

**UNIVERSIDAD DE CARTAGENA**

**LOS OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE COMO ESTRATEGIA  
PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA LECTURA Y LA ESCRITURA EN LOS  
NIÑOS DEL GRADO TRANSICIÓN DEL COLEGIO MODELO DE LA COSTA.**

**INTEGRANTES:**

**BELTRÁN PÉREZ YUSELIS**

**ROJAS MEDRANO LORENA.**

**PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TITULO DE LICENCIADA  
EN PEDAGOGIA INFANTIL**

**UNIVERSIDAD DE CARTAGENA**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN**

**CARTAGENA, D.T.C**

**2016**

Nota de Aceptación

---

---

---

---

---

---

---

---

Presidente del Jurado

---

Jurado

---

Jurado

## **DEDICATORIA**

Éste proyecto de investigación, está dedicado en primer lugar a Dios por que él fue el encargado de regalar la sabiduría necesaria para ir construyendo paso a paso éste trabajo que es el fruto de una linda labor, esta es una gran oportunidad de construir una herramienta encaminada a mejorar la calidad educativa en algunos niños en especial los de la primera infancia que fueron el motor de la investigación.

Es dedicado de manera especial a nuestros padres y demás familiares por ser el apoyo incondicional en cada momento de esta carrera y en la realización del proyecto, fueron un pilar fundamental que ayudo a seguir trabajando y luchando por esta meta.

A nuestros tutores esta dedicación está dirigida por aportar su granito de arena durante todos los semestres para final mente ayudar con sus experiencias, consejos y guiarnos a realizar éste hermoso trabajo que es el resultado de años, semestres de esfuerzos.

## **AGRADECIMIENTOS**

Gracias Dios por guiarnos y regalarnos la oportunidad de estar con vida para ver el fruto que nació de una ilusión, luego se convirtió en una meta y termino siendo una realidad, gracias por ser la fuente de ánimo en aquellos momentos difíciles y permitir culminar a cabalidad nuestro proceso académico que es el resultado de muchos peldaños que hoy estamos viendo por fin alcanzar.

Agradecemos a la universidad de Cartagena en convenio con la universidad del Tolima por escoger a su grupo de tutores para que guíen a los estudiantes ya que en la mayoría de los momentos estuvieron dispuestos a orientarnos, regalarnos un poco de su sabiduría, brindándonos una formación integral y profesional que se convirtió en ese pilar a seguir durante todos los semestres y que hoy nos inspira a seguir este camino que falta por continuar recogiendo para que en un futuro sigamos siendo como ellos.

A todos los docentes, directivos, estudiantes y comunidad en general del Colegio Modelo de la Costa por su apoyo y acogida con el proyecto, por facilitar los espacios, recursos tecnológicos para desarrollar el trabajo con los estudiantes de transición. Y por último a nuestras familias por su apoyo emocional y por estar presente en cada etapa con el transcurrir de la carrera.

## CONTENIDO

RESÚMEN.....	7
ABSTRACT .....	9
INTRODUCCIÓN .....	11
1. FORMULACION DEL PROBLEMA:.....	16
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA: .....	17
2. OBJETIVO GENERAL:.....	24
2.1 Objetivos específicos: .....	24
3. HIPOTESIS: .....	25
4. JUSTIFICACIÓN: .....	26
5. DISEÑO METODOLOGICO:.....	35
6. MARCO REFERENCIAL.....	38
6.1 Marco legal:.....	38
6.2 Contexto Psicológico: .....	41
6.3 Contexto Pedagógico: .....	42
6.4 Antecedentes: .....	44
6.5 Referentes Teóricos.....	50
7. PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	80
8. RESULTADOS Y ANÁLISIS .....	82
CONCLUSIONES .....	84

RECOMEDACIONES .....86

REFERENTES .....87

Anexos:.....99

**LOS OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE COMO ESTRATEGIA  
PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA LECTURA Y LA ESCRITURA EN LOS  
NIÑOS DEL GRADO TRANSICIÓN DEL COLEGIO MODELO DE LA COSTA.**

**RESÚMEN**

El Proyecto Tecnología en los procesos de lectura y escritura del preescolar. Busca ¿Cómo superar mediante los objetos virtuales de aprendizaje las dificultades de lectura y escritura en el área de castellano en los niños de transición del Colegio Modelo de la Costa?, su finalidad es Fortalecer los procesos de lectura y escritura en el uso del OVA para superar las dificultades de lectura y escritura de los niños de transición en el colegio modelo de la costa. Basada en una investigación cualitativa descriptiva, dirigida a una población escolar de 330 estudiantes de la cual se toma una muestra de 20 estudiantes del grado de transición, con la ejecución del proyecto: se busca sensibilizar a los educandos sobre la importancia que tiene utilizar herramientas tecnológicas en el desarrollo de sus clases, aplicar la herramienta OVA para que los niños desarrollen aprendizaje autónomamente, esta investigación comprende el desarrollo progresivo de la solución a una problemática detectada en un aula escolar ampliada con diferentes etapas compendiadas desde la observación inicial, la recopilación obtenidas de las entrevistas y encuestas a docentes, padres y alumnos que al final permitieron recopilar toda la información que muestran como resultado satisfacer las necesidades de lectura y escritura en los alumnos de transición mediante el uso de las OVAS ya que es una herramienta virtual para el aprendizaje que cautivo a los niños mediante su contenido lúdica y educativo que les brindara información necesaria para llevar a cabo las actividades propuestas.

El empleo de los OVA permite al estudiante orientarse hacia el trabajo autónomo, optimizando su tiempo libre y académico, desarrollando habilidades para encontrar información relevante para su formación. Esta estrategia ha permitido al docente apropiarse de las TICS' vinculándolas como herramientas para la construcción de contenidos que impulsan el trabajo autónomo y colaborativo, optimizando el tiempo de clase presencial al profundizar los temas expuestos en los OVA, al tiempo que genera actividades didácticas que puedan ser aplicadas en cualquier espacio –tiempo, posibilitando la interacción docente – estudiante, estudiante – estudiante, durante las veinticuatro horas del día, los siete días de la semana.

Durante los últimos cuatro años la Konrad ha llevado a cabo el proceso de elaboración de OVA diseñados bajo parámetros específicos vinculándolos a las Aulas Virtuales desde el repositorio.

Esta experiencia ha revelado una serie de potencialidades y dificultades que nos han llevado a reflexionar sobre el aporte que los OVA hacen bajo nuestro modelo de formación, por lo tanto, para que un OVA cumpla con su objetivo es primordial definir una intencionalidad pedagógica que fomente el aprendizaje autónomo y apoye constructivamente el modelo formativo de cada Institución , en conjunto con el diseño gráfico multimedia y las actividades que ayuden a los Estudiantes a aplicar estrategias de aprendizaje significativas, donde el docente participe activamente en el proceso haciendo parte del equipo de elaboración del OVA aportando conocimiento de una forma innovadora y didáctica de crear contenidos.

**Palabras claves:** Tecnología, Lectura, Escritura, OVA



# **VIRTUAL LEARNING OBJECTS AS EDUCATIONAL STRATEGY TO STRENGTHEN READING AND WRITING IN CHILDREN GRADE SCHOOL TRANSITION MODEL OF THE COAST.**

## **ABSTRACT**

The Technology Project in the process of reading and writing preschool, searches: How to overcome through virtual learning tools the difficulties related to reading and writing in the area of Castilian on preschool children from Colegio Modelo de la Costa?, its purpose is to strengthen the processes of reading and writing with the use of OVA to overcome the preschool children's difficulties on reading and writing children from Colegio Modelo de la Costa. Based on a qualitative descriptive study aimed at a school population of 330 students from which it was taken a sample of 20 students from preschool students. With the implementation of the project : it seeks to sensitize students about the importance of using technological tools in the development of their classes, apply the OVA tool for children to develop learning independently, this research involves the progressive development of the solution to a problem detected in an extended classroom investigation on different stages epitomized from the initial observation, the collection obtained from interviews and surveys with teachers, parents and students that eventually allowed to gather all the information that displayed as a result to Satisfy the needs of reading and writing for preschool students by using the OVA because the children prefer it as a learning virtual tool, through their playful and educational content that will provide information necessary to carry out the proposed activities.

The use of the OVAs allows the student to move towards self-develop, optimizing the free and academic time, developing skills to find information relevant to their training. This strategy has enabled teachers to take TICS's for their own linking them as tools for building content that promote independent and collaborative work, optimizing time-to-face to discuss the themes presented in the OVAs class, while generating educational activities that can be applied in any space-time, allowing interaction teacher - student, student - student, twenty-four hours a day, seven days a week.

Over the past four years Konrad has carried out the process of developing OVAs Designed under specific parameters linking them to the Virtual Classroom from the repository.

This experience has revealed a number of potential and difficulties that have led us to think on the contribution that the OVAs made under our training model, therefore, for a OVA to fulfill its primary objective is to define a pedagogical intention to encourage independent learning and support in a constructive training model of each institution, together with graphic design and multimedia activities that help students apply strategies for meaningful learning, where the teacher is involved actively in the team of the process of building of OVA adding knowledge on an innovative and educational way to create content.

## INTRODUCCIÓN

Este proyecto estudia la problemática representada en el Colegio Modelo de la costa, la notable carencia de espacios de aprendizaje, que fortalezcan los procesos de enseñanza-aprendizaje de los procesos de lectura y escritura.

Este proyecto tiene como fin implementar estrategias que permitan el uso de objetos virtuales de aprendizaje como estrategia pedagógica motivando así el interés por la lectoescritura, ya que se observa que los estudiantes presentan dificultades a la hora de realizar actividades de lectoescritura asociadas al uso de estrategias y métodos tradicionalista que utilizan los docentes frente al desarrollo de prácticas pedagógicas, que hacen que el proceso educativo sea rutinario, por cuanto no favorece a la participación, socialización y el autoaprendizaje de los niños.

Así mismo la importancia que radica a nivel departamental y en Colombia entera con el propósito de Fortalecer los procesos de lectura y escritura en el uso del OVA para superar las dificultades de lectura y escritura de los niños de transición en el colegio modelo de la costa desde un enfoque cualitativo.

La interacción directa con estudiantes de transición nos ha demostrado que los aprendizajes no pueden ser ajenos, ni aislados de la realidad del niño.

Por el contrario, deben satisfacer necesidades, intereses e inquietudes para que tengan un verdadero sentido y significado para ellos.

La experiencia como docentes de preescolar llevó a reflexionar sobre el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura en los niños. Esta reflexión llenó de razones para elaborar una propuesta diferente.

Para ello se decidió realizar un OVA (objeto virtual de aprendizaje) es una acción que ayuda a dinamizar los procesos de enseñanza permitiendo una transversalidad en el desarrollo de las áreas, articulada con los recursos y con los tiempos de aprendizaje a partir de un contexto real y complementado con una realidad construida. El cual es una forma didáctica y atractiva tanto para los profesores como para los niños. Que se fundamentan en la forma como consiguen conectar los procesos educativos con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

El empleo de los OVA permite al estudiante orientarse hacia el trabajo autónomo, optimizando su tiempo libre y académico, desarrollando habilidades para encontrar información relevante para su formación.

Esta estrategia ha permitido al docente apropiarse de las TICS's vinculándolas como herramientas para la construcción de contenidos que impulsan el trabajo autónomo y colaborativo, optimizando el tiempo de clase presencial al profundizar los temas expuestos en el OVA , al tiempo que genera actividades didácticas que puedan ser aplicadas en cualquier espacio –tiempo, posibilitando la interacción docente – estudiante, estudiante – estudiante, durante las veinticuatro horas del día, los siete días de la semana.

Durante los últimos cuatro años la Konrad ha llevado a cabo el proceso de elaboración de OVA diseñados bajo parámetros específicos vinculándolos a las Aulas Virtuales desde el repositorio.

Esta experiencia ha revelado una serie de potencialidades y dificultades que nos han llevado a reflexionar sobre el aporte que los OVA hacen bajo nuestro modelo de formación, por lo tanto, para que un OVA cumpla con su objetivo es primordial definir una intencionalidad pedagógica que fomente el aprendizaje autónomo y apoye constructivamente el modelo formativo de cada institución , en conjunto con el diseño gráfico multimedia y las actividades que ayuden a los estudiantes a aplicar estrategias de aprendizaje significativas, donde el docente participe activamente en el proceso haciendo parte del equipo de elaboración del OVA aportando conocimiento de una forma innovadora y didáctica de crear contenidos.

El empleo de los OVA permite al estudiante orientarse hacia el trabajo autónomo, optimizando su tiempo libre y académico, desarrollando habilidades para encontrar información relevante para su formación. Esta estrategia ha permitido al docente apropiarse de las TICS' vinculándolas como herramientas para la construcción de contenidos que impulsan el trabajo autónomo y colaborativo, optimizando el tiempo de clase presencial al profundizar los temas expuestos en los OVA, al tiempo que genera actividades didácticas que puedan ser aplicadas en cualquier espacio –tiempo, posibilitando la interacción docente – estudiante, estudiante – estudiante, durante las veinticuatro horas del día, los siete días de la semana.

Durante los últimos cuatro años la Konrad ha llevado a cabo el proceso de elaboración de OVA diseñados bajo parámetros específicos vinculándolos a las Aulas Virtuales desde el repositorio. Esta experiencia ha revelado una serie de potencialidades y dificultades que nos han llevado a reflexionar sobre el aporte que los OVA hacen bajo nuestro modelo de formación, por lo tanto, para que un OVA cumpla con su objetivo es primordial definir una intencionalidad pedagógica que fomente el aprendizaje autónomo y apoye constructivamente el modelo formativo de cada institución , en conjunto con el diseño gráfico multimedia y las actividades que ayuden a los estudiantes a aplicar estrategias de aprendizaje significativas, donde el docente participe activamente en el proceso haciendo parte del equipo de elaboración del OVA aportando conocimiento de una forma innovadora y didáctica de crear contenidos.

Se espera que las estrategias planteadas en mejorar la comprensión sean las más apropiadas y que ayuden a corregir estas falencias encontradas, además ayuden a desarrollar el análisis crítico de los estudiantes hacia aquello que encuentran en los diversos sitios donde hacen sus consultas, permite que piensen, observen, analicen, y entiendan problemas cotidianos y busquen soluciones de acuerdo con su edad.

También ayudan cuando los temas se integran y se van desarrollando en forma gradual, sin altibajos que los hagan fracasar o disminuyan su deseo de aprender.

Los docentes y maestros más que transmitir información tienen la misión de acompañar y orientar a los educandos para que ellos descubran y construyan los conocimientos y para que cultiven un auto concepto justo, un gran deseo de aprender, de vivir y de ayudar a otros.

## **1. FORMULACION DEL PROBLEMA:**

¿Cómo superar mediante los objetos virtuales de aprendizaje las dificultades de lectura y escritura en el área de castellano en los niños de transición del Colegio Modelo de la Costa?



## **1.1.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:**

Las observaciones y los análisis nos muestran la falta de comprensión textual que manifiestan los estudiantes hacia los argumentos y los temas explicados en el aula de clase. Se les dificulta la comprensión e interpretación de diferentes contenidos como obras literarias, cuentos, periódico, grafitis, entre otros.

