

**ANÁLISIS, DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO
“DIVIERTETE LEYENDO” COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA
AGILIZAR Y MEJORAR EL PROCESO LECTOR, EN ESTUDIANTES DEL
GRADO 5 DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA, NORTE DE
SANTANDER.**

**JOSE MIGUEL JAIME JAIME
TANIA GERALDINE PEINADO VEGA**

**ESCUELA NORMAL SUPERIOR
PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA
IV SEMESTRE
OCAÑA
2016**

**ANÁLISIS, DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO
“DIVIERTETE LEYENDO” COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA
AGILIZAR Y MEJORAR EL PROCESO LECTOR, EN ESTUDIANTES DEL
GRADO 5 DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA, NORTE DE
SANTANDER.**

**JOSE MIGUEL JAIME JAIME
TANIA GERALDINE PEINADO VEGA**

**GUZMAN ENRIQUE CRIADO CASADIEGO
Especialista**

Este trabajo tiene como fin el de obtener el título de normalista Superior

**ESCUELA NORMAL SUPERIOR
PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA
IV SEMESTRE
OCAÑA
2016**

DEDICATORIA

Inicialmente deseo dedicarles este trabajo especial a todas las personas que siempre creyeron en mí, que con fuerza y determinación podemos alcanzar lo que nos proponemos.

A Dios por darme ese sentimiento de alegría, tranquilidad y serenidad en cada momento de esta etapa de vida, que está próxima a culminar espero ser digna por tan valioso esfuerzo.

A mis padres, mamá (Sandra Patricia Vega Alvernia), Papá (Ramón Alonso Peinado), no hay un día en el que no le agradezca a Dios el haberme colocado entre ustedes, la fortuna más grande es tenerlos conmigo y el tesoro más valioso son todos y cada uno de los valores que me inculcaron.

A mi hermanos Mairon Adolfo Peinado Vega y Joseph Steven Peinado Vega, gracias porque a pesar de las dificultades y peleas siempre están dándome seguridad y apoyo a lo largo de mi vida.

A todas las personas que sean para mal o para bien han dejado en mí alguna enseñanza a través de experiencias que han marcado mi vida.

TANIA GERALDINE PEINADO VEGA

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de grado a Dios, mi madre y mis hermanos quienes han sido pilares fundamentales en mi vida. A Dios porque ha estado conmigo en cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar, a mi madre Ángela Jaime, quien a lo largo de mi vida ha velado por mi bienestar y educación, siendo mi apoyo en todo momento.

Depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad, mis hermanos Ángela Yesenia Jaime y Luis Alberto Jaime, quienes fueron los que me ayudaron en algunos momentos de mi formación.

Por último a todas las personas que creyeron en mí y las que no, pues a las primeras les doy gracias por darme ánimos para continuar y a los que no creyeron en mis capacidades pues me dieron fuerzas para no darme por vencido y llevar a feliz término mis estudios.

JOSÉ MIGUEL JAIME JAIME

AGRADECIMIENTOS

El presente trabajo de grado nos anhela darle gracias a Dios por bendecirnos y dejarnos llegar hasta donde hemos llegado, porque hizo realidad este gran logro en nuestras vidas. A la Institución Educativa Escuela Normal Superior De Ocaña por darnos la oportunidad de estudiar y ser un Normalista Superior.

Es para nosotros un verdadero placer, nuestros agradecimientos a nuestros padres por ser el pilar fundamental en todo lo que somos, en toda nuestra educación, tanto académica, como de la vida, por su incondicional apoyo perfectamente mantenido a través del tiempo.

Al Ingeniero en Sistemas José Alberto Osorio que hizo que este proyecto se culminara con un muy buen producto, De igual manera agradecerles a los técnicos en sistemas Mairon Adolfo Peinado y Yohimar Sebastián Nieto.

De igual manera agradecer a nuestro profesor de Guzmán Enrique Criado Casadiegos por su visión crítica de muchos aspectos cotidianos de la vida.

Me gustaría agradecer a mis profesores por su esfuerzo y dedicación quienes con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación han logrado en nosotros que podamos terminar nuestros estudios con Éxito.

Un agradecimiento muy especial a Gisell Pardo Montaguth por asesorarnos para que este trabajo finalizara con mucha satisfacción.

