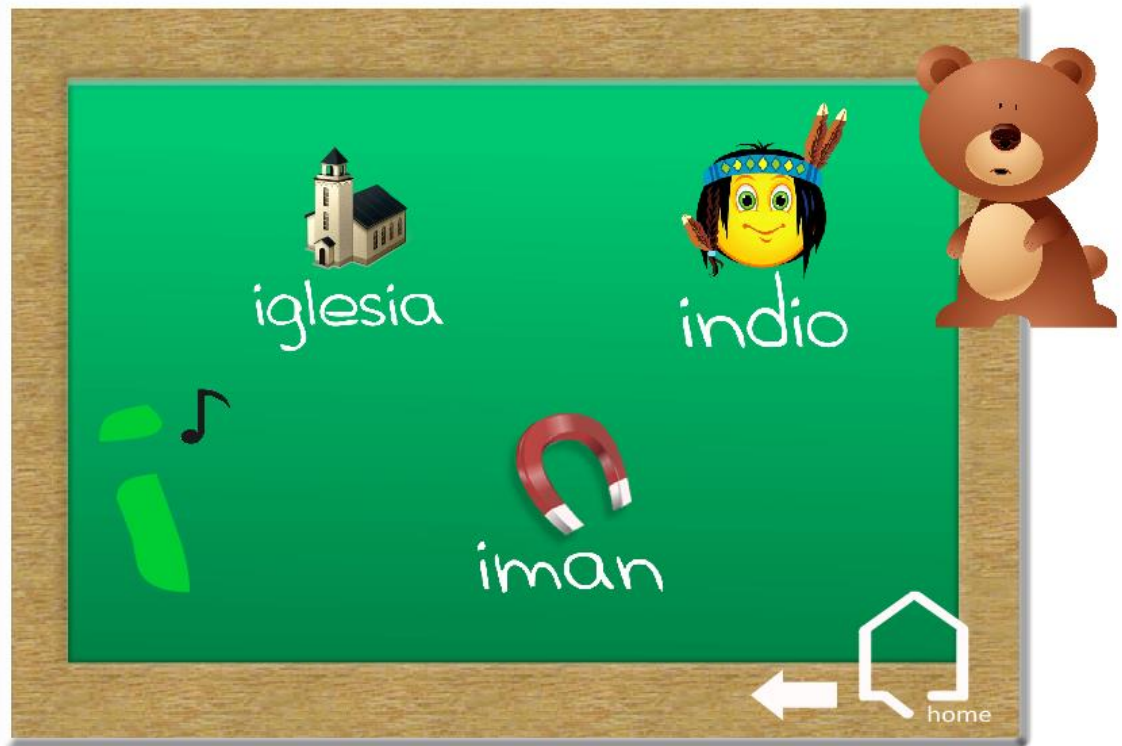
NO.	Objeto	Estado Inicial	Evento	Acción	Fuente
1	Banner (Título de Menú vocales)	No Activo	Por Tiempo	Aparición	
2	Menú(Botones)	Activo	Clic	Clic Usuario	
3	Gráfico(Fondo tablero)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
4	Gráfico(Oso)	Activo	Por Tiempo	Movimiento	
5	Sonido (Voz Oso)	Activo	Por Tiempo	Sonido	



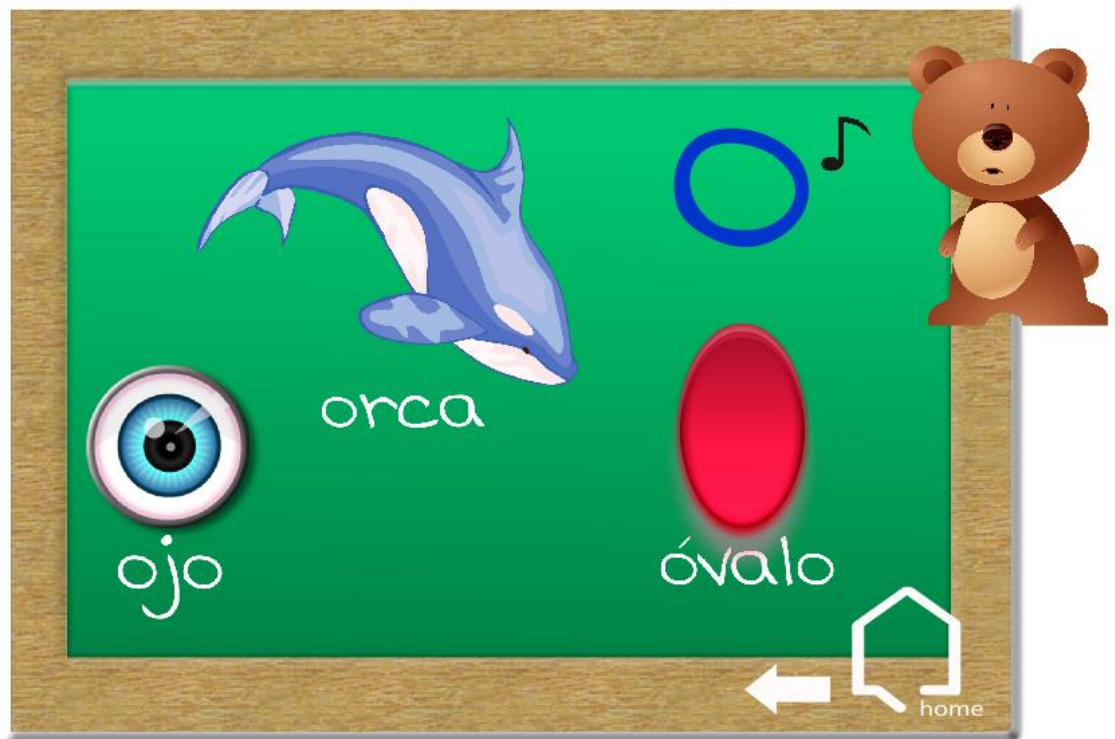
NO.	Objeto	Estado Inicial	Evento	Acción	Fuente
1	Gráfico (Vocal A)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
2	Botón Sonido A	Activo	Clic	Clic Usuario	
3	Gráfico(Fondo tablero)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
4	Gráfico(Oso)	Activo	Por Tiempo	Movimiento	
5	Sonido (Voz Oso)	Activo	Por Tiempo	Sonido	