Los estudiantes del grado en observación en estos momentos no tienen claros los conceptos básicos de ciertos referentes temáticos en cuanto al desarrollo de diferentes tipos de 2 lecturas, ni tampoco de algunos tópicos relacionados, además de procesos de comprensión lectora y escritural, entre otros. Todo esto debido a que ellos no dedican el suficiente tiempo para el estudio, ni a sus lecturas, puesto que son muy mínimas o casi que inexistentes, y sus textos se enfocan en la lectura de lo recibido en las redes sociales o de otros que en su totalidad no demuestran veracidad en sus contenidos, a esto se le agrega el bajo interés que presentan los docentes hacia la mejora continua en las metodologías y estrategias hacia la enseñanza de estas áreas y asignaturas debido a que se hace céntrico la matemática o el lenguaje como tal, olvidando otros conceptos y la diversidad de formas que tiene el lenguaje y la lectura para llegar a los educandos.

En la actualidad gran parte del ámbito escolar se ha ocupado de enseñar de forma técnica la representación operacional de desarrollar diversos problemas, más no en el análisis amplio desde la lectura de problemas para su posterior solución.

En los últimos tiempos ha proliferado el interés por elevar la calidad del aprendizaje de los alumnos, por dirigir de manera más eficaz el proceso de aprendizaje escolar. Una dirección del aprendizaje efectiva supone, entre otros elementos, tomar en consideración los estilos de aprendizaje de los educandos.

La misión de la escuela contemporánea no radica en exigir al alumno que se adecue a las demandas de una enseñanza homogénea y preconcebida por los encargados de su conducción. Todo lo contrario, se trata, es de lograr que sean la escuela y el sistema escolar quienes se adapten a las particularidades de los estudiantes, para satisfacer a plenitud sus disímiles necesidades en términos educativos y proporcionar a cada cual el tipo de ayuda específica que demande.

A nivel departamental la secretaria de Bolívar implemento entre el 2009 al 2015 un proyecto con mira a la transformación de la educación de calidad "Todos Aprender" implementados en los niveles de preescolar y primaria en la áreas de lenguaje y matemáticas.

El Programa ha focalizado en el Departamento de Bolívar a 194 Establecimientos Educativos, beneficiando a 118,490 estudiantes de los grados transición y básica primaria. Para la implementación del Programa "Todos a Aprender".

Se han entregado de manera gratuita 478,708 libros de textos y cuadernos de trabajo de matemáticas y lenguaje, a los estudiantes beneficiados y 12,031 libros guía a los docentes y durante los meses de marzo y abril de 2013 se entregará el material de reposición.

Así mismo, se asignó a 4 Formador (es) y a 144 Tutor (es) para acompañar y formar a 4557 docentes en referentes curriculares de calidad y en aspectos disciplinares y didácticos de Lenguaje y Matemática, para lo cual el Ministerio le aprobó al ente territorial una planta temporal de 144 nuevos cargos docentes.

Por otro lado en Colombia el ministerio de educación nacional (MEN) creó El Plan Nacional de Lectura y Escritura «Leer es mi cuento» (PNLE) busca que los niños y jóvenes de Colombia tengan la oportunidad de acceder a materiales de lectura de calidad; que cuenten con bibliotecas escolares como verdaderos lugares de aprendizaje y disfrute, y que mejoren sus competencias en lectura y escritura.

Diversas investigaciones han demostrado que un buen lector no es aquel que asimila mucha información, sino el que logra, además de comprender, extraer conclusiones y avanzar hacia la toma de posición frente a la información.

Con esto en mente, el Ministerio de Educación Nacional, en el marco de su política de calidad educativa y a través del PNLE, trabaja para que todos los niños, niñas y jóvenes del país incorporen la lectura y la escritura de manera permanente en su vida escolar; para que tengan mejores resultados en sus aprendizajes y más oportunidades y facilidades al expresarse, comunicar sus ideas y comprender la realidad que los rodea. El PNLE se implementa a través de: Materiales de lectura y escritura, Fortalecimiento de la escuela y de la biblioteca escolar, Formación a mediadores de lectura y escritura, Seguimiento y evaluación, Comunicación y movilización.

En comparación con lo anterior desde la práctica pedagógica y la observación en el Colegio Modelo de la Costa ubicado en la av. Santander # 41-154 Barrio el Cabrero de la ciudad de Cartagena, jornada única donde se realizó prácticas dentro y fuera de las aulas de clases se tuvo en cuenta el área de castellano en el grado de transición así como el análisis de la clase, se pudo evidenciar algunos factores que afectan los procesos académicos de lectura y escritura de los estudiantes como lo son falta de aulas tecnológicas, espacios lúdicos que integren y desarrollen las habilidades en los niños y material lúdico en el aula o biblioteca escolar.

Es indispensable incluir en la clase de castellano un apoyo tecnológico para el docente como lo es el OVA (objeto virtual de aprendizaje) el cual facilitará un mejor desarrollo en los procesos de lectura y escritura permitiendo que el niño desarrolle su capacidad cognitiva y motriz durante el desarrollo de los temas.

El cual es un medio tecnológico interactivo que les brindara información necesaria para llevar a cabo las actividades propuestas, todo esto conlleva a experiencias con el fin de brindar un escenario para la apropiación de una cultura de autoaprendizaje, recursividad, modernización y creatividad en los estudiantes.

Con base a lo anterior y a la observación y prácticas en las que se logró obtener como evidencia que los niños de transición se les dificultaba el proceso de lectura y escritura se trabajara con el recurso OVA para que el docente se guie y conduzca al estudiante a fortalecer los procesos académicos mediante el proyecto tecnológico.

Es importante utilizar las herramientas actuales que llaman más el interés en los niño para ir despertando el deseo de investigar el porqué de las cosas que lo rodeán.

Cada estudiante cuenta con un potencial y este se puede desarrollar con los soportes tecnológicos ya creando un ambiente dinámico, dirigido por un maestro el cual guie al niño y oriente con un material didáctico que aporte a su estrategia metodológica, con esto no se quiere decir que todas las clases se deben convertir en lugares para la tecnología; pero si tratar de establecer espacios que integre las asignaturas con la tecnología para resolver el gran interrogante de ¿Cómo superar mediante los objetos virtuales de aprendizaje las dificultades de lectura y escritura en el área de castellano en los niños de transición del Colegio Modelo de la Costa?.

El empleo de los OVA permite al estudiante orientarse hacia el trabajo autónomo, optimizando su tiempo libre y académico, desarrollando habilidades para encontrar información relevante para su formación. Esta estrategia ha permitido al docente apropiarse de las TICS' vinculándolas como herramientas para la construcción de contenidos que impulsan el trabajo autónomo y colaborativo, optimizando el tiempo de clase presencial al profundizar los temas expuestos en los OVA, al tiempo que genera actividades didácticas que puedan ser aplicadas en cualquier espacio –tiempo, posibilitando la interacción docente – estudiante, estudiante – estudiante, durante las veinticuatro horas del día, los siete días de la semana.

Durante los últimos cuatro años la Konrad ha llevado a cabo el proceso de elaboración de OVA diseñados bajo parámetros específicos vinculándolos a las Aulas Virtuales desde el repositorio.

Esta experiencia ha revelado una serie de potencialidades y dificultades que nos han llevado a reflexionar sobre el aporte que los OVA hacen bajo nuestro modelo de formación, por lo tanto, para que un OVA cumpla con su objetivo es primordial definir una intencionalidad pedagógica que fomente el aprendizaje autónomo y apoye constructivamente el modelo formativo de cada institución , en conjunto con el diseño gráfico multimedia y las actividades que ayuden a los estudiantes a aplicar estrategias de aprendizaje significativas, donde el docente participe activamente en el proceso haciendo parte del equipo de elaboración del OVA aportando conocimiento de una forma innovadora y didáctica de crear contenidos.

En la actualidad gran parte del ámbito escolar se ha ocupado de enseñar de forma técnica la representación operacional de desarrollar diversos problemas, más no en el análisis amplio desde la lectura de problemas para su posterior solución. El estudio de las transformaciones de figuras desde la geometría permite al estudiante involucrar de manera coherente la lectura de imágenes y de la misma forma su comprensión en su entorno y en diversos contextos

## **2. OBJETIVO GENERAL:**

Fortalecer los procesos de lectura y escritura en el uso del OVA para superar las dificultades de lectura y escritura de los niños de transición en el colegio modelo de la costa.

### **2.1 Objetivos específicos:**

- ✓ Sensibilizar a los educandos sobre la importancia que tiene utilizar herramientas tecnológicas en el desarrollo de sus clases.
- ✓ Aplicar la herramienta OVA para que los niños desarrollen aprendizaje autónomamente.
- ✓ Motivar a los estudiantes con el uso del OVA en las actividades de lectura y escritura en el área de castellano.
- ✓ Capacitar a la comunidad educativa.



### **3. HIPOTESIS:**

Con este proyecto se lograra por medio de la herramienta OVA fortalecer los procesos y superar las dificultades de la lectura y escritura de los estudiantes de transición del colegio modelo de la costa, logrando así un desarrollo de aprendizaje significativo, autónomo e integral y un mayor rendimiento académico.

#### **4. JUSTIFICACIÓN:**

Actualmente en Colombia se habla de calidad educativa o excelencia educativa con una mirada hacia el futuro de cada estudiante con el propósito de lograr a nivel nacional un alto rendimiento en las escuelas del país.

Siendo los procesos de formación académica una de las problemáticas que afectan algunas escuelas; es de gran importancia mencionar que la lectura y la escritura es una de los aspectos más esenciales e importante en los procesos de aprendizaje porque repercute en los años siguientes.

Por ello es indispensable formular proyectos basados en metodologías tangibles y actuales como es el uso de las herramientas informáticas con visión hacia el futuro de la sociedad, iniciando desde los grados de preescolar con metodologías que motiven al niño a aprender, descubrir y a crear.

Llegando a escoger la tecnología pues juega un papel importante en las escuelas. Si se trabaja en el preescolar puede enriquecer los procesos haciendo de los temas más agradables para los niños y que logren llegar un concepto más vivencial de lo que se les está enseñando.

Unos de los grandes desafíos es trabajar en la creación de objeto virtual de aprendizaje (OVA) presentando los beneficios que traería para el docente y principal mente para el alumno ya que el docente seria la guía que motiva al niño y le de estos recursos para que el re construya los conocimientos que ya trae consigo, en este sentido el docente aporta al proceso tecnológico para que el alumno desarrolle sus procesos cognitivos en la lectura por medio de actividades tecnológicas.

Con las OVA el niño podrá interactuar con imágenes, videos, canciones y juegos de palabras que abrirán puertas a su imaginación y este podrá crear más allá de los procesos de lectura.

La intervención de la tecnología en el área de castellano mostrara cambios positivos a favor de los estudiantes ya que por medio del uso de esta herramienta se está cambiando el uso de la tecnología porque se está trabajando de forma correcta y con un sentido educativo.

El OVA interactivo tiene como meta principal motivar y despertar el interés para el niño con su variedad de colores y figuras en movimiento que este adquiere, e ir despertando el ingenio del alumno brindándole una visión distinta a la explicación magistral y física que el docente aplica dentro de la metodología tradicional.

Salir de las rutinas de las clases es una puerta que se abre más allá del conocimiento que se posee, ya que el niño de transición está en una edad que quiere descubrir y aprender y si es bien motivado en esta etapa para el futuro no presentara dificultades de tipo académico en la escuelas de los grados de básica primaria o secundaria por que recibió suficiente motivación y aprendió satisfactoriamente en el preescolar.

Es importante tener presente que la lectura requiere de un proceso de aprendizaje, que sea progresivo y continuo, a través del cual se van adquiriendo mayores habilidades en su adquisición.

Para esto se necesita desarrollar estrategias donde se recurre a la utilización de un OVA y que a la vez sea pertinente y acorde al propósito que se pretende lograr, así de esta manera estaremos incentivando el gusto por la lectura y ayudando a formar, en niños y niñas un hábito que resulte agradable de practicar.

Mediante este OVA se pretende llegar a los educandos, en forma de niveles lectores y a su vez a las competencias de interpretación, comprensión, y argumentación, partiendo de lecturas simples y haciendo avances hacia lecturas de mayor complejidad y utilizando la herramienta en forma evaluativa a medida que se va progresando en cada nivel lector.

La tecnología y la informática llevada desde la lectura y enfocándose en áreas específicas permite que en los estudiantes activen diversos aspectos de criticidad, consintiendo que vivan y experimenten en su mente y su cuerpo, siendo que estas áreas se convierten en vivenciales, gestuales y así dejen de alguna manera un poco lo memorístico, y además a partir de la reflexión sobre actividades diarias, pueden ir descubriendo los conceptos y pueden expresar en forma escrita y oral libremente sus ideas; iniciando así un estudiante investigativo y crítico; cada explicación y cada idea de los estudiantes son indicadores de la metodología que el maestro puede emplear para abarcar y tratar cada tema.

Es importante tener presente que la lectura requiere de un proceso de aprendizaje, que sea progresivo y continuo, a través del cual se van adquiriendo mayores habilidades en su adquisición. Para esto se necesita desarrollar estrategias donde se recurre a la utilización de un OVA y que a la vez sea pertinente y acorde al propósito que se pretende lograr, así de esta manera estaremos incentivando el gusto por la lectura y ayudando a formar, en niños y niñas un hábito que resulte agradable de practicar.

Mediante este OVA se pretende llegar a los educandos, en forma de niveles lectores y a su vez a las competencias de interpretación, comprensión, y argumentación, partiendo de lecturas simples y haciendo avances hacia lecturas de mayor complejidad y utilizando la herramienta en forma evaluativa a medida que se va progresando en cada nivel lector.

La tecnología y la informática llevada desde la lectura y enfocándose en áreas específicas permite que en los estudiantes activen diversos aspectos de criticidad, consintiendo que vivan y experimenten en su mente y su cuerpo, siendo que estas áreas se convierten en vivenciales, gestuales y así dejen de alguna manera un poco lo memorístico, y además a partir de la reflexión sobre actividades diarias, pueden ir descubriendo los conceptos y pueden expresar en forma escrita y oral libremente sus ideas; iniciando así un estudiante investigativo y crítico; cada explicación y cada idea de los estudiantes son indicadores de la metodología que el maestro puede emplear para abarcar y tratar cada tema.

El presente proyecto se soporta en razón de que algunos maestros reconocen la falta de comprensión a la lectura, para lo cual debe acompañar al estudiante en este proceso de enseñanza y aprendizaje logrando así mejorar su rendimiento académico, diseñando estrategias metodológicas donde el estudiante elabore un significado en su interacción con el texto, relacione la información que el autor le presenta con los preconceptos almacenados en su mente, adquiriendo así una buena comprensión lectora.

Este proyecto busca dar un sentido a lo que se lee, que promocióne la lectura libre, espontánea, que cuente con lecturas que estimule el interés y desarrolle la sensibilidad de los estudiantes transmitiéndoles y haciéndoles descubrir sus propias emociones e impresiones.

El presente proyecto se soporta en razón de que algunos maestros reconocen la falta de comprensión a la lectura, para lo cual debe acompañar al estudiante en este proceso de enseñanza y aprendizaje logrando así mejorar su rendimiento académico, diseñando estrategias metodológicas donde el estudiante elabore un significado en su interacción con el texto, relacione la información que el autor le presenta con los preconceptos almacenados en su mente, adquiriendo así una buena comprensión lectora.

Este proyecto busca dar un sentido a lo que se lee, que promocióne la lectura libre, espontánea, que cuente con lecturas que estimule el interés y desarrolle la sensibilidad de los estudiantes transmitiéndoles y haciéndoles descubrir sus propias emociones e impresiones como lectores.