Son muchas las personas que han formado parte de nuestras vidas a las que nos encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de la vida. Algunas están aquí con nosotros y otras en nuestros recuerdos y en nuestro corazón, sin importar en donde estén queremos darles las gracias por formar parte de nosotros, por todo lo que nos han brindado y por todas sus bendiciones.

CONTENIDO

	Pág.
Introducción	13
1. Título	14
1.1. Planteamiento del problema	14
1.2. Formulación del problema	15
1.3. Objetivos	16
1.3.1. General	16
1.3.2. Específicos	16
1.4. Justificación	16
1.5. Delimitaciones	17
1.5.1. Geográfica	18
1.5.2. Temporal	18
1.5.3. Conceptual	18
1.5.4. Operativa	18
2. Marco referencial	20
2.1. Marco histórico	20
2.2. Antecedentes de la investigación	22
2.3. Marco teórico	25
2.4. Marco conceptual	31
2.5. Marco legal	33
3. Metodología	35
3.1. Diseño metodológico	35
3.2 Población y muestra	36
3.2.1. Población Universo	36
3.2.2 Muestra	36
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección	36
3.3.1 Descripción de instrumentos	37
3.4 Análisis de información	37
3.4.1 Análisis de encuesta a profesores	37
3.4.2 Análisis de encuesta a estudiantes	47
3.5 Diagnostico situacional	57
4. Modelo de intervención	59
4.1 Introducción	59
4.2 Objetivos	59
4.2.1 Objetivos generales	59
4.2.2 Objetivos específicos	60
4.3 Justificación	60
4.4 Actividad de solución del problema	60
4.4.1 Cronograma de actividades	61
4.5 Actividades de ejecución del Software Educativo.	63
5. Conclusión	64
6. Recomendaciones	65

Bibliografía	66
Web grafía	67
Anexos	68
Evidencias	89

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1: Importancia de la lectura	37
Tabla 2: Sala de cómputo	38
Tabla 3: Horas de lectura diaria	39
Tabla 4: Dominio de aparatos tecnológicos	40
Tabla 5: Nivel de estudiantes	41
Tabla 6: Ejercitan la comprensión lectora	42
Tabla 7: Material didáctico	43
Tabla 8: Herramientas tecnológicas	44
Tabla 9: Material por el que lee	45
Tabla 10: Material por medio que leen los estudiantes	46
Tabla 11: Gusto por la lectura	47
Tabla 12: Uso del computador, celular y Tablet	48
Tabla 13: Dominio del computador, celular y Tablet	49
Tabla 14: Material por el que lee	50
Tabla 15: Tiempo que le dedica a la lectura	51
Tabla 16: Programa instalado en el computador	52
Tabla 17: Conocimiento sobre un programa educativo digital	53
Tabla 18: Páginas web que frecuenta	54
Tabla 19: Aparatos tecnológicos	55
Tabla 20: Entiendes lo que lees	56

LISTA DE GRAFICAS

	Pág.
Grafica 1: Importancia de la lectura	38
Grafica 2: Sala de cómputo	39
Grafica 3: Horas de lectura diaria	40
Grafica 4: Dominio de aparatos tecnológicos	41
Grafica 5: Nivel de estudiantes	42
Grafica 6: Ejercitan la comprensión lectora	43
Grafica 7: Material didáctico	44
Grafica 8: Herramientas tecnológicas	45
Grafica 9: Material por el que lee	46
Grafica 10: Material por medio que leen los estudiantes	47
Grafica 11: Gusto por la lectura	48
Grafica 12: Uso del computador, celular y Tablet	49
Grafica 13: Dominio del computador, celular y Tablet	50
Grafica 14: Material por el que lee	51
Grafica 15: Tiempo que le dedica a la lectura	52
Grafica 16: Programa instalado en el computador	53
Grafica 17: Conocimiento sobre un programa educativo digital	54
Grafica 18: Páginas web que frecuenta	55
Grafica 19: Aparatos tecnológicos	56
Grafica 20: Entiendes lo que lees	57

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Interfaces del Proyecto	69
Anexo B. Manual de Instalación	70
Anexo C. Encuesta a Profesoras.	77
Anexo D. Encuesta a Estudiantes	79
Anexo E. Plan de Clases Demostrativo	81

RESUMEN

La lectura y la comprensión son parte fundamental en el que hacer de los estudiantes, pero en la actualidad se están abandonando esta actividad, los niños y niñas dedican mayor parte de su tiempo en las redes sociales o viendo vídeos de famosos youtubers como lo indica la encuesta realizada. Las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) fueron creadas para mejorar el desempeño humano y para que la información estuviera a la mano de todos, pero también puedes encontrar ciertas actividades de entretenimiento, pero todo no es tan malo en internet descubres lugares que te permiten entretenerte y a la vez aprender, lo cual hace más fácil el entendimiento de temas complejos.