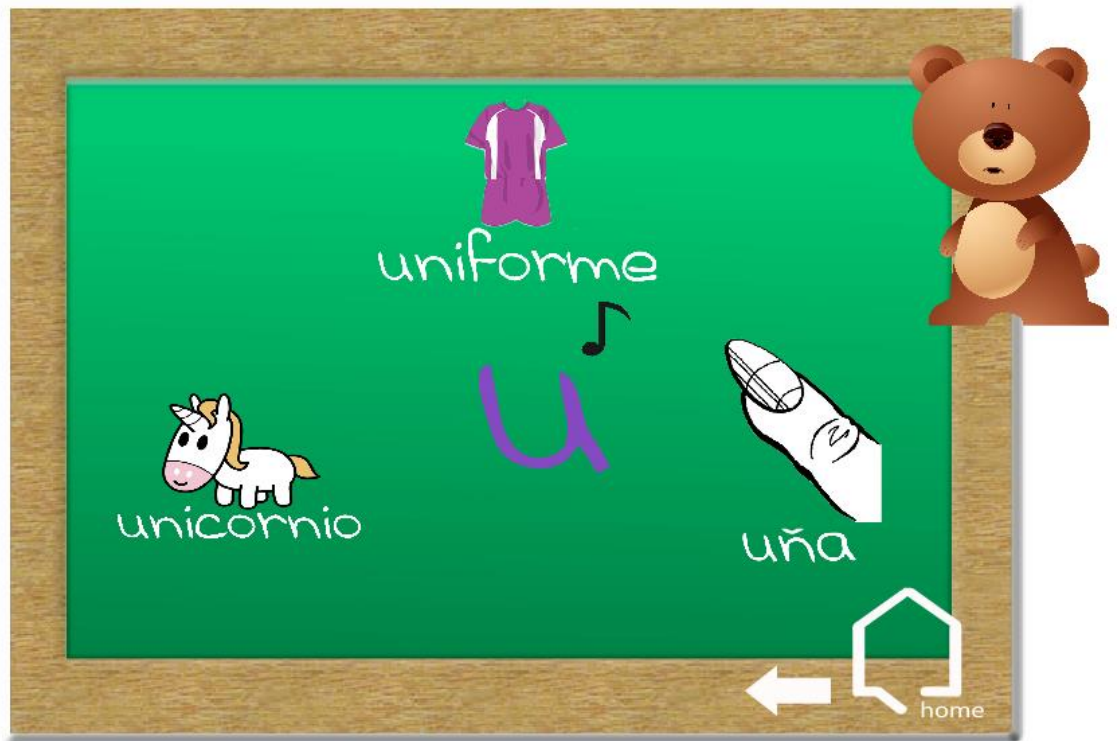
NO.	Objeto	Estado Inicial	Evento	Acción	Fuente
1	Gráfico (Vocal E)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
2	Botón Sonido E	Activo	Clic	Clic Usuario	
3	Gráfico(Fondo tablero)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
4	Gráfico(Oso)	Activo	Por Tiempo	Movimiento	
5	Sonido (Voz Oso)	Activo	Por Tiempo	Sonido	



NO.	Objeto	Estado Inicial	Evento	Acción	Fuente
1	Gráfico (Vocal I)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
2	Botón Sonido I	Activo	Clic	Clic Usuario	
3	Gráfico(Fondo tablero)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
4	Gráfico(Oso)	Activo	Por Tiempo	Movimiento	
5	Sonido (Voz Oso)	Activo	Por Tiempo	Sonido	



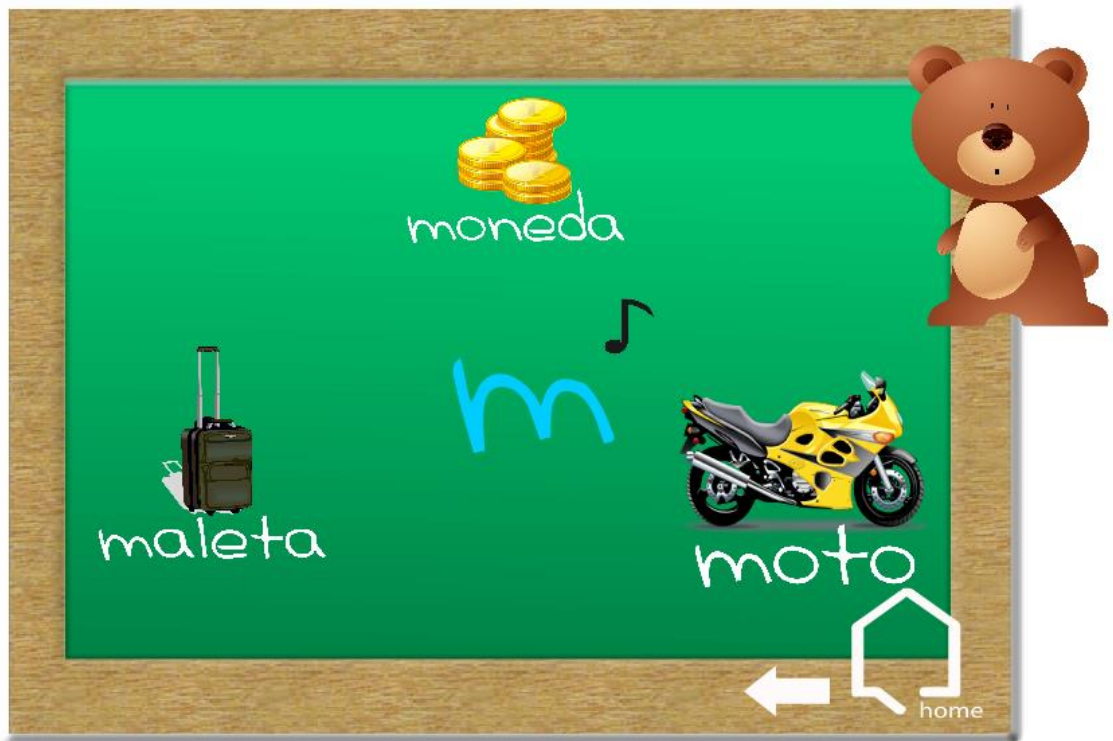
NO.	Objeto	Estado Inicial	Evento	Acción	Fuente
1	Gráfico (Vocal O)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
2	Botón Sonido O	Activo	Clic	Clic Usuario	
3	Gráfico(Fondo tablero)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
4	Gráfico(Oso)	Activo	Por Tiempo	Movimiento	
5	Sonido (Voz Oso)	Activo	Por Tiempo	Sonido	