Es importante tener presente que la lectura requiere de un proceso de aprendizaje, que sea progresivo y continuo, a través del cual se van adquiriendo mayores habilidades en su adquisición. Para esto se necesita desarrollar estrategias donde se recurre a la utilización de un OVA y que a la vez sea pertinente y acorde al propósito que se pretende lograr, así de esta manera estaremos incentivando el gusto por la lectura y ayudando a formar, en niños y niñas un hábito que resulte agradable de practicar.

Mediante este OVA se pretende llegar a los educandos, en forma de niveles lectores y a su vez a las competencias de interpretación, comprensión, y argumentación, partiendo de lecturas simples y haciendo avances hacia lecturas de mayor complejidad y utilizando la herramienta en forma evaluativa a medida que se va progresando en cada nivel lector.

La tecnología y la informática llevada desde la lectura y enfocándose en áreas específicas permite que en los estudiantes activen diversos aspectos de criticidad, consintiendo que vivan y experimenten en su mente y su cuerpo, siendo que estas áreas se convierten en vivenciales, gestuales y así dejen de alguna manera un poco lo memorístico, y además a partir de la reflexión sobre actividades diarias, pueden ir descubriendo los conceptos y pueden expresar en forma escrita y oral libremente sus ideas; iniciando así un estudiante investigativo y crítico; cada explicación y cada idea de los estudiantes son indicadores de la metodología que el maestro puede emplear para abarcar y tratar cada tema.

La utilización de espacios virtuales para la formación ha generado nuevos tipos de espacios de enseñanza y también de aprendizaje en los que ni el profesor ni los alumnos necesitan las sesiones cara a cara típicas de los planteamientos presenciales.

Por tanto la primera conclusión a la que hemos llegado es que es necesario cambiar nuestra concepción clásica de "profesores de aula".



Por todo ello, es necesario revisar los roles clásicos del profesor y los alumnos. En el primer caso, es necesario determinar cuáles son las estrategias que permitirán desarrollar sus funciones en un entorno de estas características. Además, el profesor, para poder desarrollar su función docente en un entorno tecnológico deberá contar necesariamente con un buen dominio de la tecnología a nivel de usuario (como mínimo) y será tanto más creativo e innovador cuanto más capacidad tenga para comprender (aunque no tendrá que diseñar) todos los aspectos técnicos.

Del mismo modo, también cambia el rol de los alumnos. Los alumnos tendrán una parte activa en el proceso de E-A y no sólo pasiva (de meros receptores) como suele ocurrir con frecuencia en los entornos presenciales.

El hecho de diseñar unos materiales sin tener unos buenos referentes de los potenciales usuarios, ni una concepción clara de los objetivos que se pretenden conseguir pueden generar procesos de aprendizaje en los alumnos muy caóticos a la vez que disminuir y restar efectividad al proceso de formación.

Simplicidad, independencia de plataformas y flexibilidad son los principales objetivos en el diseño de aplicaciones basadas en Internet y orientadas a la educación y a la formación. Creemos que es fundamental separar la interfaz de usuario del funcionamiento lógico de las aplicaciones a nivel técnico pues éste debe ser flexible y extensible en función de las necesidades que se vayan generando tanto en el propio entorno como en cada uno de sus usuarios.

Los ambientes de aprendizaje no se circunscriben al espacio escolar o a la educación formal, ni tampoco a una modalidad educativa en particular, se trata de aquellos espacios en donde se crean las condiciones para que el individuo se apropie de nuevos conocimientos, de nuevas experiencias, de nuevos elementos que le generen procesos de análisis, reflexión y apropiación. Llamémosle virtuales en el sentido que no se llevan a cabo en un lugar predeterminado y que el elemento distancia (no presencialidad física) está presente.

Al parecer, existen al menos cinco componentes principales que lo conforman: el espacio, el estudiante, los tutores, los contenidos educativos y los medios. Por supuesto que no es exclusivo de los ambientes de aprendizaje en modelos no presenciales, cualquier propuesta pedagógica tiene como base estos elementos. Por ello, la planeación de la estrategia didáctica es la que permite una determinada dinámica de relación entre los componentes educativos.

Cualquier propuesta pedagógica tiene como base estos elementos. Por ello, la planeación de la estrategia didáctica es la que permite una determinada dinámica de relación entre los componentes educativos.

## 5. DISEÑO METODOLOGICO:

La metodología del proyecto es de tipo cualitativa- descriptiva, el objeto de estudio cuenta con una población de 330 alumnos y se toma una muestra de 20 estudiantes del grado de transición entre 4- 5 años de edad. Para practicar la linda experiencia de trabajar con los objetos virtuales.

**Fase diagnóstica:** Para la recolección de información y detectar el problema de estudio se realizó un trabajo centrado en la investigación desde el enfoque cualitativo (Quintana, 1996), este tiene fases pero inicialmente se tomaron 3: la formulación, el diseño y la ejecución, en la formulación se detectó el problema por medio de la observación y posterior mente porque se investigaría, luego se siguió con el diseño para tratar de encontrar posibles soluciones, con una planificación más específica de tiempos, espacios y lugar dentro del colegio para llevar a cabalidad la herramienta OVA desde las clases de castellano.

En la fase de ejecución se abordó la temática con los docentes de planta del colegio mediante una entrevista que fue llevada a cabo en una hoja tipo cuestionario, cada docente la respondía según su punto de vista, brindando así la posibilidad de concluir como una muy buena herramienta a utilizar dentro del proceso académico.

**Fase de diseño:** Para la elaboración de los aspectos importante en el proyecto como lo son los objetivos, marco referencial, plan de intervención pedagógica, se tuvo en cuenta el problema convertido en interrogante, luego este pasa a ser el objetivo general, para la construcción del marco referencial se implementó la lectura analítica de leyes, decretos y normas para llegar a la redacción y posterior aplicación.

Elección del material y el programa para realizar la OVA, que necesito de lecturas analíticas, videos, tutoriales, para luego si rellenar con recursos escogidos previamente para la posterior ejecución de acuerdo a las necesidades presentes desde el inicio del proyecto como lo es la lectura y escritura.

**Fase de intervención:** En esta fase se realizó una entrevista con los docentes del área de castellano para conocer su punto de vista sobre los ovas en el área de castellano en los niños de transición. Como segunda medida se realizó una charla para socializar a los niños de transición sobre el uso de la ova, cuál sería la herramienta en sí, que observarían en ella, desde que aula la utilizarían.

Elaboración del Ova, diseño del texto, gráficos, videos, audios que le dieron vida a la idea planteada, y dar una herramienta útil y llamativa a los estudiantes de transición.

**Fase de evaluación de resultados:** Para este punto se les presento a los niños desde la sala virtual la herramienta ova.

Cada uno tuvo la experiencia de explorarla con ayuda de la docente, inicialmente todos realizaron muchas preguntas, al tiempo quería que se les explicara, al ingresar al portal se notaron emocionados con afán por explorarla completamente, se llegó al acuerdo que días estarían dispuestos a seguir aprendiendo; pero que además esto se convertiría en un premio y en un compromiso por que tenían que seguir aprendiendo y estar atentos en las clases magistrales donde no se utilizaría la herramienta porque era la que iba a permitir que conocieran más letras y al momento de ingresar al portal de la herramienta ova estarían más veloces al contestar y se ampliarían los juegos de palabras, videos, canciones e incluso se podría llegar a crear competencia en la que todos fueran veloces para leer y se daría obsequios.

Finalmente se evidencio que es una herramienta tecnología que incluye actividades muy creativas y llamativas para los estudiantes de transición, y con grandes desafíos que puede lograr resultados favorables en los grados de preescolar por su contenido interactivo y colorido que es de gran ayuda para el docente y que capta la atención en cada niño que lo utilizó.

Así mismo se aplicó un diario de campo y una encuesta para medir el impacto que género.

## **6. MARCO REFERENCIAL**

### **6.1 Marco legal:**

La educación y la tecnología tienen su génesis en Colombia en el siglo XXI con el fenómeno de la globalización. El plan Decenal de Educación en conjunto con el Ministerio de Educación Nacional son los agentes reguladores del uso de las nuevas tecnologías para la educación colombiana.

La educación como un derecho fundamental de todos los seres humanos, se ha visto beneficiada con la creación de las nuevas tecnologías (Tic's). Las Tic's se definen como las tecnologías de información y comunicación, están dotadas de equipos y programas informáticos que logran almacenar, transmitir, procesar y distribuir información en cualquier formato auditivo, visual, de imagen, táctil y textos.

La fusión de la educación y las Tic's ha permitido la incorporación de población vulnerable al mundo de la educación superior, ha logrado también replantear las didácticas y estrategias de evaluación para los alumnos de la educación formal en básica y media, ha permitido la inclusión de otros países al nuestro con fines educativos y de progreso brindando oportunidades de estudio y acercamiento a nuevas culturas para personas con recursos escasos o impedimentos para viajar al exterior, todo esto es posible con la creación de las redes sociales, aulas virtuales, plataformas, páginas interactivas, universidades a distancia y por supuesto los Objetos Virtuales de Aprendizaje.

Los O.V.A para países en desarrollo según la Unesco y el Plan Nacional Tic, s se clasifican en: Simuladores y Videojuegos, Animaciones y Presentaciones, Medios Audiovisuales y finalmente Aula Virtual. Cada uno de estos tipos de O.V.A tiene la misma función de entregar un aporte cognoscitivo a su receptor, las cualidades varían según los distintos diseños y complejidades que este contenga.

"La Constitución Política de Colombia promueve el uso activo de las TIC como herramienta para reducir las brechas económica, social y digital en materia de soluciones informáticas representada en la proclamación de los principios de justicia, equidad, educación, salud, cultura y transparencia"

"La Ley 115 de 1994, también denominada Ley General de Educación dentro de los fines de la educación, el numeral 13 cita "La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo" (Artículo 5)".

"La Ley 715 de 2001 que ha brindado la oportunidad de trascender desde un sector "con baja cantidad y calidad de información a un sector con un conjunto completo de información pertinente, oportuna y de calidad en diferentes aspectos relevantes para la gestión de cada nivel en el sector" (Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2008: 35)."

"La Ley 1341 del 30 de julio de 2009 es una de las muestras más claras del esfuerzo del gobierno colombiano por brindarle al país un marco normativo para el desarrollo del sector de Tecnologías de Información y Comunicaciones.

Esta Ley promueve el acceso y uso de las TIC a través de su masificación, garantiza la libre competencia, el uso eficiente de la infraestructura y el espectro, y en especial, fortalece la protección de los derechos de los usuarios."

“La ley general de educación en el artículo 16 –objetivos específicos, se mencionan tres incisos que es necesario llevar a la práctica con la ayuda de la educación en tecnología:

- El fomento de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de la capacidad de aprendizaje (Inciso c).

- La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos (enseñanza de la tecnología con juegos apropiados) (Inciso f).

- El estímulo a la curiosidad para observar el medio natural, familiar y social e igualmente, se agregaría, el medio artificial que rodea al niño desde temprana edad (Inciso g)”.

Ley de infancia y adolescencia 1098

Ley 1341 del 2009



## **6.2 Contexto Psicológico:**

Desde el contexto psicológico se evidencia que en los niveles de preescolar, la mayoría de los estudiantes, viven solo con uno de sus padres, en la mayoría de los casos la madre.

En ocasiones llegan tarde a clases y los padres no dan explicaciones y no hacen un esfuerzo por colaborar y cumplir con los horarios establecidos, allí se puede notar la poca preocupación de los padres en cuanto al proceso académico de los niños, estos suplen con regalos, objetos tecnológicos la falta de afecto en su mayoría.

Se puede decir que el Proyecto TECNOLOGÍA EN LOS PROCESOS DE LECTURA Y ESCRITURA DEL PREESCOLAR fue acogido por todos los miembros del Colegio Modelo de la costa, es decir los docentes, directivos, padres de familias, estudiantes. Estos últimos son los más favorecidos ya que están involucrados directamente en el proceso.

Cada estudiante decidió experimentar el recurso tecnológico presentado por su tutor en la clase de castellano. La docente de castellano se expresó positiva mente ante la iniciativa del grupo de práctica. Mostrando deseos de implementar de forma periódica la herramienta en diferentes asignaturas.

Consideraron útil, dinámica, creativa para los niños y que ellos estaban felices y motivados con la actividad se sentían grandes y avanzando en el proceso de lectura y escritura siendo este el eje principal en los procesos académicos que le dan ventaja para iniciar la primaria convirtiéndose la herramienta OVA como ese estímulo que dejara huellas en la vida de los niños y su conocimientos.

### **6.3 Contexto Pedagógico:**

*EL COLEGIO MODELO DE LA COSTA* desde el contexto pedagógico tiene la necesidad de orientar y profundizar al estudiante la comprensión crítica de la cultura nacional, diversidad ética, adquirir y generar conocimientos científicos, técnicos, humanísticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del potencial individual.

**MISIÓN:** El colegio modelo de la costa orienta su acción educativa hacia la promoción y desarrollo integral de sus estudiantes en las dimensiones cognitivas y humanas, con el fin de orientarlos como seres humanos responsables ante el desarrollo de talentos, mediante un modelo pedagógico innovador y participativo.

**VISIÓN:** Ser una institución líder en el sector educativo, mediante la implementación de proyectos innovadores integrales, orientados con exigencias educativas mediante la asesoría a nuestros estudiantes para que se formen con un perfil Modelista con la firme aspiración de ser una persona responsable de su desarrollo humano frente al compromiso social.

#### **PERFIL DEL ESTUDIANTE:**

- ✓ Honesto, Responsable, Respetuoso.
- ✓ Creativo
- ✓ Participativo- Cuestionador.
- ✓ Activo.

## **MODELO PEDAGOGICO:**

Innovador- Participativo.

## **PLAN DE AREA:**

El colegio modelo de la costa cuenta con planes de áreas para todos los grados, para brindar la certeza a cada docente, padres de familias y estudiantes que si se está llevando a cabalidad el proceso académico.

El COLEGIO MODELO DE LA COSTA se mostró positivamente con el proyecto ya que la directora del colegio sentía la necesidad de abrir puertas a la tecnología, ella no lo había implementado antes porque consideraba que los estudiantes de transición estaban muy pequeños para dar informática o tener clases prácticas de este tipo.

Al presentar el proyecto **TECNOLOGÍA EN LOS PROCESOS DE LECTURA Y ESCRITURA DEL PREESCOLAR** centró su atención en el proyecto y resalto la iniciativa y motivó al personal docente a creer en sus estudiantes, en sus capacidades y los logros que estos pueden alcanzar porque con la actualidad de las herramientas informáticas y los equipos tecnológicos se puede lograr un aprendizaje significativo que ayude a cada niño a salir adelante con los procesos de lectura y escritura que son la base para iniciar la comprensión lectora que se necesitara en los años futuros para resaltar el buen aprendizaje.

#### 6.4 Antecedentes:

Partiendo de la iniciativa de crear una herramienta metodológica en el campo virtual, se inicia una búsqueda de proyectos semejantes a este y descubrimos la investigación del docente Mario Pulido Pachón: ***“CURSOS DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN Y REDES DESDE LA PRESPECTIVA DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE”***(Pulido, 2008). El docente egresado de la Corporación Universitaria Minuto de Dios en pro de optar a la especialización en diseño de ambientes de aprendizaje realiza una incorporación de las AVA (Aula Virtual de Aprendizaje) en la universidad Libre dentro los distintos programas de Ingeniería, Contaduría y Administración, con el fin de facilitar el acceso a la educación virtual y asemejar la clase magistral a un plano más interactivo que le permita al estudiante motivarse hacia su plano profesional, además de facilitarle al docente una herramienta como material de apoyo para el desarrollo metodológico y evaluativo de su clase, ya que dichas carreras universitarias tienen una exigencia matemática y científica de un grado superior comprado con otros pregrados .