Mirando los resultados de las pruebas saber a la Escuela Normal Superior Ocaña sede Llano no se observan buenos resultados, la raíz del problema es la poca lectura por placer y entendimiento. En la encuesta se halló que los estudiantes de quinto de primaria prefieren las tecnologías por su rápido acceso y además porque es muy interactivo. Donde también se tuvo en cuenta la opinión de las profesoras que están de acuerdo en la importancia del aprendizaje a través de medios informáticos.

Con este proyecto se pretende incentivar la lectura que mejor manera que utilizar didácticas que sean llamativas para los estudiantes, se buscan crear un software donde se combine el aprendizaje, la diversión y la interactividad, que estudiar sea fascinante, donde se tendrán pequeñas lecturas con diversas temáticas. Donde se implementara en estudiantes de quinto de primaria y se estará evaluando constantemente.

ABSTRACT

Seeing that today's children have lost interest in the books and the habit of reading it little or not there , we wanted to design and implement an educational software in which students 5th School Normal Superior de Ocaña dare explore and find another way this means loving and interpret read and in order to expedite and improve the reading process .

To center this project we decided to choose two subjects, Spanish and natural sciences which we chose some issues each for them to interact and perform various activities contained in this educational software.

Also it helps in a way that students are faced with more basic skills to secondary because in it will change drastically , allowing students and teachers become more familiar with ICT, providing a new tool , dynamic and interaction the new technologies.

Considering as fundamental everything related to reading is further intended that the student have fun with everything contained in this educational software as it seeks or intends its management domain is easy for any student.

This Educational software lets you visualize the strengths and difficulties for students; Responsible of This Project We will be responsible for guiding and teaching the proper use of east tool Technology.

INTRODUCCIÓN

La lectura es la base del conocimiento y es una de las actividades más importantes y útiles que el ser humano realiza a lo largo de la vida, es decir es un proceso que se adquiere desde niño, donde puede comenzar a recibir conocimientos de manera formal e insertarse a un proceso tan complejo pero muy útil conocidos como educación.

Claramente la lectura puede realizarse de muchas maneras y con muchos objetivos, por consiguiente no es lo mismo la lectura por placer que aquella que se realiza por obligación para cumplir determinado objetivo educativo.

Es desde allí donde se promueven la espontaneidad y la libertad de la expresión y se estimula el desarrollo de los procesos que tienen que ver con la creatividad de interpretar y formación de métodos que consoliden y agilicen el proceso lector, el gusto y el placer por leer a través de un software educativo que permita no solo leer de una forma plana si no que el estudiante interactúe con la lectura. Pues el joven lector podrá desarrollar su potencial de agilidad y análisis siendo capaz de dar su propio punto de vista de la realidad, mediante este medio interactivo.

Con este proyecto, se busca que el estudiante agilice el proceso lector y además mostrar que hay otros medios y formas de leer que pueden motivar al estudiante a que adquiera un hábito lector y de esta manera disminuir el nivel de desempeño insuficiente en las pruebas SABER 5º en las aéreas que esta misma evalúa.

1. TITULO

Análisis, diseño e implementación del software educativo “diviértete leyendo” como estrategias metodológicas para agilizar y mejorar el proceso lector, en estudiantes del grado 5 de la escuela normal superior de Ocaña, Norte de Santander.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la Institución Educativa Normal Superior Ocaña, Sede El Llano se presentan dificultades de aprendizaje en los estudiantes de quinto grado de ambas jornadas, puesto que en la primaria el manejo de la enseñanza con pocas estrategias didácticas; y al enfrentarse a la básica secundaria ocasiona un bajo desempeño en su nivel académico, bien sea, por el cambio de metodología, espacios físicos, cantidad de asignaturas, nuevos docentes, trayendo como consecuencia el bajo rendimiento en todas las áreas del saber, otra las deficiencias que se observa en el estudiante es la falta de interés y gusto por la lecturas lo cual no le ha permitido el desarrollo de las competencias lectoras indispensables para su aprendizaje, pues esta es el pilar fundamental en su realización integral como persona.