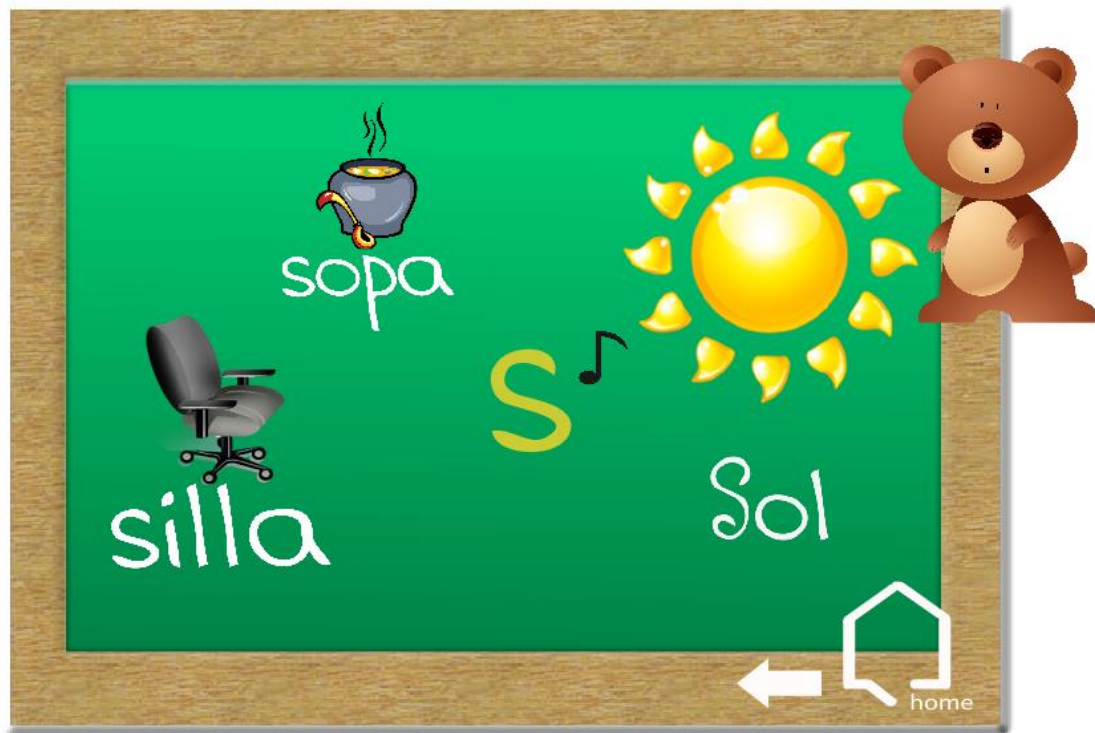
NO.	Objeto	Estado Inicial	Evento	Acción	Fuente
1	Gráfico (Vocal U)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
2	Botón Sonido U	Activo	Clic	Clic Usuario	
3	Gráfico(Fondo tablero)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
4	Gráfico(Oso)	Activo	Por Tiempo	Movimiento	
5	Sonido (Voz Oso)	Activo	Por Tiempo	Sonido	



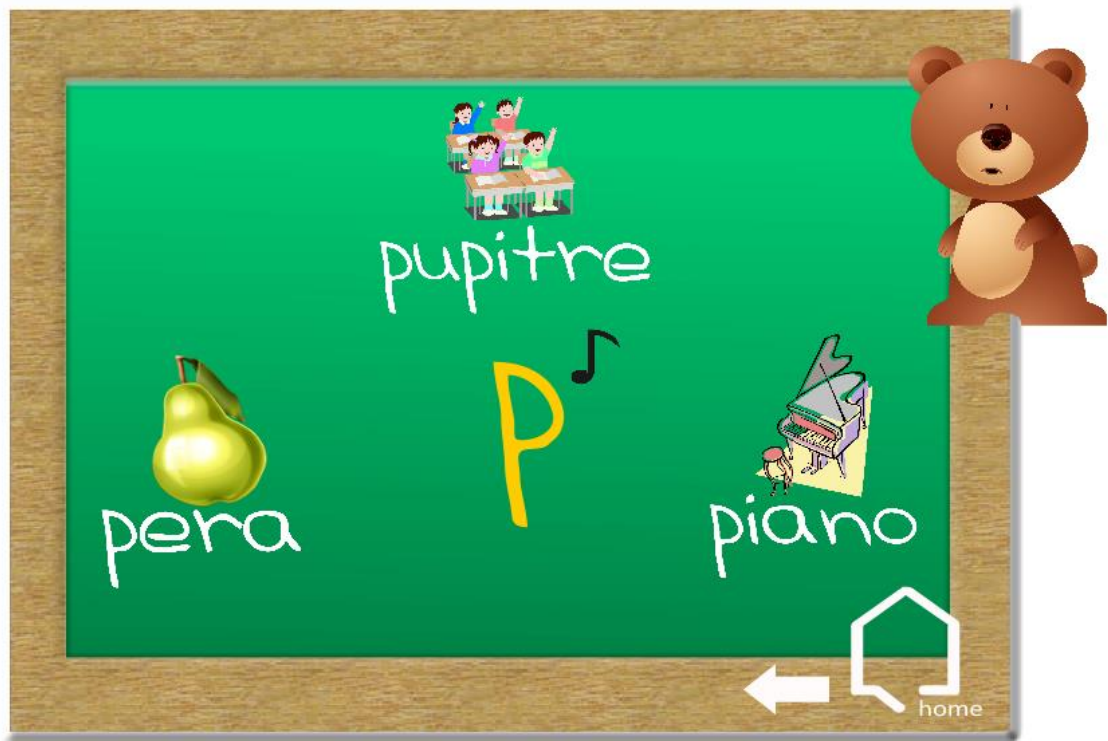
NO.	Objeto	Estado Inicial	Evento	Acción	Fuente
1	Banner (Título de Menú vocal A)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
2	Botón Sonido A	Activo	Clic	Clic Usuario	
3	Gráfico(Fondo tablero)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
4	Gráfico(Oso)	Activo	Por Tiempo	Movimiento	
5	Sonido (Voz Oso)	Activo	Por Tiempo	Sonido	