Las investigaciones llevadas a cabo revelan que tanto los conceptos de los docentes sobre lo qué es aprender a leer, como las actividades que se llevan a cabo en las aulas no incluyen aspectos relacionados con la comprensión lectora. Esto pone de manifiesto que los docentes comparten mayoritariamente la visión de la lectura que corresponde a los modelos de procesamiento ascendente según los cuales la comprensión va asociada a la correcta oralización del texto. Si el estudiante lee bien, puede decodificar el texto, lo entenderá porque sabe hablar y entender la lengua oral. (Rockwell 1982, Collins y Smith 1980 & Solé 1987),

Para tener un enfoque psicológico del aprendizaje del niño es necesario ver el modelo de aprendizaje mediado por Vigostky del aprendizaje significativo, pues el contexto o ambiente del estudiante influye en su aprendizaje.

**Vigostky argumenta que:**

Es substancial la relación del pensamiento y lenguaje del niño, ya que éste es un factor de importancia que se debería tratar siendo que muestra cómo el ser humano construye nuevas estructuras y logra transferirlas a un nuevo contexto aplicando lo aprendido a lo no conocido.

Es aquí donde vemos como el niño empieza a construir su cognición desde el momento en el que interioriza los conceptos y los adecua a las nuevas situaciones a las que se ve enfrentado, y tomando una nueva experiencia que podrá a través del tiempo vivirla o reconstruirla de un modo social en toda su extensión comunicativa y representativa determinada, porque es aquí donde la actividad se convierte en el motor diario de nuestros educandos y la mediación que se tendrá en los conocimientos previos y nuevos; que de otra forma Piaget nos la dibuja como “la adaptación” en este momento empezariamos hablar de cómo el niño toma el lenguaje y lo hace para sí mismo, diríamos de una interpretación que le da desde el momento en que lo concibe en su etapa pre operacional donde ya se consolida y progresa en el comportamiento social y emocional comprendiendo que a través de éste puede expresar sus ideas, deseos y pensamiento, este proceso consiste en impulsar la lectura como herramienta metodológica que integre curricularmente las áreas, adquirir hábitos lectores, destrezas de comprensión, expresión oral y escrita que le faciliten la adquisición de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Y para ello es necesario enseñar estrategias de comprensión, para mejorar la comprensión lectora, para que los lectores sean, capaces de enfrentarse de Manera inteligente a textos de diferente índole, la mayoría de las veces, distintos de los que se usa cuando se instruye. Estos textos pueden ser difíciles, por lo creativos o porque estén mal escritos. En cualquier caso, dado que responden a una gran variedad de objetivos, cabe esperar que su estructura sea también variada, así como lo será su comprensibilidad.

También es importante hacer lectores capaces de aprender de todos los textos. Para ello, quien lee debe ser capaz de interrogarse acerca de su propia comprensión. Se trata de ayudar al estudiante a que construya su propio aprendizaje mediante una instrucción que enriquezca los esquemas de conocimiento, así como sus estrategias de procesamiento de textos.

A causa de estas problemáticas se implementó una plataforma virtual en comprensión de lectura y vocabulario: Una alternativa para mejorar las capacidades lectoras en primaria. En vista de los bajos resultados que los niños peruanos obtienen en las pruebas nacionales e internacionales de comprensión de lectura y del aumento de inversión en tecnología en las instituciones educativas del país, el presente estudio buscó desarrollar y evaluar una herramienta virtual para mejorar la comprensión de lectura. Para ello, se adaptaron las estrategias de comprensión de lectura y ejercicios de vocabulario del entorno virtual ICON y se diseñó la plataforma LEO.

Un total de 88 estudiantes de quinto grado de primaria, provenientes de colegios privados de nivel socio-económico medio-bajo de Lima Metropolitana, participaron en este estudio cuasi-experimental con un grupo control y un grupo que participó en la intervención digital a lo largo de 12 semanas. Todos los participantes fueron evaluados utilizando pruebas de entrada y salida de comprensión de lectura y vocabulario.

Los resultados revelaron que los estudiantes que interactuaron con la plataforma LEO obtuvieron resultados significativamente más altos en la comprensión de textos narrativos y vocabulario luego de finalizada la intervención, respecto a sus puntajes al inicio de la misma y también en comparación con el grupo que no empleó la plataforma.

(Revista de psicología de la Pontificia, 2014),

La investigación educativa en la capital de Bogotá nos trasladó hasta la Pontificia Universidad Javeriana donde el egresado Héctor Julio Rodríguez Pinto de la Facultad de Comunicación y Lenguaje, nos propone: ***“DISEÑO DEL MODELO METODOLÓGICO DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE O.V.A. CASO: CURSO VIRTUAL DE INVESTIGACIÓN APLICADA A LA EDUCACIÓN POPULAR DE LA ASOCIACIÓN DIMENSIÓN EDUCATIVA”***(Rodríguez,2010)la tesis tiene como objetivo principal proveer a la comunidad de la red del consejo de educación de adultos en américa latina CEAAL un Objeto Virtual de Aprendizaje que atienda a su necesidad educativa desde la arquitectura. Inicia su proceso investigativo desde la creación del O.V.A pasando por cada una de las facultades que tendrá este hasta la recolección de datos estadísticos cualitativos de la población favorecida por este proyecto.

En la investigación realizada por Reinel Agudelo Mondragón y Nestor Almid García durante el año 2010 en Guadalajara México, titulada **“ESTABLECER UN BANCO DE OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN EL INSTITUTO TECNICO AGRICOLA DE BUGA”** algunas de las conclusiones obtenidas a partir de este proceso investigativo fueron: los docentes de la institución consideran que las TIC son de gran importancia en los procesos de enseñanza aprendizaje y aunque han realizado algunas capacitaciones en TIC, están dispuestos a tomar las capacitaciones que la institución asigne para implementar las TIC, dentro de sus procesos de formación.

Otro antecedente es la investigación titulada **“LAS TIC COMO HERRAMIENTO POTENCIADORAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO ESPACIAL EN EL AULA INFANTIL, EN LOS NIÑOS DE PRESCOLAR, DEL COLEGIO MIGANI DE FLORENCIA CAQUETA, JORNADA MAÑANA” (2010)** desarrollada por **MARY LUZ NUÑEZ FRANCO** estudiante de pedagogía infantil de la Universidad de Amazonia, algunas conclusiones obtenidas a partir de la investigación fue la problemática evidenciada en el Área de matemáticas se pudo plantear como estrategia para su resolución como el diseño e implementación de un software educativo que permitiera el desarrollo del pensamiento espacial, en el aula infantil.



Las investigaciones referentes al temas se encontró que la **investigación “EL PAPEL DE LOS LIDERES Y LA FORMACIÓN DE LOS FORMADORES”** desarrollada a partir de los años 2000 y 2004, realizada por la Dirección General Normal y Actualización del magisterio, esta investigación se pretendía desarrollar un modelo e-learning para la formación de líderes de proyectos educativos con tecnología y proyectos de nuevas tecnologías en la Formación y Actualización del Magisterio ,para la formación de líderes capaces de planear, implementar y evaluar proyectos, en las que se establezcan nuevas estrategias curriculares y la utilización de nuevas tecnologías de información y comunicación . Dicha propuestas es fundamental para la formación de líderes y su papel dentro del proceso, para identificar la importancia de la tecnología en la actualidad.

En la investigación de antecedentes se encuentran muestras sobre O.VA. No solo de manera investigativa si no como aplicaciones encontramos el Banco de O.V.A el cual nos refleja los distintos O.V.A y su implementación en el desarrollo educativo.

Es evidente la necesidad de un cambio didáctico en la primera infancia, ya que dentro del marco educativo se implementan aun con mucha fuerza las didácticas de la educación tradicional, excluyendo recursos tecnológicos vigentes que aportan una mejor comprensión cognitiva a los niños y que facilitan los procesos curriculares del docente. Por lo tanto y atendiendo estas falencias a la primera infancia se prosigue con la investigación teórica que nos afirme y nos complemente la creación del O.V.A en su fundamentación teórica y requisitos curriculares para la educación inicial.

## 6.5 Referentes Teóricos

Existen autores que han investigado sobre el OVA y desde los años 70 se le atribuyó a Wayne Hodgins (1992) quien desarrollo un concepto en torno a la fragmentación de contenidos para facilitar y dinamizar el aprendizaje de forma sencilla y a la vez permitir avanza la construcción de un aprendizaje, además se puede resaltar que para el ministerio de educación nacional (MEN) el OVA es material estructurado de una forma significativa, asociado a un propósito educativo y que corresponda a un recurso de carácter digital que pueda ser distribuido y consultado a través de la Internet.

Es necesario considerar que los medios digitales implican nuevas y variadas formas de comunicación y de intercambio de información, por lo tanto se debe tener en cuenta: Adecuación del lenguaje del mensaje, claridad de los tipos de mensaje que presenta, velocidad de interacción, densidad de la plantilla, metáfora de navegación y tipo de organización de los contenidos.

Así mismo el autor Beltrán Llera (1997) plantea que existen tres tipos de estrategias: las socio afectivas, Cognitivas y Meta cognitivas. Este explica que los socios afectivos incluyen la motivación, el clima agradable propio para el aprendizaje. Las cognitivas son las capacidades que el estudiante desarrollaría para comprender, analizar organizar. Y por último Beltrán Llerena se refiere a las meta cognitiva al proceso de aprendizaje.

Otra definición es la de Morales y García et al. (2005), quienes afirman que un OA es: "una unidad con un objetivo de aprendizaje, caracterizada por ser digital, independiente, con una o pocas ideas relacionadas y accesible a través de metadatos con la finalidad de ser reutilizadas en diferentes contextos y plataformas" (Erla Morales, 2004).

Según Wiley (2003), "un Objeto de Aprendizaje es cualquier recurso digital que puede ser reutilizado para mediar en el aprendizaje (Wiley, 2003). Las dos principales metas detrás de la investigación y desarrollo de los Objetos de Aprendizaje son: Mejorar el costo de la instrucción online, y Habilitar la innovación pedagógica (Wiley, 2003).

Morales Morgado (2007) quien propone unos criterios de evaluación para objetos de aprendizaje, clasificados como: Criterios pedagógicos: categoría psicopedagógica, categoría didáctico-curricular y Criterio de usabilidad: categoría diseño de interfaz y categoría diseño de navegación. (PORTILLA, 2014)Ferreiro y Teberoski (1985) La expresión escrita debe ser el objetivo prioritario de la formación en la escuela. El desarrollo de esta competencia en buen nivel depende de la actividad intelectual como objeto de conocimiento y no solo como habilidad compleja y mecánica.

Ferreiro (1996). Sostiene que: "Los procesos lingüísticos, fundamentalmente la escritura, tienen como propósito satisfacer necesidades de comunicación individual y social".

Al respecto, Ferreiro (1998), señala que "la escritura debe entenderse como un instrumento de comunicación y un medio para satisfacer las necesidades de la vida real.

Vygotsky (1979) Plantea la necesidad de descubrir procedimientos científicos y eficaces para enseñar a los niños el lenguaje escrito ya que su capacidad para expresar sus ideas son con el mínimo de claridad y corrección, confusa y desorganizada, monótona, léxicamente repetitiva, estilo pobre.

Razones que hacen urgentes otras estrategias, metodologías y recursos que permitan estimular y motivar las destrezas para leer y escribir como se los va a exigir su labor profesional. Los procesadores de texto constituyen una de las aplicaciones que más ha seducido a los usuarios de computadores, tanto en el ámbito educativo como en las actividades familiares. En los niños mejora la capacidad de escribir, producir y manipular textos.

Les permite suprimir, insertar, borrar, corregir, mover, imprimir, concentrarse en un contenido y estilo, puede interactuar con el computador y acercarlo más a la experiencia del verdadero escritor.

Ausubel (citado en Díaz, Hernández 1998) propone que el aprendizaje significativo como:

Un proceso que implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas, que el aprendiz posee en su estructura cognitiva.

Constantemente los niños y jóvenes interactúan en diferentes espacios y contextos, y con diferentes personas que hacen que estos espacios puedan llegar a ser significativos o no, de acuerdo a las actividades y experiencias que allí se susciten.

Es por esto, que los docentes y las personas o entidades a cargo de la educación, deben mostrar un gran esfuerzo o interés por hacer que los procesos educativos tengan un verdadero significado y utilidad.

Para que un espacio educativo resulte significativo debe ser al mismo tiempo: 1) una situación estructurada, 2) un contexto de interacción, 3) una situación de resolución de problemas y, 4) una situación que exija el uso de competencias variadas.

Es una situación estructurada en cuanto tiene unos propósitos de aprendizaje claros y unos objetivos definidos inicialmente. Esta situación además debe permitir la participación e intervención de las diferentes personas involucradas, para que así sea efectivo el cumplimiento de los propósitos u objetivos propuestos, apoyados además de materiales y herramientas eficaces que faciliten la realización de las diferentes actividades.

El espacio educativo debe generar un contexto de interacción, en cuanto favorezca la comunicación y las relaciones entre los niños, los compañeros, los docentes, los objetos y los espacios o eventos de la vida diaria, que le permitan interactuar y tener un mejor conocimiento del mundo cultural y social que los rodea.

Si el espacio educativo permite a los estudiantes realizar actividades o desarrollar acciones que conlleven al cumplimiento de un objetivo o meta que no es posible alcanzar muy fácilmente, se puede decir que permite la resolución de problemas, lo cual es otro elemento indispensable para hacer de la práctica algo significativo para los niños, ya que les permite diferentes formas de pensamiento o diferentes perspectivas de ver su mundo real.

Al favorecer la comprensión, ampliar sus habilidades y destrezas, permitir la construcción y relación de conceptos, se le está permitiendo desarrollar competencias variadas y a la vez, se le están facilitando herramientas para resolver problemáticas futuras, al exigirle el uso de las competencias ya adquiridas.

Además de los anteriores componentes que permiten que cada práctica educativa sea significativa y por ende, el aprendizaje también se vuelve significativo, es necesario que los docentes, apoyados en las nuevas tecnologías, diseñen y creen entornos de instrucción efectivos, en donde le permitan a los estudiantes entender lo que están aprendiendo y no seguir con el tipo de instrucción transmisionista de contenidos sin sentido y carentes de significado para los jóvenes.

Nelsy Paola Cifuentes y gloria Alexandra Méndez (2008) realizaron un proyecto denominado Objetos virtuales de aprendizaje que permita mejorar los procesos de escritura y lectura en los niños de transición y primero de la institución educativa departamental diversificado y diseñar una propuesta lúdica por medio de un (O V A) para favorecer este proceso y la integración con las áreas técnicas de la institución.

Esta propuesta está planteada para los procesos iniciales de aprendizaje se enmarca en los estudiantes del nivel de preescolar y Grado Primero, ya que son niños que inician los procesos de lectura y escritura encaminados a una alfabetización que tenga como herramienta el uso de las TIC, es decir una alfabetización digital que permita garantizar que los estudiantes adquieran competencias para expresarse, comunicarse, investigar e interactuar socialmente usando TIC; además de fortalecer las competencias en lecto-escritura convencional, generando aprendizaje que cuente con un seguimiento y evaluación en dicho proceso.