Si el estudiante no adquiere el hábito lector, esto se convierte en un proceso mecánico, careciendo de interpretación, análisis, comprensión, sentido crítico, dificultando con esto su aprendizaje y así mismo ocasionando deficiencias en sus próximos años de escolaridad, pues desconoce que la lectura es un proceso vital, constante y permanente en su forma de pensar.

Partiendo de la problemática donde “Constantemente se escucha a los profesores que atienden las diferentes áreas en todos los grados, la protesta porque la mayoría de las dificultades presentadas en el aprendizaje, radica en la ausencia de una lectura comprensiva, Los alumnos no saben leer, por tanto no comprenden, no interpretan, no analizan, no tienen capacidad de abstracción, de generalización, de diseño de estrategias de interpretación de situaciones presentadas desde las diferentes áreas.

Tomando como referencia los resultados de las pruebas saber año 2014- 2015 se hace una comparación consigo mismo, independientemente del promedio o desempeño obtenido. En este caso se considera el cambio porcentual en el **porcentaje de estudiantes ubicados en el nivel de desempeño insuficiente** de

las pruebas saber 5^o en lenguaje. Esto quiere decir que el buen desempeño depende de que tan bajo este el porcentaje del nivel insuficiente.

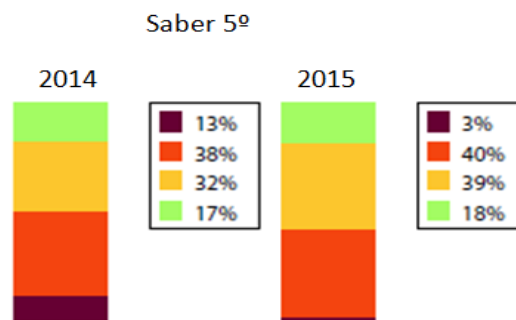
PORCENTAJE DE ESTUDIANTES EN NIVEL INSUFICIENTE

La escala de valores es de 0 a 100%.

Los valores específicos para el colegio se pueden encontrar en el recuadro a la derecha de cada barra.

Conversaciones

Nivel avanzado ■ Nivel satisfactorio ■ Nivel mínimo ■ Nivel insuficiente ■



Según la tabla anterior se puede observar que el nivel insuficiente del año 2014 fue alto y que se disminuyó considerablemente en el año 2015, lo cual conlleva a bajar a cero el porcentaje del nivel insuficiencia y seguir bajando el nivel mínimo para que aumente los niveles satisfactorio y avanzado.

Por tal motivo, conviene que la Institución Educativa Escuela Normal Superior Sede el Llano cuente con un software educativo, como material didáctico, que permita en los estudiantes de quinto grado generar expectativas de aprendizaje en su proceso lector, ya que con esto adquiere habilidades y competencias que le facilitan un mejor desempeño en su vida estudiantil, en todas las áreas del saber, de igual forma se le brindará una herramienta novedosa, dinámica y de interacción con las nuevas tecnologías que le permita ser competente en el ámbito del manejo de las nuevas tecnologías y de la misma forma mejorar la comprensión lectora.

1.2 Formulación del problema

¿A través de que se podrá mejorar el proceso lector en los estudiantes del grado 5^o de la Escuela Normal Superior de Ocaña, Norte de Santander?

1.3 Objetivos

1.3.1 General

Crear un software educativo, teniendo en cuenta las debilidades que presentan los estudiantes de quinto de primaria de la Escuela Normal Superior sede Llano, para agilizar y mejorar el proceso lector y su comprensión lectora tomando como base pequeñas lecturas con diversas lecturas.

1.3.2 Específicos

- Identificar las principales dificultades que tienen los estudiantes en cuanto a la comprensión lectora.
- Determinar los contenidos que se implementaran en el software.
- Definir las dinámicas y estrategias a implementar en el software.
- Diseñar un software educativo que implemente estrategias para mejorar y agilizar el proceso lector en estudiantes de quinto grado.
- Implementar el software educativo en la Institución, realizando un seguimiento continuo de las actividades, con el fin de posibles mejoras.
- Desarrollar en los estudiantes el software educativo para mejorar el proceso lector a través de actividades

1.4. JUSTIFICACION

El espíritu de la reforma educativa, se lleva a revisar y autoevaluar sobre las metodologías aplicadas en el proceso enseñanza-aprendizaje, permitiendo que el estudiante interactúe con el mundo virtual y desarrolle sus habilidades con el uso adecuado de las TIC(Tecnologías de la información y la comunicación), de igual forma, invita al docente a ser creativo e innovador en su experiencia educativa implementando en su diario quehacer la creación de nuevas estrategias, por esta razón se ha diseñado un software educativo que permitirá al estudiante de 5ª jornada de la mañana adquirir agilidad en su comprensión lectora.