NO.	Objeto	Estado Inicial	Evento	Acción	Fuente
1	Gráfico (Vocal M)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
2	Botón Sonido M	Activo	Clic	Clic Usuario	
3	Gráfico(Fondo tablero)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
4	Gráfico(Oso)	Activo	Por Tiempo	Movimiento	
5	Sonido (Voz Oso)	Activo	Por Tiempo	Sonido	



NO.	Objeto	Estado Inicial	Evento	Acción	Fuente
1	Gráfico (Vocal S)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
2	Botón Sonido S	Activo	Clic	Clic Usuario	
3	Gráfico(Fondo tablero)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
4	Gráfico(Oso)	Activo	Por Tiempo	Movimiento	
5	Sonido (Voz Oso)	Activo	Por Tiempo	Sonido	



NO.	Objeto	Estado Inicial	Evento	Acción	Fuente
1	Gráfico (Vocal P)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
2	Botón Sonido P	Activo	Clic	Clic Usuario	
3	Gráfico(Fondo tablero)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
4	Gráfico(Oso)	Activo	Por Tiempo	Movimiento	
5	Sonido (Voz Oso)	Activo	Por Tiempo	Sonido	



NO.	Objeto	Estado Inicial	Evento	Acción	Fuente
1	Banner (Título descripción actividad)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
2	Botones (Navegación e interacción con la actividad)	Activo	Clic	Clic Usuario	
3	Gráfico(Fondo tablero)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
4	Gráfico(Oso)	Activo	Por Tiempo	Movimiento	
5	Sonido (Voz Oso)	Activo	Por Tiempo	Sonido	



NO.	Objeto	Estado Inicial	Evento	Acción	Fuente
1	Botones (Navegación e interacción con la actividad)	Activo	Clic	Clic Usuario	
2	Gráfico(Fondo tablero)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
3	Gráfico(Oso)	Activo	Por Tiempo	Movimiento	
4	Sonido (Voz Oso)	Activo	Por Tiempo	Sonido	



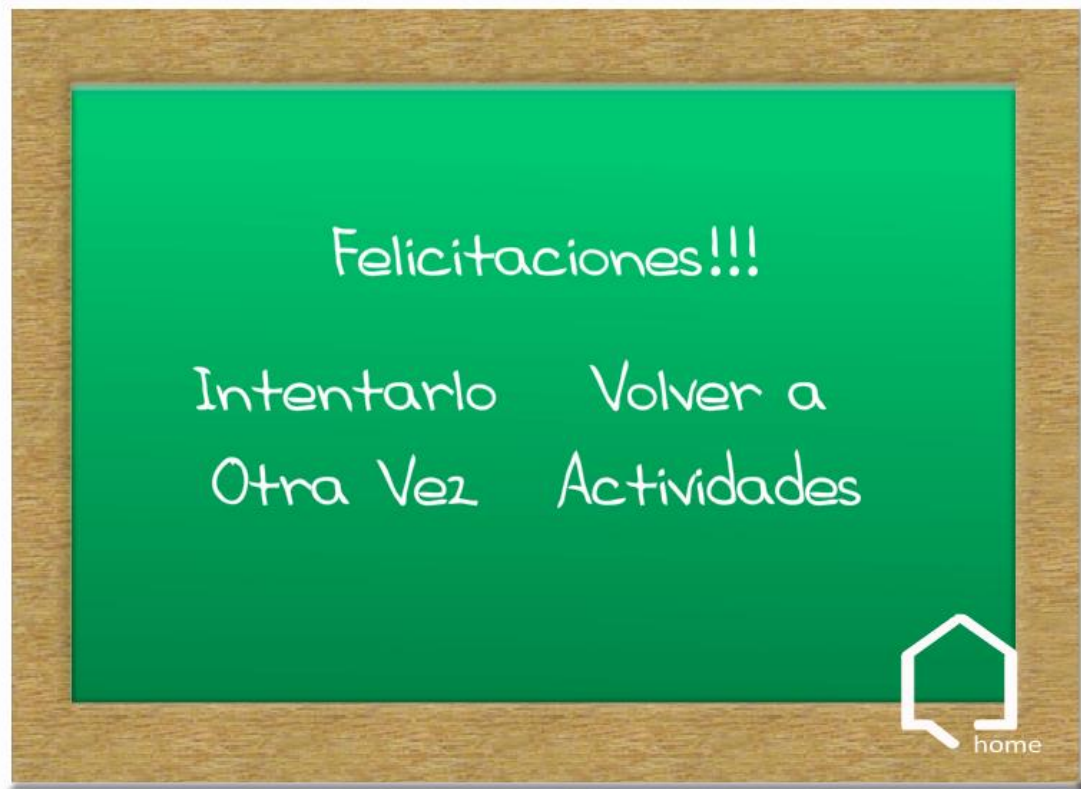
NO.	Objeto	Estado Inicial	Evento	Acción	Fuente
1	Botones (Navegación e interacción con la actividad)	Activo	Clic	Clic Usuario	
2	Gráfico(Fondo tablero)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
3	Gráfico(Oso)	Activo	Por Tiempo	Movimiento	
4	Sonido (Voz Oso)	Activo	Por Tiempo	Sonido	