Además esta práctica pedagógica a partir de las OVAS (Objetos virtuales de aprendizaje) es una acción que ayuda a dinamizar los procesos de enseñanza permitiendo una transversalidad en el desarrollo de las áreas, articulada con los recursos y con los tiempos de aprendizaje a partir de un contexto real y complementado con una realidad construida.



## **Marco Conceptual:**

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), son un concepto muy asociado al de informática. Si se entiende esta última como el conjunto de recursos, procedimientos y técnicas usadas en el procesamiento, almacenamiento y transmisión de información, esta definición se ha matizado de la mano de las TIC, pues en la actualidad no basta con hablar de una computadora cuando se hace referencia al procesamiento de la información. Internet puede formar parte de ese procesamiento que, quizás, se realice de manera distribuida y remota. Y al hablar de procesamiento remoto, además de incorporar el concepto de telecomunicación, se puede estar haciendo referencia a un dispositivo muy distinto a lo que tradicionalmente se entiende por computadora pues podría llevarse a cabo, por ejemplo, con un teléfono móvil o una computadora ultra-portátil, con capacidad de operar en red mediante comunicación inalámbrica y con cada vez más prestaciones, facilidades y rendimiento.

Hablar de TIC en la actualidad posiblemente para muchos es un tema repetitivo, pero infortunadamente en la realidad de los contextos académicos no ocurre lo mismo. Aún dentro de muchas de las instituciones Municipales el hecho de tener un computador, grabadora o equipo tecnológico a plena disposición de quien lo solicita sigue siendo una fortuna.

Quizás se puede pensar que lo anterior es una falsedad, teniendo en cuenta que en las últimas administraciones los gobernantes han velado por ofrecer a los estudiantes espacios académicos con mejores condiciones en infraestructura, en las que puedan encontrar equipos que si bien no son de alta gama o de última tecnología, mínimamente le puedan brindar a quien los utiliza los recursos suficientes como para que pueda desenvolverse bien no solo dentro, sino fuera del aula escolar. Pero esto no es suficiente si consideramos que una de las problemáticas que giran en torno al acercamiento de la comunidad educativa hacia las TIC, se debe precisamente a la “inutilidad” que esta les ve, desconociendo de qué modo pueden aplicar estas herramientas, las cuales con urgencia deben ser incluidas dentro de los currículos académicos, aún más teniendo en cuenta que en la actualidad el concepto de nativos e inmigrantes digitales construido por el profesor Marc Prensky y donde enmarca bajo esta noción las diferencias y la discontinuidad que existe entre las nuevas generaciones de jóvenes a los que llama “Nativos Digitales” y quienes ingresaron a la tecnología posteriormente “Inmigrantes Digitales” Hace que se asimile con un estancamiento dentro de un espacio-tiempo que no le permitirá desarrollar nuevas maneras de enseñar.

Dentro de las amplias y nuevas tecnologías de la información y la comunicación para la educación nos encontramos con un excelente recurso para la enseñanza – aprendizaje como lo son los OVAS que se define a continuación.

## **¿Qué es un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA)?**

Un objeto virtual es un mediador pedagógico que ha sido diseñado intencionalmente para un propósito de aprendizaje y que sirve a los actores de las diversas modalidades educativas.

En tal sentido, dicho objeto debe diseñarse a partir de criterios como:

- **Atemporalidad:** Para que no pierda vigencia en el tiempo y en los contextos utilizados.
- **Didáctica:** El objeto tácitamente responde a qué, para qué, con qué y quién aprende.
- **Usabilidad:** Que facilite el uso intuitivo del usuario interesado.
- **Interacción:** Que motive al usuario a promulgar inquietudes y retornar respuestas o experiencias sustantivas de aprendizaje.

## **¿Cómo se desarrolla una clase con Objetos Virtuales?**

En el contexto de la Fundación Universitaria Católica del Norte, cuya oferta educativa es en ambientes virtuales de aprendizajes (8 programas de pregrado y una especialización totalmente virtuales), la clase virtual a partir de objetos virtuales apoyan las estrategias pedagógicas y didácticas diseñadas por el docente facilitador que tiene a su cargo estudiantes en diversos contextos y puntos geográficos. En tal sentido el objeto virtual tributa a la expectativa de aprendizaje autónomo, colaborativo, cooperativo y significativo del estudiante.

¿Cómo se capacita un docente para dictar clases con estos apoyos? Bien es sabido que la especie humana, a lo largo del tiempo ha evolucionado a través del desarrollo tecnológico, lo cual ha llevado a perfeccionar y cuestionar más su propio crecimiento y más aún cuando se trata de transmitir información a otras personas.

Esto lo ha llevado a utilizar las TIC como herramientas para acceder al conocimiento y poder transmitirlo utilizando diferentes modelos, como también para reflexionar y así romper con “discapacidades” como las geográficas y las diferentes brechas del conocimiento, para poder acceder a cualquier comunidad.

Es por eso, que el uso de las TIC hoy día se han constituido como un pilar básico de la sociedad, por lo tanto, es de imperiosa necesidad incorporarlas dentro de los procesos educativos; actualmente no se concibe ningún proceso de formación sin que éste posea un mínimo de conocimiento relacionado con las TIC, pues su manejo redundará en todos los procesos que se llevan a cabo a lo largo del desarrollo personal.

La educación y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación Hacia mediados del siglo XX el uso de las Nuevas Tecnologías (NT) facilitaron el crecimiento social, cultural, económico y político de la sociedad, tomando vital importancia el acceso al conocimiento a través de la tecnología que se convirtieron en una herramienta valiosa y de fácil acceso para todas las personas.

El medio más adecuado para impartir los nuevos conocimientos, indudablemente son los procesos educativos. Es por este motivo, que es una prioridad realizar la actualización del sistema educativo, e incluir las NT dentro de los modelos, más no como herramientas de éstos. Esto conlleva a una nueva necesidad, la de capacitar a los docentes en conocimientos y habilidades en las TIC, para hacer que su ejercicio docente se vea impactado con nuevas formas de impartir el conocimiento, y de esta forma mejore los procesos metodológicos, didácticos y formas nuevas de evaluación, entre otras.

Herramientas como las pizarras, tizas, proyectores de acetatos, telégrafo, teléfono e inclusive, lenguaje oral y escritura se han ido reemplazando por diferentes herramientas digitales, como pizarras electrónicas, tableros interactivos, entre otros; pero las primeras no se deben dejar de lado, sino manejarlos como medios que pueden ayudar en los procesos de enseñanza y de aprendizaje impartido en las instituciones educativas. Siendo la educación el centro en el crecimiento del conocimiento y por ende de la sociedad y la facilidad que hoy día existe para acceder a cualquier tipo de información, académica, política, investigativa y en general cualquier campo del saber, se debe buscar la estructura que debe tener hoy día el sistema educativo empezando por su finalidad, organización y marcha en general.

Lo expuesto anteriormente confirma, que se debe reorganizar el proceso de enseñanza y de aprendizaje, con la incorporación de las TIC ya que en su desarrollo se impactan además de conocimientos, comportamientos, actitudes, valores y en general todos los procesos.

En este sentido es cuando la “educación virtual” incide en los procesos educacionales ya que interactúa con el aprendizaje y con la innovación, permitiendo romper las fronteras temporales y espaciales, enriqueciendo el proceso con experiencias diversas, producto de la interacción entre agentes educativos y los actores del proceso educativo.

Las TIC y la sociedad del conocimiento han influenciado todos los campos del conocimiento, siendo de más fácil adaptación para los “nativos digitales” que para la generación de los “inmigrantes digitales”. Por lo tanto, existen cambios notorios en los entornos educativos a nivel familiar y social, siendo necesario integrar la cultura que ahora nace: “la alfabetización digital” instrumento utilizado para varios fines con el objeto de producir conocimiento a través de la tecnología digital, es por ello que se debe tener el conocimiento y la habilidad para poder ser ciudadanos digitales.

Por lo tanto, es imperioso hacer uso e implementación de las TIC, y se debe iniciar desde la familia, con la utilización lúdica para los niños, y en las instituciones educativas a través de la utilización de las diferentes herramientas que proporciona la web 2.0, el diseño de blogs, wikis, etc., para compartir una clase, experiencias, proyectos, entre otros.

Esto quiere decir que las TIC han creado nuevos escenarios educativos. En educación a distancia, las TIC se pueden considerar como herramienta para los procesos educativos. En las instituciones educativas se están utilizando instrumentos tales como: hojas de cálculo, bases de datos, programas didácticos, presentaciones electrónicas, foros, cámaras digitales, videoconferencias, entre otros, para transmitir el conocimiento e interactuar con la comunidad educativa.

Así pues, la educación actual afronta nuevos paradigmas que replantean su función social y se debe pensar en plantear nuevos modelos pedagógicos, donde las TIC se encuentran incorporados a éstos y no sean herramientas del proceso, y lograr que el estudiante sea protagonista activo en su proceso de formación.

### **¿Cuáles son las ventajas de usar los OVA?**

Estamos convencidos de que los Objetos Virtuales de Aprendizaje tributan al estudiante momentos de aprendizajes significativos. En la Educación Virtual el docente facilitador se encuentra de forma asincrónica y sincrónica con su estudiante en Ambientes Virtuales de Aprendizaje, por lo que el Objeto Virtual se comporta como una extensión del docente, del conocimiento y aprendizajes que el estudiante debe adquirir: Esa es su principal ventaja pedagógica.

### **¿Qué requiere un docente para dictar una clase con OVA?**

Requiere demostrar la competencia técnica, tecnológica, comunicativa, la pedagogía y didácticas para la docencia en la virtualidad. Además, precisa de los dispositivos tecnológicos como el computador, el manejo óptimo de una plataforma (LMS) o recursos en línea como los blog, grupos de interés, entre otros que utilizados convenientemente sirven también como aulas virtuales de aprendizaje.

### **¿Cómo han recibido los estudiantes estas clases?**

Es necesaria una inducción retadora y creativa que muestre al estudiante lo que implica aprender a aprender en un Ambiente Virtual de Aprendizaje con los objetos virtuales que tiene a su alcance.

En concreto, es crearles la conciencia de que existen nuevas formas de aprender distintas a las del docente que transmite información en un aula de clases con tecnologías como la tiza y el tablero. Un Objeto Virtual, en el escenario propio de la educación virtual, enseña aprender al estudiante en ausencia física del profesor.(Colombia aprende la red del conocimiento).



Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), son un concepto muy asociado al de informática. Si se entiende esta última como el conjunto de recursos, procedimientos y técnicas usadas en el procesamiento, almacenamiento y transmisión de información, esta definición se ha matizado de la mano de las TIC, pues en la actualidad no basta con hablar de una computadora cuando se hace referencia al procesamiento de la información.

Internet puede formar parte de ese procesamiento que, quizás, se realice de manera distribuida y remota. Y al hablar de procesamiento remoto, además de incorporar el concepto de telecomunicación, se puede estar haciendo referencia a un dispositivo muy distinto a lo que tradicionalmente se entiende por computadora pues podría llevarse a cabo, por ejemplo, con un teléfono móvil o una computadora ultra-portátil, con capacidad de operar en red mediante comunicación inalámbrica y con cada vez más prestaciones, facilidades y rendimiento.

Hablar de TIC en la actualidad posiblemente para muchos es un tema repetitivo, pero infortunadamente en la realidad de los contextos académicos no ocurre lo mismo.

Aún dentro de muchas de las instituciones Municipales el hecho de tener un computador, grabadora o equipo tecnológico a plena disposición de quien lo solicita sigue siendo una fortuna. Académicos con mejores condiciones en infraestructura, en las que puedan encontrar equipos que si bien no son de alta gama o de última tecnología, mínimamente le puedan brindar a quien los utilizan los recursos suficientes como para que pueda desenvolverse bien no solo dentro, sino fuera del aula escolar.

Pero esto no es suficiente si consideramos que una de las problemáticas que giran en torno al acercamiento de la comunidad educativa hacia las TIC, se debe precisamente a la “inutilidad” que esta les ve, desconociendo de qué modo pueden aplicar estas herramientas, las cuales con urgencia deben ser incluidas dentro de los currículos académicos, aún más teniendo en cuenta que en la actualidad el concepto de nativos e inmigrantes digitales construido por el profesor Marc Prensky y donde enmarca bajo esta noción las diferencias y la discontinuidad que existe entre las nuevas generaciones de jóvenes a los que llama “Nativos Digitales” y quienes ingresaron a la tecnología posteriormente “Inmigrantes Digitales” Hace que se asimile con un estancamiento dentro de un espacio-tiempo que no le permitirá desarrollar nuevas maneras de enseñar. Dentro de las amplias y nuevas tecnologías de la información y la comunicación para la educación nos encontramos con un excelente recurso para la enseñanza – aprendizaje como lo son los OVAS.

De acuerdo a los hallazgos de Joao, O y sus colaboradores dan a conocer que la lectura es una “actividad compleja que parte de la decodificación de los signos escritos y termina en la comprensión del significado de las oraciones y los textos”, lo cual se relaciona en gran medida con la aportación de Colmenares quien emite que:

“La lectura es uno de los procesos cognitivos más complejos que lleva a cabo el ser humano y aprender a leer es una tarea difícil y decisiva que deben adquirir los estudiantes” (2005, 242).

Con esto se quiere decir que todo lector debe mantener una actitud personal activa y afectiva, puesto que debe interpretar la información, centrar su atención, su motivación, además deberá hacerse preguntas sobre lo que está leyendo, con la finalidad de que vaya adquiriendo conocimiento, con esto se puede decir que la lectura es un proceso complejo que consiste en la codificación de signos mediante los cuales el ser humano va aprendiendo y desarrollando conocimientos debido a que a través de ésta se logrará poner en juego la meta cognición pues al leer es necesario poner en juego la reflexión, análisis, crítica, etc., las cuales son esenciales para la adquisición de conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes etc., útiles para la vida, esta se retomará para el escrito.

### **Escritura:**

Según Joao “La escritura es algo más que la transcripción de sonidos a signos gráficos” (Joao,:244), lo cual se reafirma con las aportaciones de Ferreiro quien dicta que la “Escritura se define como un conjunto de objetos simbólicos, sustituto (significante), que representa y expresa algo” (1985,:82), de lo cual cabe recalcar que el aprender a escribir implica ser capaz de escribir no sólo palabras sino textos pues la verdadera función de la escritura es comunicar un mensaje escrito, por ello para lograr la “adquisición y el dominio de la lengua escrita se establecen 4 niveles (ejecutivo, funcional, instrumental, epistémico)” (Cassay, et al, 2007,:43):

Nivel ejecutivo se caracteriza por ser la capacidad de traducir un mensaje del modo escrito al hablado y viceversa, con respecto al segundo nivel es el funcional el cual concibe la lengua escrita como un hecho de comunicación interpersonal que ayuda a resolver las necesidades cotidianas.

El tercer nivel es el instrumental, que permite buscar registrar información escrita; el cuarto nivel es el epistémico el cual hace referencia al dominio de lo escrito como el de una forma de pensar y de usar el lenguaje de una manera creativa y crítica.

Después de conocer estas aportaciones se puede llegar a la conclusión que la escritura es un conjunto de signos gráficos que expresan, representa algo y para lograr su adquisición y dominio es necesario pasar por cuatro niveles que son el ejecutivo, funcional, instrumental y epistémico.