Con esta herramienta educativa, los principales beneficiados son los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Escuela normal Superior sede El Llano, puesto que generará nuevas estrategias metodológicas tanto para el docente como para los estudiantes, ofreciéndoles la oportunidad de adquirir de una forma lúdica sus conocimientos a través de los contenidos y actividades presentes en el software y enfocados fundamentalmente en el desarrollo de habilidades lectoras.

Partiendo de la problemática donde “Constantemente se escucha a los profesores que atienden las diferentes áreas en todos los grados, la protesta porque la mayoría de las dificultades presentadas en el aprendizaje, radica en la ausencia de una lectura comprensiva, "Los alumnos no saben leer, por tanto no comprenden, no interpretan, no analizan, no tienen capacidad de abstracción, de generalización, de diseño de estrategias de interpretación de situaciones presentadas desde las diferentes áreas. Por tal motivo se optó pensar en una estrategia interactiva en la que el alumno sienta mayor interés por la lectura y de igual manera se vea reflejado el avance que pueda obtener contribuyendo a la participación activa, tanto individuales como colectivas, sobre el objeto de conocimiento.

1.5. DELIMITACIONES

El proyecto "**Diviértete leyendo**" se iniciara en enero del 2015 hasta julio del 2016, en la Escuela Normal Superior Ocaña sede el Llano con los estudiantes de quinto. Como Normal Superior es un colegio público se puede encontrar todas las clases socio-económicas pero principalmente la medio-baja.

En la actualidad se cuenta con nuevas posibilidades en el conocimiento del mundo virtual gracias a las bases académicas y formación en valores que ha brindado a institución ya que contribuye al conocimiento, e innovación de herramientas que serán utilizadas hacia todas las áreas del conocimiento. Tania Geraldine Peinado Vega y José Miguel Jaime Jaime tienen clara la responsabilidad que conlleva el diseño e implementación del software educativo pues su visión está enfocada al desarrollo de habilidades lectoras teniendo como base textos cortos con los que podrán interactuar y del mismo modo desarrollar el ejercicio de comprensión lectora.

1.5.1. Geográfica

El software educativo ***DIVIÉRTETE LEYENDO*** beneficiará a los estudiantes de quinto de la Escuela Normal Superior Ocaña sede el llano.

1.5.2. Temporal

El tiempo estimado para el diseño del software educativo ***“DIVIÉRTETE LEYENDO”*** es de seis meses aproximadamente, es decir se espera que este esté totalmente diseñado para el mes de Septiembre del 2015; y para la implementación del mismo en la institución es de un tiempo no superior a dos años, es decir hasta mediados de Junio del 2016 tiempo que creemos conveniente para llevar a feliz término con este proyecto.

1.5.3. Conceptual

El propósito principal de esta investigación, es el aprovechamiento de nuevas estrategias metodológicas para el proceso enseñanza aprendizaje, orientando a nuestros estudiantes a la utilización de las NTICS (Nuevas Tecnologías De La Información Y La Comunicación), es por esto que el uso de los software educativo se convierte en una poderosa y versátil herramienta que transforma a los participantes de ser receptores pasivos de la información en participantes activos, en un enriquecedor proceso de aprendizaje en el que desempeña un papel primordial la facilidad de relacionar sucesivamente distintos tipos de información. Por consiguiente encontramos términos científicos o especializados que se trataran a lo largo de este proyecto, entre esos términos encontramos: las tecnologías de información y comunicación (TIC), página web, lenguaje de programación, software standalone, adobe flash, action script, interfaz, manual de instalación, links, entre otros.

1.5.4. Operativa

Al poner en marcha el software educativo permitirá que los profesores y estudiantes puedan disponer de esta herramienta la cual es muy viable para

fortalecer y agilizar el proceso lector, además se familiarizaran de un modo mas cercano con las nuevas tecnologías.

Por otra parte este software cuenta con material temático el cual no es muy amplio para ejecutarlo en un plan de estudio completo pues el costo de este software es bastante costoso haciendo que para completar dicho proyecto tecnológico sea necesario completarlo con link que contienen temáticas que amplían la información que este contiene.