Actividades

- *Distingue fonemas y vocales escogiendo solo vocales*
- *Escoge una vocal y luego los dibujos que contengan la vocal seleccionada*
- *Identifica el dibujo y escoge el fonema al cual pertenece*




NO.	Objeto	Estado Inicial	Evento	Acción	Fuente
1	Botones (Navegación e interacción con la actividad)	Activo	Clic	Clic Usuario	
2	Gráfico(Fondo tablero)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
3	Gráfico(Oso)	Activo	Por Tiempo	Movimiento	
4	Sonido (Voz Oso)	Activo	Por Tiempo	Sonido	



NO.	Objeto	Estado Inicial	Evento	Acción	Fuente
1	Botones (Reanudar y Regresar)	Activo	Clic	Clic Usuario	
2	Gráfico(Fondo tablero)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
3	Gráfico(Oso)	Activo	Por Tiempo	Movimiento	
4	Sonido (Voz Oso)	Activo	Por Tiempo	Sonido	



NO.	Objeto	Estado Inicial	Evento	Acción	Fuente
1	Botones (Reanudar y Regresar)	Activo	Clic	Clic Usuario	
2	Gráfico(Fondo tablero)	No Activo	Ninguno	Ninguno	
3	Gráfico(Oso)	Activo	Por Tiempo	Movimiento	
4	Sonido (Voz Oso)	Activo	Por Tiempo	Sonido	

CONCLUSIONES

El diseño y la aplicación del aplicativo multimedia utilizando la herramienta flash para la enseñanza inicial de la lectura de vocales y algunos fonemas permiten una interacción didáctica entre estudiantes y docentes para que construyan su propio conocimiento a través de la manipulación del mismo

El uso de este aplicativo multimedia despierta el interés en el docente para innovar e integrar las TICS en todos los procesos de enseñanza aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento, realizando una resignificación del currículo.

El proyecto aquí diseñado, desarrollado e implementado, será la herramienta para promover una estrategia de aprendizaje más adecuada a las necesidades e intereses de cada estudiante, al permitir independizar al docente de las tareas más repetitivas, motiva el aprendizaje por descubrimiento y posibilita la estrategia de resolución de problemas.

RECOMENDACIONES

Se recomienda la implementación de esta herramienta tecnológica didáctica para superar las dificultades que se presentan en el aprendizaje de los estudiantes de transición en la lectura de vocales y algunos fonemas; para desarrollar el alto nivel académico de los estudiantes y de esa manera vamos a la vanguardia de la era tecnológica.

BIBLIOGRAFIA

Ministerio de Educación Nacional: concurso de meritos objetivos virtuales –
Universidad de Manizales OVAS Multimedia Wikipedia.

Sobre lectoescritura en educación infantil
sábado 17 de enero de 2004

El aprendizaje de la lecto-escritura en niños y niñas de 1º de primaria
LOURDES AVELLA RUBIO Facultad de Filosofía y Letras Licenciatura en
Pedagogía.

Por Rubén Álvarez Publicado: 19/2/03 Atención: Contenido exclusivo de
DesarrolloWeb.com. No reproducir. Copyright

Por Rubén Álvarez Publicado: 19/2/03 Atención: Contenido exclusivo de
DesarrolloWeb.com. No reproducir. Copyright.

⁷Stenberg, Robert J. Wisdom intelligence, and creativity synthesized.
Cambridge University Press 2003: p.78 Silvia E. Campuzano F

VERGEL CABRALES, Gustavo. Metodología, Un Manual para la elaboración
de diseños y proyectos de investigación. Editorial Mejoras. Tercera edición,
Barranquilla, 1997.

VERGEL CABRALES, Gustavo. Metodología, Un Manual para la elaboración
de diseños y proyectos de investigación. Editorial Mejoras. Tercera edición,
Barranquilla, 1997.

www.msd-brazil.com

<http://es.wikipedia.org/wiki/Boca>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Recto>

http://www.geocities.com/filmeo/rutinas/java_texto.htm

BOOCH, G. RUMBAUGH, J. JACOBSON, I. “El lenguaje unificado de
modelado” (Addyson Wesley Iberoamericana, Madrid,1999). Primera edición.

BOOCH GRADY. “Análisis y diseño orientado a Objetos con aplicaciones”.
(Addison Wesley Longman Pearson).

Ciencias de quinto grado. Editorial Prenticehall. Páginas 79 – 82.

DIHIGO, Mario E. Biología Humana, Anatomía – Fisiología e Higiene.
Editorial Escuela Nueva – Madrid – España. Pág. 389.

Enciclopedia temática del conocimiento. Tomo II. Páginas 395 – 495.

<http://www.masadelante.com/faq-dominio.htm>

ANEXOS

ARTÍCULO CIENTÍFICO

Título: Diseño e implementación de un aplicativo multimedia para la enseñanza de las vocales y los fonemas m, p y s en los estudiantes de transición de la Institución educativa María Auxiliadora de Galapa elaborado en el lenguaje de flash.