### **Lectoescritura:**

“La lectoescritura es un proceso y una estrategia. Como proceso se utiliza para acercarnos a la comprensión del texto, mientras que como estrategia de enseñanza-aprendizaje, se enfoca a la interrelación intrínseca de la lectura y la escritura, y la utilizamos como un sistema de comunicación y meta cognición integrado” (Gómez: 2010), lo cual se puede complementar con las aportaciones de Casany junto con sus colaboradores quienes dictan que: “La lectoescritura es un proceso de aprendizaje compuesto por una secuencia de etapas de desarrollo” (2007, :242) , como la presilábica, la cual tiene que ver con la diferenciación de códigos, reproducción de rasgos de códigos alfa numéricos, organización de grafías, luego aparece la silábica, etapa en la se concientiza que cada letra posee un valor , enseguida aparece el silábico alfabeto, que es la etapa de transición algunas letras tienen un valor sonoro otras no y por ultimo aparece la alfabética, es donde se logra percibir que cada letra le corresponde un valor sonoro, ya que ambas comparten que la lectoescritura es un proceso el cual se va desarrollando por etapas.

La cual se retomará para el desarrollo de este escrito. Sin embargo la conceptualización que se retomara en este escrito es la que se acaba de mencionar la cual pertenece a Casany junto con sus colaboradores ya que esta nos da a conocer en qué consiste así como también como se adquiere.

### **Oralidad:**

La oralidad es una forma comunicativa que va desde el grito de un recién nacido hasta el diálogo generado entre amigos. Existen dos clases de oralidad: La primaria, que se refiere a las culturas que sólo la poseen a ella para comunicarse y que permite una activación de la memoria. Las culturas orales tienen un conjunto de conocimientos, hábitos, tradiciones, representaciones, simbolismos y significaciones que permiten descubrirlas. La oralidad secundaria es la que manejan culturas avanzadas que poseen escritura. Ésta se ha convertido en soporte de la memoria.

En la oralidad, la relación emisor-texto receptor es directa y están presentes estrategias de carácter suprasegmental. El texto oral se percibe a partir de sonidos que operan como instancias concretas de un sistema de unidades abstractas, los fonemas.

Expresión oral:

Sobre el rol que desempeña el lenguaje oral, Antich (1986: 64) plantea: "La primacía del lenguaje oral radica en la realidad objetiva de su naturaleza como fenómeno social y medio de comunicación verbal por excelencia.

De ahí la necesidad de conceder prioridad al establecimiento de los mecanismos de comprensión auditiva y del habla, lo cual significa que primero se presenta la lengua oral y que la lengua escrita se enseña a partir de lo que los alumnos han aprendido oralmente."

A partir de este planteamiento se puede decir que la expresión oral es el mayor uso del lenguaje y la base de la comunicación, pues provee la fundamentación para el desarrollo de las demás habilidades necesarias para el estudio de un idioma. Los estudiantes deben practicar la lengua inglesa fuera de clases; para que al igual que en su lengua materna puedan ser capaces de expresar sentimientos, reacciones, etc., ante determinadas situaciones.

### **Enseñanza:**

“La enseñanza se define como el acto que ejerce el educador para transmitir a los educandos un determinado contenido” (Saavedra, 2000,:63), así mismo se puede conceptualizar como “cualquier forma de orientar el aprendizaje de otro, desde la acción directa del maestro hasta la ejecución de tareas, de total responsabilidad del alumno, siempre que hayan sido previstas por el docente” ( Imideo, 1969,:58), conocidas las dos definiciones se puede llegar a la conclusión que la enseñanza, es un proceso mediante el cual se trasmiten contenidos, con el fin de desarrollar conocimientos, habilidades, actitudes, destrezas, etc., en el ser humano, esta última se retomara para el desarrollo de este estudio.

## **Capacidad lectora:**

La capacidad lectora se define como el “conjunto de procesos perceptivos que permiten que la forma física de la señal gráfica ya no constituya un obstáculo para la comprensión del mensaje escrito. (Moráis, 2001, :95), lo cual se desarrolla una actividad que se denomina “Leer es un acto de razonamiento” (López, 2010) ya que se trata de saber guiar una serie de razonamientos hacia la construcción de una interpretación del mensaje escrito a partir de la información que proporcione el texto y los conocimientos del lector y a la vez iniciar otra serie de razonamientos para controlar el progreso de esa interpretación de tal forma que se puedan detectar las posibles incomprensiones producidas por la lectura, es decir es más que un simple acto de descifrar signos.

## **El juego**

Edith Consuelo López Imbacuán, Adrián Delgado Soteloel (2013) presente artículo aborda el juego como eje central, con el objetivo de dar a conocer su aporte e importancia como generador de aprendizaje, siendo una estrategia pedagógica fundamental y significativa dentro de la construcción de conocimientos de los niños y niñas en edad preescolar en Colombia. De esta manera, se toma algunas concepciones de juego, su importancia y características, teniendo en cuenta las teorías de Piaget, Vygotsky, Bruner, Emilia Ferreiro, Ana Teberosky, Liliana Tolchinsky, entre otros, y finalizando con el aporte del juego en la lengua oral y escrita.

A lo largo de esta revisión se plantea la importancia del juego como estrategia lúdica en la vida de los niños, permitiéndoles disfrutar de los diferentes procesos de enseñanza aprendizaje; por medio del juego se reconoce en ellos grandes potencialidades, habilidades y destrezas, como también sus limitaciones, sus conocimientos previos, sus deseos por saber y aprender cada día algo nuevo; el juego es una estrategia pedagógico - didáctica que satisface sus intereses y necesidades en todos los procesos del desarrollo; y aunque muchos lo consideren una pérdida de tiempo, se puede afirmar sin temor a equivocarse que el juego es una actividad generadora de conocimientos, siempre y cuando su implementación sea adecuada.

Gloria Rincón B. Profesora Escuela de Ciencias del Lenguaje Universidad del Valle. Da a conocer en su proyecto Formarse para enseñar a leer y producir textos en un entorno virtual. Reflexiones en torno al diseño de un programa concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza permite superar el imaginario del aprendiz como “tabla rasa”, la enseñanza como transmisión y el maestro como “poseedor del saber así como a éste último como “dato” cerrado, terminado. Si bien se reconoce que la actividad constructiva de cada estudiante es fundamental, también que la interactividad y la intersubjetividad son principios constitutivos de los aprendizajes que se desarrollan en contextos socioculturales tales como el escolar (Coll, 1995).

Si se comprende el proceso educativo como construcción, como encuentro de sujetos sociales portadores de saberes, de afectos y de creencias, se trata por tanto, de procesos para poner en relación, para intercambiar significados, de negociaciones para construir acuerdos así sean provisionales, de intentar modificaciones, de producir reestructuraciones además de desarrollo de la responsabilidad y de la autonomía en el aprendizaje.



La integración curricular, por su parte, permite cuestionar y revisar el conocimiento escolar, el sujeto y su relación con las diferentes realidades sociales, al ser concebido “como una vía para afrontar los nuevos desafíos de la educación para unos sujetos en un mundo en proceso de cambio” (Sancho y Hernández, 20011).

La integración curricular se presenta así como una posibilidad de superar en la vida escolar la insularidad y agregación de contenidos que hay que desarrollar porque “toca verlos” para cumplir con obligaciones externas. Se trata por el contrario, de abordar en la enseñanza lo que interesa, lo que es objeto de pregunta, que se quiere investigar porque es un problema sentido, no sólo en el entorno sino también en los asuntos disciplinares.

Entre las propuestas pedagógicas para hacer concreta la integración curricular se encuentra la correlación como el grado cero, y la pedagogía por proyectos como su máximo grado.

En grados intermedios tenemos la enseñanza por problemas, la elaboración de secuencias didácticas, los centros de interés, etc.

En cuanto a la Perspectiva discursiva del lenguaje, parte de una comprensión de éste no sólo como un sistema de formas lingüísticas, sino un sistema de valores ontológicos, sociales y culturales que influye en la mediación de la experiencia con el mundo social y natural (externa) y en la construcción misma del sujeto social (interna). Pretende explicar el papel del lenguaje, en tanto discurso, en la construcción del sentido y la significación que el hombre ha construido de su realidad social y natural.

## **Aprendizaje:**

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad. El proceso de aprendizaje supone al niño en su totalidad (Solé, 1991) como unidad biopsicosocial, cuyos procesos de construcción cognitiva se realizan en interacción con los demás, en un contexto socio histórico cultural concreto. Como es posible apreciar, esto implica un nuevo rol en el que docente y alumno son el centro de la acción educativa y permite que ambos seleccionen y negocien los temas que se tratarán. Para lograrlo es necesario que el maestro tome conciencia acerca de que la planificación de los temas no es potestad exclusiva de él y que, por tanto, sus alumnos están capacitados para proponer los asuntos que les interesan, las actividades que ello implica, así como los recursos necesarios (Barclay y Breheny, 1994).

Todo lo expresado se potenciará propiciando un adecuado clima emocional como marco para la acción educativa.

El sustento de esta propuesta se basa en el hecho de que el niño que llega al Centro educativo no es una «tabula rasa» sino que tiene saberes previos producto de sus experiencias en el hogar, de su cultura, y de sus intereses y necesidades. La exploración de estos conocimientos debe ser una acción permanente del profesor ante cada nueva situación de aprendizaje. De ahí que es importante formular la pregunta ¿qué sabemos acerca de...? antes de estudiar cada tema, pues nos permite identificar lo que el niño sabe sobre el tema así como sus posibles «errores» conceptuales.

### **TIC:**

Tics son un conjunto de redes, aplicaciones, programas, servicios y dispositivos que tienen como propósito mejorar la calidad de vida de las personas en un ambiente determinado, integrados a un sistema de información interconectado. Como un concepto sociológico, hacen referencia al conjunto de conocimientos necesarios para la utilización de diversos medios informáticos que permiten la realización de acciones como el almacenamiento, el procesamiento y difusión de la información con múltiples finalidades: educativas, empresariales, entre otra

### **OVA:**

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), describe un OVA como "material estructurado de una forma significativa, asociado a un propósito educativo y que corresponda a un recurso de carácter digital que pueda ser distribuido y consultado a través de la Internet. El objeto de aprendizaje debe contar además con una ficha de registro o metadato, consistente en un listado de atributos que, además de describir el uso posible del objeto, permiten la catalogación y el intercambio del mismo".

## **LECTURA Y ESCRITURA:**

Leer implica una actividad intelectual donde el lector interactúa con el texto escrito para extraer un significado mediante la interrelación del conocimiento del lector y el contenido del texto menciona (Fracca, 2003). Si un niño toma un libro de cuentos con la intención de leerlo, observa las palabras, visualiza las imágenes y va construyendo una historia que es producto de su conocimiento acerca del tema, entonces se dice que está leyendo. Por consiguiente, leer en los estadios iniciales del aprendizaje de la lectura es una especie de creación del mensaje o contenido del texto, a través de lo que el niño va elaborando con el fin de obtener información, placer o recreación. Igualmente, Fracca (2003) plantea que otro de los aspectos que pudiera parecer como evidencia de una actividad de lectura consiste en las anticipaciones que los niños realizan cuando escuchan la lectura de un cuento.

Todo esto constituye indicadores de que el niño está comprendiendo la lectura. La escritura, por su parte, consiste en una actividad intelectual mediante la cual se transmiten mensajes con significados a través de un sistema de escritura, en forma de textos, en una situación determinada y con una intención específica (Fracca, 2003).

El niño luego de elaborar un dibujo, lo describe a través de un escrito. Las manifestaciones de escritura en este nivel deben evaluarse desde tres dimensiones: (a) el nivel de conocimiento del código referido al reconocimiento del alfabeto, de la direccionalidad y de los aspectos formales de la escritura (signos de puntuación, mayúsculas, minúsculas, etc.); (b) la reflexión que se hace acerca de los procesos de escritura y lectura; y (c) la funcionalidad de los textos en términos de sus propósitos: solicitar, describir, informar, etc.

Desde la revisión teórica que se viene realizando, parece claro que la lectura y la escritura tienen un lugar en la educación inicial, lugar que cada plantel deberá concretar en sus propuestas educativas. Inicialmente, es necesario reconocer que el sistema de la lengua escrita es complejo y que va a requerir esfuerzos de los docentes y los niños que van a abordar su enseñanza y aprendizaje. Pero ello no debe implicar menospreciar la capacidad de éstos ni intentar reducir este sistema complejo a un conjunto de subhabilidades de dudosa vinculación con la lectura. (Solé, 2001).

### **Historietas:**

La historieta es la combinación de textos con elementos gráficos (globos, onomatopeyas) y tienen como objetivo comunicar una idea o una historia. Generalmente tienen como protagonista a un personaje en torno del cual giran las historias y los demás personajes.

La imagen o dibujo es representación de lo que se dice en el texto. Éste puede ser una breve explicación, puesta en la parte inferior de la viñeta, que complementa la idea representada en la imagen.

Joninka Baudet Guerra (2001) señala en su proyecto LA HISTORIETA COMO MEDIO PARA LA ENSEÑANZA que es indudable que la historieta tiene un valor extraordinario para la educación. En primer lugar resulta un medio de comunicación para la adquisición de conocimientos en procesos educativos para gran parte de la sociedad.

En segundo lugar el maestro puede hacer uso de este medio como herramienta de apoyo didáctico e el aula de clase. Se puede desarrollar como actividades en el aula de clase y por último se puede aprender el lenguaje de las historietas a través de un proceso de alfabetización visual.

La cantidad de temas que se pueden trabajar son muchos.

### **Recomendaciones:**

-Conocer en que consiste la estrategia y que puede esperar como aporte al proceso de aprendizaje de los estudiantes.

-Contar con disponibilidad de algunos recursos básicos (formación, recursos informáticos, otros docentes, expertos, apoyo institucional...).

-Interactuar con otros docentes de su misma institución y de otras áreas del conocimiento, respecto a la estrategia.

-Contar con el apoyo de los directivos de la institución.

-Posibilitar la modificación de los bloques horarios de acuerdo a las necesidades de estudiantes, docentes y las actividades del proyecto.

-Implementar nuevas formas de evaluar resultados de aprendizaje, acordes con la estrategia de aprendizaje.

-Garantizar la disponibilidad de equipos de cómputo preferiblemente en las aulas de clase y si no es posible en salas de informática, para desarrollar actividades del grupo de estudiantes asociadas al proyecto.

-Permitir acceso a Internet al menos durante tres horas semanal, para desarrollar actividades en red con otros grupos de estudiantes participantes, y si no es posible facilitar acceso desde espacios públicos.