Para la operación de los contenidos del software no es necesario tener acceso a internet, pero para poder acceder a los link se hace imprescindible contar con este recurso.

Los actores de éste proyectos tienen claro, la responsabilidad que conlleva el diseño e implementación del software educativo pues su visión está enfocada al desarrollo de habilidades lectoras.

Tania Geraldine Peinado Vega y José Miguel Jaime Jaime, maestros en formación, la función que desempeña dentro del diseño del software es la planeación, la utilización adecuada de estrategias metodológicas de contenidos y actividades del área de Ciencias Naturales y cumplir satisfactoriamente con todo lo programado.

2. MARCO REFERENCIAL

2.1. MARCO HISTORICO

- **UN NUEVO ENFOQUE DE LA COMPRESIÓN**

"Desde principios de siglo, los educadores y psicólogos, han considerado la importancia de la comprensión lectura y se han ocupado de determinar lo que sucede cuando un lector cualquiera comprende un texto.

En los años 60 y los 70, un cierto número de especialistas en la lectura postuló que la comprensión era el resultado directo de la decodificación (Fríes, 1962): si los alumnos eran capaces de denominar las palabras, la comprensión tendría lugar de manera automática. Esta idea central se convirtió en fundamento de gran cantidad de libros de lectura que aún se emplean. Con todo, a medida que los profesores iban desplazando el eje de su actividad a la decodificación, comprobaron que muchos alumnos seguían sin comprender el texto; la comprensión no tenía lugar de manera automática.

Puesto que en la década de los 70 y los 80, los investigadores adscritos al área de la enseñanza, la psicología y la lingüística se plantearon otras posibilidades en su afán de resolver las preocupaciones que entre ellos suscitaba el tema de la comprensión y comenzaron a teorizar acerca de cómo comprende el sujeto lector, intentando luego verificar sus postulados a través de la investigación (Anderson y Pearson, 1984; Smith, 1978; Spiro et al., 1980). Es merced a la obra de muchos de estos teóricos que los especialistas en la lectura han configurado un nuevo enfoque de la comprensión."¹

Actualmente, los investigadores en educación definen la comprensión lectora como el proceso de elaborar el significado de las ideas relevantes del texto y relacionarlas con las que ya se tienen, proceso en el cual el lector interactúa con el texto (Otero, 1997; Campanario y Otero, 2000; Sánchez Miguel, 1993; Macías, Castro y Maturano, 1999).

¹ANDERSON, R. C., y P. D. PEARSON. 1984. A schema- theoretic view of basic processes in reading comprehension. En P. D. Pearson (ed.), Handbook of reading research, pp. 255-291. Nueva York: Longman.

Una revisión de los últimos cincuenta años sobre la investigación en torno a la comprensión lectora, muestra que existen diversas teorías respecto al proceso de la lectura (Dubois, 1991). Para algunos autores, el lector comprende un texto cuando es capaz de reconocer el sentido de las palabras y oraciones que lo componen; para otros, cuando la información contenida en el texto se integra a los conocimientos previos o esquemas del lector e influye en su proceso de comprensión (Rumelhart, 1980; Anderson y Pearson, 1984). Estos últimos, señalan que el lector trata de encontrar esquemas apropiados para explicar el texto y lograr comprender la información (Quintana, 2000); cuando se recibe la nueva información los esquemas se reestructuran, ajustan y perfeccionan. La lectura también es concebida como un proceso de transacción entre el lector y el texto (Rosenblatt, 1976) y el significado que se extrae de este último dependerá de las transacciones producidas entre el lector y el texto en un contexto específico.

La comprensión a que el lector llega durante la lectura se deriva de sus experiencias acumuladas. La interacción entre el lector y el texto es el fundamento de la comprensión. En este proceso de comprender, el lector relaciona la información que el autor le presenta con la que él ya tiene, con sus conocimientos. "La interacción entre el lector y el texto es el fundamento de la comprensión. En este proceso de comprender, el lector relaciona la información que el autor le presenta con la información almacenada en su mente; este proceso de relacionar la información nueva con la antigua es, el proceso de la comprensión."²

Se suele considerar que el software surgió en los años ochenta del siglo pasado por la necesidad de llevar a cabo proyectos para su elaboración ante la aplastante mayoría del privativo. No obstante, pese a que esta afirmación es correcta, no lo es menos la de que el desarrollo de los primeros ordenadores y programas informáticos era colaborativo, muy influido por la dinámica académica. De hecho, a finales de los años cincuenta y durante los sesenta, casi la totalidad del software era producido por académicos y grupos de investigadores que cooperaban entre sí, y colectivos de usuarios distribuían los sistemas operativos y los programas, cuyo código podía modificarse para realizar arreglos o mejorarlo.