Autoras:

NANCY ROJAS ARBELAEZ
GREY OROZCO SANTANDER
FABIOLA FRANCO ECHAVARRÍA

Institución. Institución educativa María Auxiliadora de Galapa

Dirección postal:

Galapa – Atlántico. Calle 11 # 13-54
Barrio arriba
Carmentea76@hotmail.com

RESUMEN:

El presente proyecto realizado en la institución educativa María Auxiliadora del municipio de Galapa- Atlántico, está orientado al diseño e implementación de un aplicativo multimedia, utilizando la herramienta de flash que contribuye al proceso de iniciación a la lectura y escritura de los estudiantes de transición de la institución educativa María Auxiliadora de Galapa y así poder solucionar los bajos niveles académicos alrededor de este proceso.

El recurso didáctico multimedia sobre el conocimiento de las vocales y los fonemas m, p y s contiene imágenes y sonidos llamativos el cual es de fácil manejo para los niños desde el momento en que interactúen con él y siga las indicaciones previas dadas por la maestra; inicialmente va a familiarizarse con las vocales y los fonemas de una manera visual donde verán las vocales e imágenes de dibujos que inician con cada letra y auditiva porque escuchan el nombre de la vocal y los sonidos de las letras haciendo clic sobre la letra

sale el sonido de la misma y por último a través de unas actividades el mismo se autoevaluará.

INTRODUCCIÓN

La incorporación de las nuevas tecnologías al contexto educativo ha sido vista como la posibilidad de ampliar herramientas metodológicas que se pueden ofrecer para el mejoramiento de los procesos de enseñanza aprendizaje en todas las áreas del conocimiento.

El uso de la informática contribuye a resolver problemas educativos, sociales y familiares, lo que constituye un enfoque de interés muy general. Todo individuo posee la capacidad para aprender a pensar bajo diferentes formas e instrumentos distintos, en todos los niveles de la enseñanza, desde la escuela infantil hasta la universidad.

De ahí la importancia de implementar un aplicativo multimedia en el grado de transición de la Institución Educativa María Auxiliadora de Galapa para mejorar el quehacer pedagógico tanto para los docentes como para los estudiantes y poder superar las deficiencias en la adquisición de el conocimiento de las vocales y algunas letras.

El presente estudio investigativo se desarrolló en cuatro etapas, una de diagnóstico que permitió detectar el área donde más dificultades presentaban los niños (as) de transición para determinar la relevancia de este proyecto, en una segunda etapa se fundamentó el mismo teórica y conceptualmente, en la tercera se generó el diseño metodológico para en última llevarlo a la práctica y evaluar los resultados.

Con el diseño e implementación del presente recurso informático se hace un aporte que facilita el quehacer pedagógico del docente al igual que dinamiza el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

PALABRAS CLAVES:

Aplicativo multimedia

Flash
Recurso didáctico
Vocales
Fonemas

ABSTRACT

This project carried out in the municipality of Galapa-Atlantic, Maria Auxiliadora educational institution is aimed at the design and implementation of an applicative multimedia, using the flash which contributes to the process of introduction to reading and writing of transition from the educational institution Maria Auxiliadora of the municipality and thus to troubleshoot low academic around this process students.

The multimedia on knowledge of vowels and the phonemes m, educational resource p and s contains images and vivid sounds which is easy to use for children from the moment that interact with it and follow the previous indications given by the teacher; initially will become familiar with the vowels and the phonemes in a visual manner where you will see the vowels and drawings that start with each letter images and hearing because heard the name of the vocal and sounds of the letters by clicking it exits the sound and finally from activities it is autoevaluará fulfilling the given order.

MATERIALES Y METODOS:

En cuanto a la investigación en curso y el aplicativo se realizó el siguiente proceso:

- Diagnóstico de las necesidades educativas en la población objeto de estudio.
- Selección de la temática que contiene cada interfaz.
- Elaboración del borrador de cada interfaz con sus elementos respectivos.
- Determinar el tipo de lenguaje de programación con el que se desarrollará, en este caso flash.

- Implementación del aplicativo en la institución educativa María auxiliadora de Galapa

RESULTADOS Y LOGROS:

Con la realización e implementación de esta investigación tecnológica aplicada se logra diseñar e implementar un recurso didáctico multimedia que contribuye al inicio del proceso de lectoescritura en los niños de transición de una manera práctica y divertida, lo que genera en ellos entusiasmo en estas clases y deseos por permanecer en la sala de informática haciendo uso de él.

La sala de informática brindó la fácil implementación de este aplicativo porque contamos con 15 computadores en los que se pudo instalar y se socializó con los docentes el mismo para su uso.

DISCUSIÓN:

Teniendo como base los diferentes estudios realizados en la INEMA con respecto a los procesos lectoescritores de los estudiantes, se puede afirmar que los resultados indican que se debe implementar otras herramientas informáticas que motiven a los estudiantes a tener un acercamiento con las letras y adquisición de ellas como recurso importante en dichos procesos, es decir que las Tics son fundamentales en la educación y que ninguna escuela debe estar alejada de ella.

CONCLUSION:

En el presente estudio investigativo se verifica que con el uso de recursos didácticos multimedia se facilita el proceso de enseñanza aprendizaje en cualquier área del conocimiento ya que el niño (a) Interactúa con el de una manera práctica y divertida y permite que su aprendizaje sea eficaz; por lo que se recomienda el uso de este aplicativo multimedia para mejorar los

procesos en la iniciación de la lectura y escritura en los estudiantes de transición de la institución educativa María auxiliadora de Galapa

REFERENCIAS:

Ministerio de Educación Nacional: concurso de meritos objetivos virtuales –
Universidad de Manizales OVAS Multimedia Wikipedia.

Sobre lectoescritura en educación infantil
sábado 17 de enero de 2004

El aprendizaje de la lecto-escritura en niños y niñas de 1º de primaria

LOURDES AVELLA RUBIO Facultad de Filosofía y Letras Licenciatura en Pedagogía.

Por Rubén Álvarez Publicado: 19/2/03 Atención: Contenido exclusivo de DesarrolloWeb.com. No reproducir. Copyright

Por Rubén Álvarez Publicado: 19/2/03 Atención: Contenido exclusivo de DesarrolloWeb.com. No reproducir. Copyright.