## 7. PROPUESTA PEDAGÓGICA

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>#</b>	<b>RESULTADO</b>	<b>EVIDENCIA</b>
Inicialmente se les compartió la linda enseñanza de que era un OVA y se les dijo que tendría la oportunidad de utilizarlo. Luego se trasladaron a la sala de informática para disfrutar de esta maravillosa experiencia.	Sentados frente al computador se les indicó mover el mouse. Cada computador activo la aplicación salió un video de un personaje el cual les daba la bienvenida y los invitaba a explorar.	1	Favorable, cada niño logro ver que podía jugar, conocer, ver un video, crear su propio personaje y su propio cuento.	
Desde el OVA encontraron la oportunidad de visualizar cada palabra en una columna y en la otra una imagen, para luego con el mouse llevar la palabra a la imagen correcta. El niño pronunciaba y así sentía mayor seguridad con cual silaba iniciaba y así llevaba la palabra a la imagen y si estaba correcto producía un sonido.	Juego de letras Sigo el camino correcto para llevarla a la imagen correcta.	2	La mayoría de los niños demostró gran agilidad para realizar el ejercicio. Mostraron felicidad al encontrar las correctas y cada vez que se emitía el sonido sus rostro reflejaba felicidad.	
En la pantalla se encontraban muchas silabas el niño era libre de elegir de dos a 4 silabas para unirlos y formar palabras.	Aprendo a leer...	3	Esto fue divertido porque muchas palabras no tenían sentido pero cada uno demostró un mayor interés por hacerlo y era un reto para cada uno de ellos.	
La aplicación les mostro un laberinto que tenía 20 palabras de las cuales debían encontrar 5 que ellos les mostraban y se demoraban para encontrarlas ellas desaparecía.	Encuentro las palabras antes que desaparezcan...	4	Fue una completa adrenalina para cada niño pero la gran mayoría observaba que era el reto y así las iban encontrando al finalizar el reto era leerla.	
5 casillas con algunas	Completo las	5	Fue muy agradable	



<p>letras y cada estudiante debería completar seleccionando una letra y arrastrarla al espacio que consideraba el correcto si era la correcta se pegaba de una si no ésta regresaba a donde la selecciono.</p>	<p>palabras.</p>		<p>para cada niño por que sentían la necesidad de no equivocarse y armar la palabra fue un reto que lo logró.</p>	
<p>Se les indico una paleta de diferentes colores cada uno debía seleccionar un color y aplicarlo al personaje que querían crear y así cada uno le dio vida al personaje y luego con su imaginación crearían una mini historia seleccionando imágenes.</p>	<p>Relleno con lindos colores y creo una linda historia.</p>	<p>6</p>	<p>Éxito total, cada niño demostró que imaginación es un componente que permanece en ellos más a la hora de crear historia todos se imaginaron lindos personajes y les dieron vida con su imaginación al finalizar se les pregunto por un nombre para el personaje y quien sería capaz de escribirlo.</p>	

## 8. RESULTADOS Y ANÁLISIS

Al llevar a cabo la aplicación del OVA de aprendizaje, para el desarrollo de las competencias se evidencia una serie de cierto rechazo frente a la utilización de nuevas tecnologías, puesto que algunos solamente se relacionan con las redes sociales y les es difícil de cierto modo interactuar con la máquina de otra forma que no sea mediante un “chat”, con la aplicación en varias oportunidades los estudiantes notan de cierta manera el cambio y la ayuda que les brinda el OVA e intentan manipularlo con mayor frecuencia, dándose cuenta así que algunos de los problemas detectados se superan y se corrigen.

Además se pudo evidenciar que el OVA es una estrategia que sirve para lograr la comprensión de un texto generando una representación mental, es decir, produciendo un escenario o modelo mental de un mundo real o hipotético en el cual el texto cobra sentido. Es por esto que el resultado a desarrollar es la comprensión lectora utilizando diferentes lecturas como son: la lectura libre, la lectura informal y la lectura espontánea. Para así desarrollar la sensibilidad, y estimular el interés en los estudiantes del grado transición del Colegio Modelo de la Costa.

El proyecto tiene el propósito es de divertir y entretener. Permitiendo jugar con el lenguaje, desarrollar la imaginación y en definitiva, que los estudiantes se diviertan expresando sus ideas y sentimientos. Teniendo en cuenta que la lectura tiene sentido simplemente por el disfrute y el goce que puede generar, por las fantasías que puede despertar, y por las construcciones imaginarias a las que puede llegar.

Se determinó cual fue el impacto vivencial con el uso de la herramienta OVA, la forma como generó interés en los estudiantes hacia la lectura y la escritura, que son aspectos esenciales para seguir creando actividades que se seguirá trabajando con las OVAS.

Teniendo en cuenta los conceptos tomados con referencia inicial mente sobre los objetos virtuales de aprendizajes, los intereses de los estudiantes se busca despertar el interés por parte de los estudiantes hacia la lectura y la escritura mediante actividades que se relacionen con las de sus preferencias.

De acuerdo con los resultados obtenidos durante el diagnóstico, se realizan las diferentes pruebas que se llevarán a cabo con la aplicación del software educativo, donde cada estudiante realizara la prueba correspondiente a su nivel, teniendo en cuenta que cada uno de estos niveles presenta un grado de dificultad en el cual se enfoca cada prueba.

## CONCLUSIONES

Con el resultado de este trabajo nos fue posible detectar fallas que están presentes en la comprensión lectora dentro del que hacer docente, no era imperceptible, pero que afectan en gran medida el aprendizaje de los educandos.

Es claro que los esquemas metodológicos no deben estar sujetos siempre a un mismo planteamiento, por el contrario deben servir para buscar mejores adaptaciones a las necesidades del contexto en el cual nos desempeñamos, y así brindar a los estudiantes, no solo la opción de aprender fácilmente, sino también despertar en ellos el espíritu de investigación en diferentes áreas.

Con las actividades realizadas se pudo ver cambios en las actitudes de los estudiante se motivaron más por leer y comprender los textos, en expresar sus emociones y tener un posición más crítica como lectores.

Es fundamental encontrar distintas formas de estimular a los niños, considerando sus preferencias de aprendizaje, talentos, creativities y conocimientos; reflexionando que la primera infancia es una etapa crucial, para lograr desarrollar habilidades básicas en todas las dimensiones.

El desarrollo de lo mencionado nos lleva a mirar los saberes culturales. Es decir, los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales en la medida en la que cumplen un rol importante en el desarrollo de las actividades. En tal sentido para evaluar las capacidades es necesario precisar los indicadores para cada uno de los contenidos que formen parte del aprendizaje.

Durante el tiempo de elaboración y aplicación del proyecto se afianza la labor por la pedagogía, buscando mejorar los espacios para que los estudiantes sientan una mayor identificación y apropiación con lo que están aprendiendo y sean capaces de utilizarlo como herramienta durante el transcurso de sus vidas.

## RECOMEDACIONES

- El docente debe conocer la herramienta digital.
- Orientar a los estudiantes y padres de familia sobre el trabajo que se está realizando para que se pueda reforzar en casa.
- Aprender a escuchar las dudas e inquietudes de los educando para aclararlas y el proceso sea mejor.
- Trabajar en conjunto la lectura y la escritura con el uso de la herramienta OVA.
- Seguir apoyando este tipo de proyectos.
- Crear mayores estrategias que sean en pro de la enseñanza de la lectura y escritura.

## REFERENTES

Arboleda N, (2005). ABC de la educación virtual y a distancia. Observatorio de Calidad en Educación Interconed / Editores Instituto de Educación Superior para América Latina y El Caribe (IESALC / UNESCO).

Asisten, J. C. Producción de Contenidos para Educación Virtual. Guía de Trabajo del Docente Contenidista obtenido el 8 de Abril de 2012, de:  
[http://www.virtualeduca.org/documentos/manual\\_del\\_contenidista.pdf](http://www.virtualeduca.org/documentos/manual_del_contenidista.pdf). Biblioteca Digital Virtual Educa.

Esteban M. Y Zapata M. (2008). Estrategias de Aprendizaje y eLearning. Un apunte para la fundamentación del diseño educativo en los entornos virtuales de aprendizaje. RED. Revista de Educación a Distancia. Universidad de Murcia ISSN (versión en Línea): 1578-7680 España.

Sandoval, M. ; Medina I. F. (2011). Relación entre estilos cognitivos, tipo de navegación en el aula virtual, y rendimiento académico de estudiantes universitarios. Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá. 2011.

Silvio J, (2000). La virtualización de la universidad. ¿Cómo podemos transformar la educación superior con tecnología?. IESALC / UNESCO.

Aprendizaje significativo: un concepto subyacente (2000). Recuperado de  
<http://www.if.ufrgs.br/~Moreira/apsigsubesp.pdf>

Colombia aprende la red del conocimiento. Recuperado de:  
[http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-88892.html#h2\\_](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-88892.html#h2_)

Competencias Y Habilidades Para Desarrollar La Comprensión Lectora. Recuperado de:  
[http://www.colombiaaprende.edu.co/recursos/docentes\\_publican/cuentos/competencia\\_lectora.htm](http://www.colombiaaprende.edu.co/recursos/docentes_publican/cuentos/competencia_lectora.htm)

Revista de psicología 2014 Recuperado de:  
<http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia>

Rockwell 1982, Collins y Smith 1980 & Solé 1987 Recuperado de:  
<http://www.monografias.com/trabajos38/compression-lectora/compression-lectora2.shtml>.

Teoría cognitiva de Piaget Recuperado de:  
<http://www.monografias.com/trabajos76/teoria-cognitiva-piaget/teoria-cognitiva-piaget2.shtml>

Universidad Católica del Perú, 2010. Recuperado de:  
[http://leo.pucp.edu.pe/more\\_investigations](http://leo.pucp.edu.pe/more_investigations)

Vygotsky del aprendizaje significativo Recuperado  
de:<http://www.if.ufrgs.br/~Moreira/apsigsubesp.pdf>



<http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-122251.html>

<http://aprendeonline.udea.edu.co/ova/>

<http://avaco.unibague.edu.co/recursos-educativosabiertos/objetos-virtuales-de-aprendizaje/item/51-glosario-sobre-ovas>

<http://es.slideshare.net/yazminmosquera2014/historia-de-ova>

<https://prezi.com> l

[portal educativo educaplay](#)

[toonDoo](#)

<http://www.redalyc.org/pdf/410/41070106.pdf>

FORMARSE PARA ENSEÑAR A LEER Y PRODUCIR TEXTOS EN UN ENTORNO

VIRTUAL. Reflexiones en torno al diseño de un programa. -Educación virtual Ponencia

Presentada por Gloria Rincón B. Profesora Escuela de Ciencias del Lenguaje Universidad del Valle.

APRENDO LECTOESCRITURAMIENTRAS ME DIVIERTO CON LA TIC Proyecto

de aula de la sede el milagro institución educativa alta montaña. Elaborado por: Lic. Ángela María Pérez Padilla.

Quintana, A. y Montgomery, W. (Eds.) (2006). Psicología: Tópicos de actualidad.

Lima: UNMSM.

LAS TIC: Marco legal que sustenta las TIC en Colombia

MARCO LEGAL DE LA EDUCACION EN TECNOLOGIA

# LOS OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE COMO METODOLOGÍA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA LECTURA Y LA ESCRITURA EN LOS NIÑOS DEL GRADO TRANSICIÓN



## INTRODUCCIÓN

Esta guía representa una herramienta básica para orientar al docente de aula para guiar a sus estudiantes a implementar la herramienta OVA en algunas secciones de su clase de castellano. A la vez le permite motivarlos e ir despertando el interés por la lectoescritura. Asociadas al uso de estrategias y métodos tradicionalista que utilizan los docentes frente al desarrollo de prácticas pedagógicas, que hacen que el proceso educativo sea rutinario, por cuanto no favorece a la participación, socialización y el autoaprendizaje de los niños, esta herramienta busca retroalimentar el proceso tradicional y llevar a que el niño de transición desee seguir el proceso de lectura y escritura que son la base.

### Materiales:

- Computador
- Aula informática
- Herramienta ova

### PASO 1

Querido docente en este primer momento es importante que se apropie de la herramienta para que pueda dar a conocer a los niños. Recordemos que todos hemos pasado por esa linda etapa y que todo lo que bien se aprende nunca se olvida, pero más aún cuando está acompañado de lo que más le gusta a los niños, juegos canciones, imágenes o color.

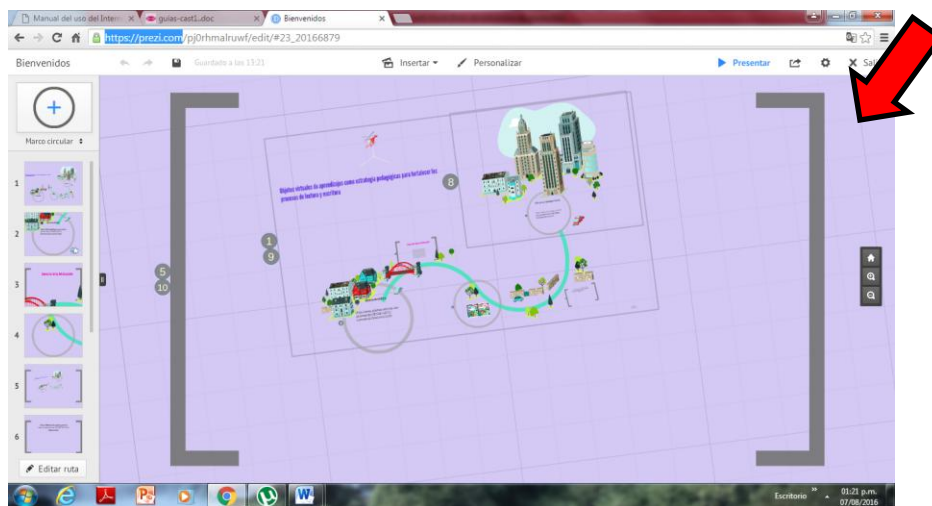
Puede iniciar su clase como de costumbre canción de bienvenida, buenos días, recordemos que son niños de 5 años.

Luego se puede hacer una pequeña introducción del tema.

## PASO 2.

Colocar a cada niño en un computador o en parejas dependiendo la cantidad de equipos con los que cuente el colegio.

Ingresar a cada niño en la página <https://prezi.com> la cual les mostrara una ruta por la cual irán desplazándose y construyendo las actividades de lectura y escritura en el desarrollo de la clase.



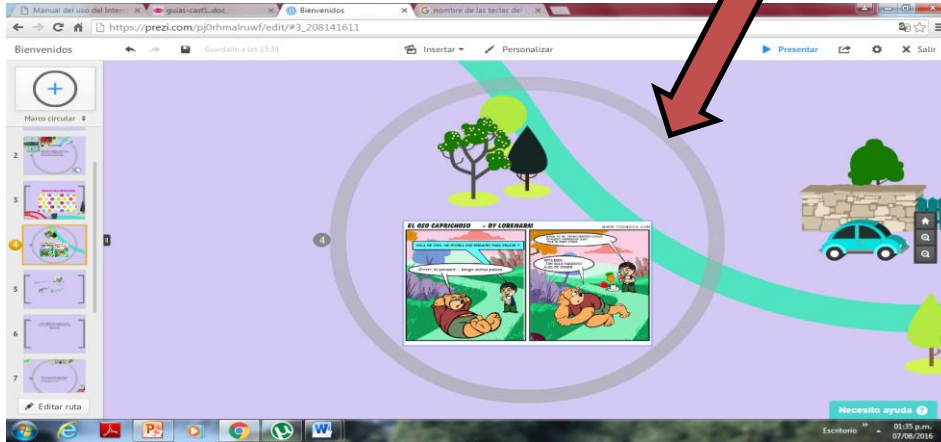
### PASO 3

Ya estando en la ruta el docente guiara al niño a que con el mouse seleccione presentar y cuando la ruta se amplíe le de avanzar con la tecla de direccional a la derecha para ir mostrando cada actividad o link.

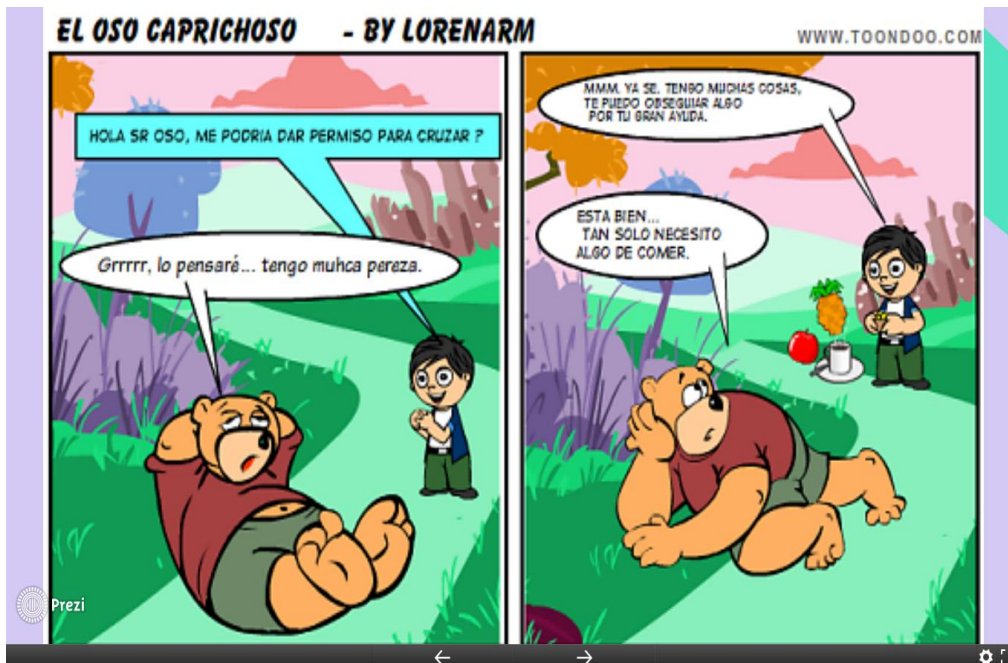


## PASO 4

La ruta le indicara una imagen de una mini historia

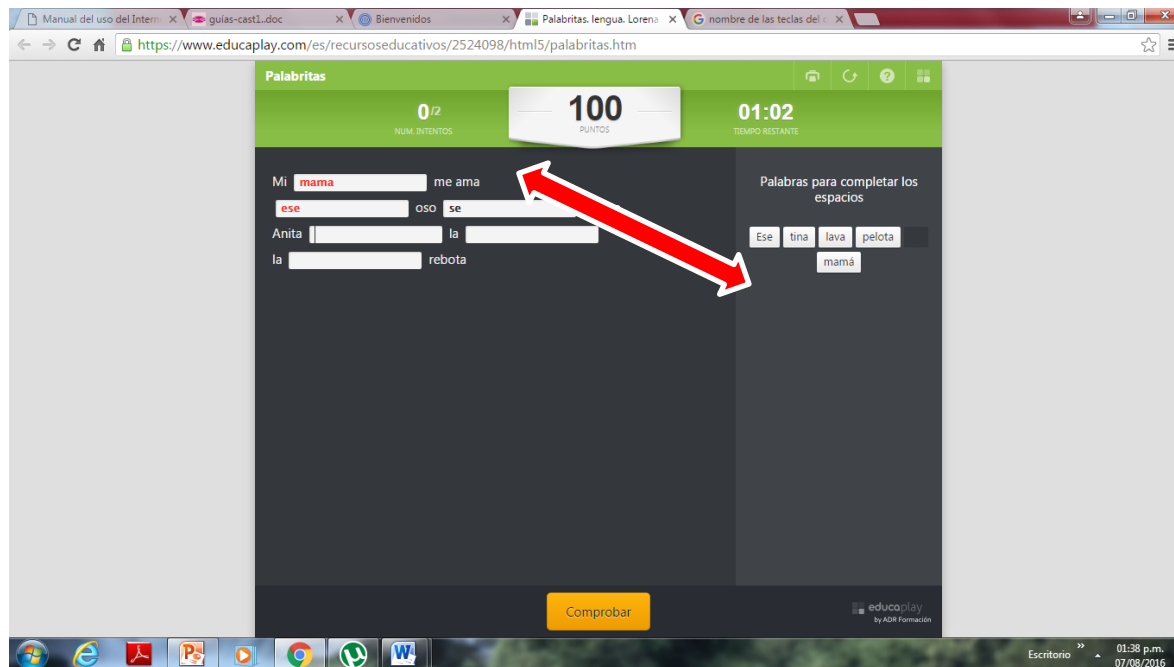


Guiar al estudiante para que con el mouse le dé clic y esta pueda ampliar para mejor observación y poder leerla. Aquí el docente puede hacer pregunta luego en el cuaderno un dictado, coloreado. Etc.



## PASO 5

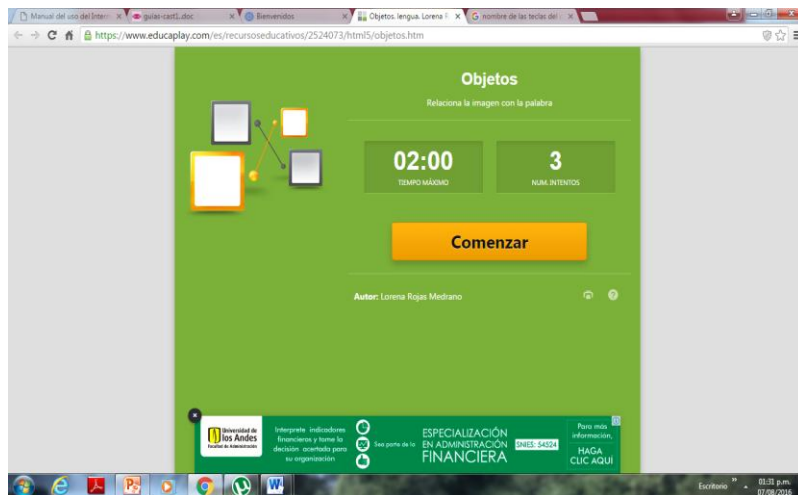
La ruta se dirige a un portal llamado educaplay que es otra herramienta útil para crear cualquier tipo de juego y poner en práctica cualquier tema. Esta vez guía al niño para que observe las imágenes para completar las oraciones cotas con las palabras correctas.



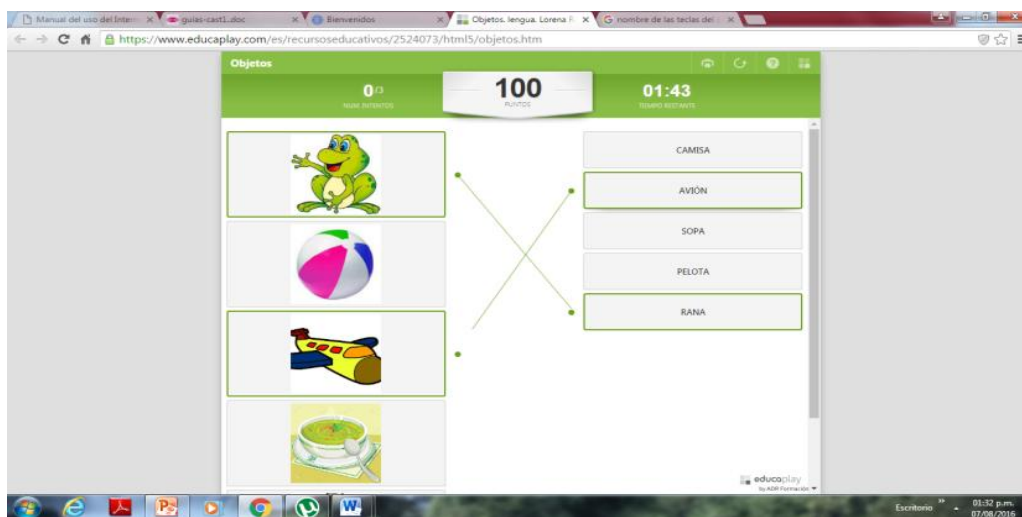
## PASO 6

En esta actividad sigues con educaplay esta vez debes orientar al estudiante que seleccione con el mouse el cuadro amarillo que dice la palabra **comenzar**.

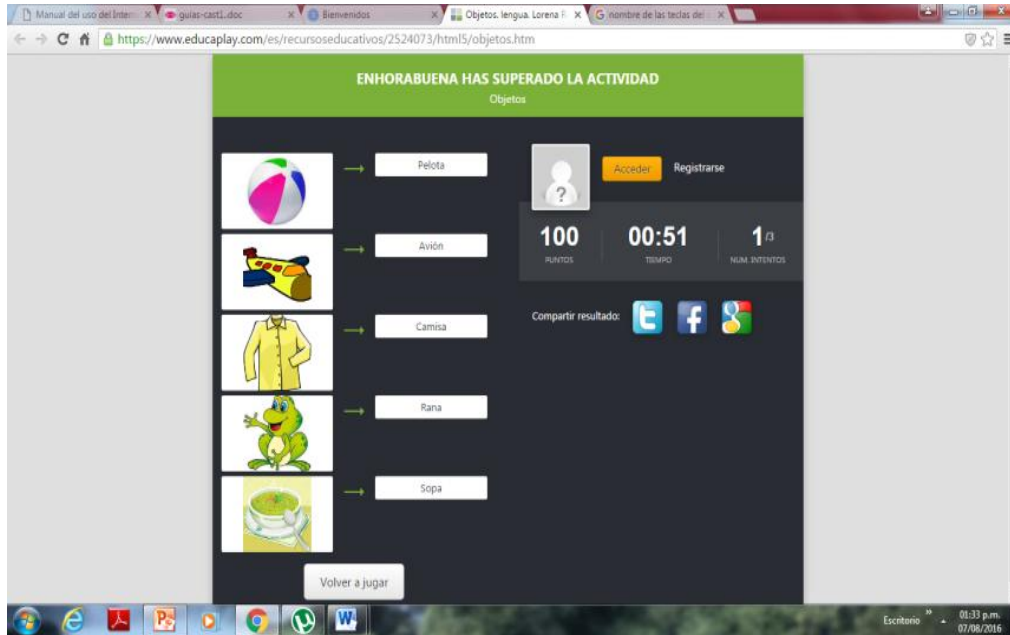




Luego el niño debe seleccionar la imagen con la palabra, saldrá un punto y cuando tenga seleccionada las dos correctas aparecerá la flecha. Es importante que ya el tema se dé con anterioridad o con un repaso de consonante para que este pueda descubrir la letra inicial o el sonido.



Al completar todas saldrá este recuadro con un mensaje.



Al llegar a la última activada has terminado satisfactoriamente de guiar a tus estudiantes a vivir esta divertida experiencia. Ahora ya la conoces! Está en tus manos seguir implementándola, compartiéndola con colegas y atreverte a crear una propia. Es una linda experiencia para todo el que la disfrute.

**Anexos: 2**



“Rodríguez. E. (2016) Docente orientando a estudiantes para el uso de las herramienta OVA. [Ilustración] aula informática Colegio Modelo de la Costa”.



“Rodríguez. E. (2016) Docente orientando a estudiantes para el uso de las herramienta OVA. [Ilustración] aula informática Colegio Modelo de la Costa”.



“Rodríguez. E. (2016) Docente orientando a estudiantes para el uso de las herramienta OVA. [Ilustración] aula informática Colegio Modelo de la Costa”.



“Rodríguez. E. (2016) Docente orientando a estudiantes para el uso de las herramienta OVA. [Ilustración] aula informática Colegio Modelo de la Costa”.





“Rodríguez. E. (2016) Docente orientando a estudiantes para el uso de las herramienta OVA. [Ilustración] aula informática Colegio Modelo de la Costa”.

### ANEXO 3

#### CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE GRADO DE TRANSICIÓN

**NOMBRE:** -----

**FECHA:**-----

**Marque con una “X” la que prefieras.**

SABES...

- Utilizar el computador
- Que el computador puedes realizar tareas

TE GUSTARIA...

- Utilizar el computador para algunas clases de lectura y escritura.
- Practicar la lectura con juegos de palabras en la sala de informática.

DISFRUTARIAS...

- De actividades como videos, canciones, rompecabezas para aprender a leer.

**ANEXO 4**

**ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DEL COLEGIO MODELO DE LA COSTA**

**FECHA:** -----

**ENTREVISTADOR:**-----

**1. ¿Conoce los recursos digitales que se utilizan como herramienta para mejorar los procesos de aprendizaje?**

Si  no

**2. ¿Ha utilizado las OVAS como recursos de apoyo en los procesos formativos?**

Si  no

**3. ¿Considera que un recurso digital contribuye en los procesos de aprendizaje de lectura y escritura en niños de 5 años?**

Si  no

**4. ¿Cree usted que las herramientas virtuales se pueden implementar desde el grado de transición?**

Si  no

**5. Está de acuerdo que en el Colegio se utilice la herramienta OVA con los niños de transición?**

Si  no



Encuesta para comprobar el impacto del uso del OVA.

**FECHA:** -----

**ENTREVISTADOR:**-----

1. ¿Cómo te pareció ingresar a el aula virtual del colegio?

Bueno

Regula

Malo.

2. ¿Te gusto la herramienta que la profesora te presento?

Si----- No-----

3. ¿Quieres seguir disfrutando de los recursos virtuales que la profesora te enseñó en las aula virtuales del colegio?

Si----- No-----

4. ¿Te gustaron los juegos de palabras?

Si ----- No-----

5. ¿ Crees que si resuelves los juegos que la profesora coloca, es porque estas aprendiendo a leer ?

Si-----No-----

6. ¿ Te gustaría que con otras clases colocaran juegos y videos en el computador?

Si----- No-----

**DIARIO DE CAMPO**

**FECHA** \_\_\_\_\_ **TIEMPO** \_\_\_\_\_ **GRADO** \_\_\_\_\_

**ACTIVIDAD:** \_\_\_\_\_

**MAESTRA:** \_\_\_\_\_

<b>Hechos y observaciones</b>	<b>Interpretaciones</b>	<b>Sugerencias o propuestas</b>	<b>Inquietudes</b>

## Historietas

A cada estudiante se les mostro en diapositivas de Power Point n desde el computador, esta actividad era un poco más avanzada pues era un reto en cada clase seguir leyendo más y más.







llegamos al planeta del amor  
seguro aqui encontraremos  
muchas estrellas de la  
felicidad.

veo algo  
miremos que  
es...

Oh siiiii son 2 estr  
de la felicidad esta  
llegando a la me

4



# HISTORIETA

Otra muestra para los niños porque desde la primera se mostraron interesados y atraídos, esta vez se les presento con imágenes en movimiento.







Al seguir su camino en busca de mucha diversión el niño, la pantalla y el teclado notaron que algo veloz por sus pies se movió y sintieron mucho miedo pero notaron que era un pequeño amiguito

1. Hola no se asusten! Soy Mouse y me apellido Ratón sirvo para seleccionar información y tengo un amigo que les voy a presentar

5. Siiii encantados hemos pasado mucho tiempo solos

2. Hola yo soy parlantes y con migo todos pueden escuchar diferentes sonidos

4. Estamos buscando amigos para jugar...

3. ohhh¿Quieren ser nuestros amigos?





Ella muy feliz, responde que si. Luego todos se agruparon formando una linda familia la cual llamaron computador y el niño muy contento partió a su casa con la satisfacción de haber ayudado a la pantalla a encontrar a su familia...todos se despidieron diciendo...

Chao amigo, no olvidaremos lo que hiciste por nosotros





Se escogió temas que ellos han visto en otras asignaturas, demostrando así que pueden leer de todo y en especial aquellos temas que sientan más llamativos para ellos.