Stenberg, Robert J. Wisdom intelligence, and creativity synthesized.
Cambridge University Press 2003: p.78 Silvia E. Campuzano F

VERGEL CABRALES, Gustavo. Metodología, Un Manual para la elaboración de diseños y proyectos de investigación. Editorial Mejoras. Tercera edición, Barranquilla, 1997.

VERGEL CABRALES, Gustavo. Metodología, Un Manual para la elaboración de diseños y proyectos de investigación. Editorial Mejoras. Tercera edición, Barranquilla, 1997.

www.msd-brazil.com

<http://es.wikipedia.org/wiki/Boca>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Recto>

RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN

Título: Diseño e implementación de un aplicativo multimedia para la enseñanza de las vocales y los fonemas m, p y s de a los estudiantes del grado de transición de la Institución educativa María Auxiliadora de Galapa utilizando la herramienta de flash.

Autoras:

NANCY ROJAS ARBELAEZ

GREY OROZCO SANTANDER

FABIOLA FRANCO ECHAVARRÍA

Palabras claves:

Aplicativo multimedia

Flash

Vocal

Fonemas

Didáctica

Descripción: El desarrollo del presente proyecto buscó dar respuesta al siguiente interrogante de investigación, el cual iba a ayudar a resolver una problemática en el campo de didácticas educativas a través de esta pregunta: ¿Cómo utilizar la herramienta flash para elaborar un recurso didáctico multimedia que permita mejorar la enseñanza de las vocales y algunos fonemas a los estudiantes del grado de transición de la Institución educativa María Auxiliadora de Galapa? ; Para lo cual nos planteamos el siguiente objetivo: Diseñar e implementar un aplicativo multimedia utilizando la herramienta flash para la enseñanza de las vocales y los fonemas m, p y s a los estudiantes del grado de transición de la institución educativa María Auxiliadora del municipio de Galapa. A partir de una organización que permitió resolverla la elaboración de la aplicación multimedia en tres etapas:

1. Propuesta
2. Anteproyecto
3. Desarrollo e implementación del proyecto

En la primera etapa, se llevó a cabo el proceso de diagnóstico, identificación de la problemática, identificación de los requerimientos, diseño conceptual del recurso educativo y planeación del proyecto.

En la segunda etapa, se llevó a cabo la identificación de recursos necesarios, se ajustó el diseño conceptual y se llevó a cabo el proceso de programación del recurso utilizando como herramienta flash.

En la tercera etapa, se desarrollaron las actividades propias para la realización del aplicativo como diseño y programación del mismo con sus interfaces. Y por último en la cuarta etapa se realiza la entrega de resultados finales del proyecto y el aplicativo multimedia diseñado.

Fuentes: se analizaron investigaciones llevadas por algunos colegas en la institución sobre procesos lectores, se implementaron algunos softwares donados por computadores para educar y los efectos de los mismos en los niños.

Contenido: a manera de una breve reseña se presentan los temas tratados en el marco referencial.

Metodología En el desarrollo de este proyecto se utilizaron las metodologías propias de la investigación tecnológica aplicada y estrategias de diseño propias de la ingeniería de software. Se aplicaron dos técnicas de recolección de información a saber:

- Análisis documental: llevado a cabo sobre los documentos de informes académicos del área de lengua castellana, presentados por la comisiones de evaluación del 1 y 2 periodo académico 2009.
- Realización de una observación directa a las clases

Conclusiones: En el estudio de esta investigación se verifica la falta de recursos didácticos que posee la institución para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura en los estudiantes de transición, siendo este (la lectura), la base fundamental para iniciar la educación primaria. Por lo que se recomienda el uso de este aplicativo multimedia para mejorar los procesos lectores en los estudiantes de transición de la Institución educativa María Auxiliadora de Galapa.

Anexos: anexos que se incluyen en el trabajo

- Reportes de comisión de evaluación I y II periodo académico año 2009
- Cuadro de observación
- Grafica de comisión de evaluación 2009.
- Resumen analítico de investigación
- Artículo científico

APÉNDICES O ANEXOS:

La tabla nº1 fue elaborada teniendo en cuenta la observación de diferentes clases usando diferentes herramientas metodológicas para la enseñanza de la lectura

El grafico se realizo teniendo en cuenta la información de las comisiones de evaluación del I y II periodo académico 2009

Tabla Nº 1

Grado	Área	Técnica	Número de estudiantes	Captaron la información	No captaron la información
T 1	Español	Tablero	24	15	9
T 2	Integración	Cartelera	22	13	9
T 3	Español	Software	23	19	3
T 4	Español	Libro	22	12	10
T 5	Español	Lámina	24	13	11

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
CENTRO DE EDUCACION A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y TELEMÁTICA**

Institución María Auxiliadora de Galapa

Proyecto de grado

Observación de clases a docentes de transición

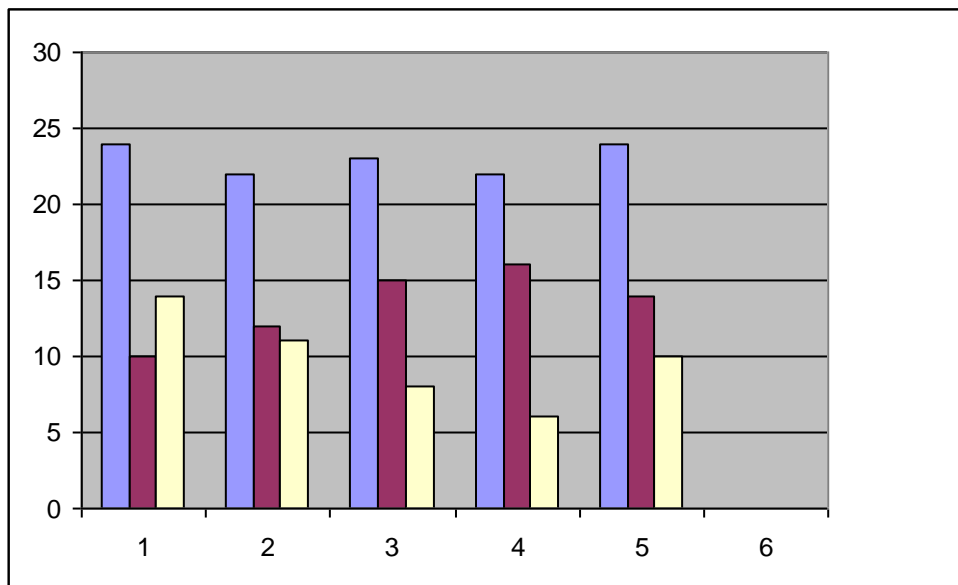
Propósito: Conocer el nivel de motivación de los estudiantes en diferentes usos de herramientas para el desarrollo de la lectura.

Licenciadas: FABIOLA FRANCO ECHAVARRÍA- GREY OROZCO
SANTANDER - NANCY ROJAS ARBELÁEZ

Tabla Nº 2

Grado Transición	Fecha-hora	Docente	Asignatura	Categorías
				Que material o herramienta metodológica utilizo para motivar la clase?
				Aplico alguna tics en la clase?
				Que tiempo se llevo cada una de las partes de la secuencia didáctica?
				Respuesta de los estudiantes a la motivación

Grafico N° 2



Actas de las comisiones de evaluación y promoción

Institución Educativa María Auxiliadora de Galapa - Atlántico

ESTUDIANTES CON DIFICULTADES ACADÉMICAS Y CONVIVENCIALES DEL PERIODO Primer

Docente: Ruby Benyon de Mejía Fecha: Mayo 13-09
 Asignatura: Historia - Español - Sociología

Director de Grupo	Observaciones		Comisión de Evaluación y Promoción	
	Académicas	Conviviales	Actividades Sugeridas	Actividades Prescritas
<u>Allys Diaz Gutierrez</u>	<u>2-3-4-8-9</u>	<u>1-2-3</u>	1. Prueba con libro abierto 2. Taller	<u>Ruby Benyon de Mejía</u>
<u>Ma. Luz Castellón Gutierrez</u>	<u>2-3-4-8-9</u>		3. Entrevista 4. Representación e interpretación grafica	<u>Allys Diaz Gutierrez</u>
<u>Allys Daniel Lara Lopez</u>	<u>2-4-6-7-8-9</u>	<u>1-3</u>	5. Preguntas de desarrollo 6. Preguntas tipo ICFES 7. Pruebas en forma de test.	<u>Allys Daniel Lara Lopez</u>
			8. Elaboración y sustentación de trabajos 9. Trabajo dirigido	
			10. Presentación de cuadernos 11. Trabajo de consulta	
			12. Interpretación de lecturas 13. Tutorías	
			14. Actividades lúdicas 15. Exposición oral	
			16. Ensayo 17. Trabajo práctico	
			18. Construcción de modelos y recursos lúdicos 19. Construir organizadores gráficos	
			20. Conversatorio	

ACADÉMICAS

1. Ausencia a clases
2. Participación en clases.
3. Cumplimiento de tareas
4. Presenta trabajos
5. Presenta evaluaciones
6. Actitud negativa hacia la asignatura
7. No atiende a los llamados que se le hacen
8. No atiende las actividades que se realizan en el curso
9. No lee lect. escrit.

CONVIVENCIALES

1. Presenta problemas convivenciales en el aula.
2. Se escapa de clases.
3. No atiende los llamados de atención.
4.
5.
6.

Docente: Ruby Benyon de Mejía

Firma de la Comisión de E y P. Ruby Benyon de Mejía

Institución Educativa María Auxiliadora de Galapa - Atlántico

ESTUDIANTES CON DIFICULTADES ACADEMICAS Y CONVIVENCIALES DEL PERIODO 1º

Nombre del Docente: Ana. Polo Ariza
 Grado: 7B Asignatura: _____

Fecha: Mayo 13-09.

Director de Grupo Nombre del estudiante	Observaciones		Comisión de Evaluación y Promoción	
	Académicas	Convivenciales	Actividades Sugeridas	Actividad
1. <u>Jesús Padilla</u>			1. Prueba con libro abierto	
2.			2. Taller	
3.			3. Entrevista	<u>3, 21</u>
4.			4. Representación e interpretación grafica	
5.			5. Preguntas de desarrollo	
6.			6. Preguntas tipo ICFES	
7.			7. Pruebas en forma de test.	
8.			8. Elaboración y sustentación de trabajos	
9.			9. Trabajo dirigido	
10.			10. Presentación de cuadernos	
11.			11. Trabajo de consulta	
12.			12. Interpretación de lecturas	
13.			13. Tutorías	
14.			14. . Actividades lúdicas	
15.			15 Exposición oral	
16.			16. Ensayo	
17.			17. Trabajo práctico	
18.			18. Construcción de modelos y recursos lúdicos	
19.			19. Construir organizadores gráficos	
20.			20. Conversatorio	

Observaciones:

- Académicas**
1. Inasistencia a clases
 2. Poca participación en clases.
 3. Incumplimiento de tareas
 4. No presenta trabajos
 5. No presenta evaluaciones
 6. Actitud negativa hacia la asignatura
 7. El acudiente no atiende a los llamados que se le hacen
 8. No atiende las actividades que se realizan en el curso

Ana. Polo Ariza
 Firma del Docente

- Convivenciales**
1. Presenta problemas convivenciales en el aula.
 2. Se escapa de clases.
 3. No atiende los llamados de atención.
 - 4.
 - 5.
 - 6.

*Observación el estudiante lea
 de puentes en lectura y
 por que llega tarde cuando
 fueren estos adelantados*

Firma de la Comisión de E y P. Rubén V...