Por otra parte La idea de usar al software como medio de enseñanza busca que los estudiantes sean quienes controlen las acciones de los programas y aprendan y se diviertan al mismo tiempo.

Abordamos el significado de software educativo como cualquier aplicación informática que tiene como finalidad ser usado como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje.

² <http://m.monografias.com/trabajos38/compreesion-lectora/compreesion-lectora.shtml>

2.2. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACION

- **ANTECEDENTE No 1**

- **Título:** Aprendo a leer jugando
- **Autores:** María Alejandra Báez Moraga
Carmen Chu-Han Olmos.
- **Objetivo:** Contribuir al mejoramiento de la “Comprensión lectora” a través de un trabajo “interdisciplinario”, entre educadoras de párvulos y profesores de educación general básica de NB1.

Resumen:

"El proyecto de aula “Aprendo a Leer Jugando”, ha demostrado que nuestros estudiantes son capaces de aprender a leer comprensivamente a partir del nivel de transición II. Para alcanzar estos logros ha sido fundamental el uso de las nuevas técnicas lingüísticas y el uso de la informática educativa, que ha sido un apoyo fundamental para obtener los aprendizajes adquiridos. Además, el trabajar en el laboratorio con los software educativo entregados por el Ministerio de Educación ha generado en los estudiantes una mayor motivación para desarrollar lenguajes. Por otra parte, se ha podido constatar una mejor calidad de personas (interactiva, creativa, solidaria, autónoma, capaz de tomar decisiones). En cuanto a los aprendizajes adquiridos estos son efectivos, complejos y transferibles."³

- **ANTECEDENTE No 2**

- **Título:** Una propuesta metodológica que permita a los profesores de Español del preuniversitario, la utilización de los Software Educativos.
- **Autor:** George.
- **Objetivo:** Elaborar una propuesta metodológica que permita a los

³Abarca, E., Gilabert, R., Abad, N., Blanes, M., López, M.J., Navarro, O. (2003). “Aprender a Comprender”, vol. 1 y 2, Madrid: Publicaciones ICCE

- profesores del área de Español del preuniversitario, la utilización del Software Educativo.⁴

Resumen:

Es una preocupación tanto en el ámbito nacional como internacional, incluyendo los llamados países del primer mundo, la búsqueda de nuevas alternativas que propicien una mayor solidez de los conocimientos de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje del Español mediante el empleo de los medios informáticos de los centros escolares.

Una de esas alternativas el software educativo que se crean para este propósito y que no siempre son debidamente utilizados en las clases de la asignatura. Es por ello que este trabajo estuvo dirigido a la elaboración de una propuesta metodológica para la utilización adecuada del software educativo en las clases de español en el preuniversitario.

• **ANTECEDENTE No 3**

- **Título:** EL MUNDO DE LA LECTURA
- **Autor:** Jennifer Andrea Doerner Nauto.
- **Objetivo:** Mejorar, con apoyo de las Tecnologías de Informática, la apropiación de la Lectura Comprensiva, para realizar inferencias, extraer información explícita e implícita e interpretar el sentido de diferentes partes de un texto y de su globalidad.

Resumen:

“El Proyecto surge por la gran importancia que ha tomado hoy en día la Comprensión Lectora, tanto en nuestro país, como en la Comunidad Internacional. Por otro lado, los resultados SIMCE de nuestro Colegio también dan cuenta de la carencia de apropiación por parte de nuestros

⁴BRAVO NUÑEZ, YASMEL. Una metodología para la utilización de los software educativos en la enseñanza de la matemática, 2002. __ 47h. __ Trabajo de Diploma. __ISP Conrado Benítez García, Cienfuegos, 2002.

alumnos/as de esta habilidad. Tomando en cuenta lo antes mencionado fue que llegamos a instaurar en nuestro Colegio el Proyecto “El Mundo De La Lectura”⁵

Este Proyecto ha surgido por el trabajo conjunto entre Docentes de 1º Ciclo y Jefe de UTP. Está formulado para desarrollar la Comprensión Lectora de nuestros alumnos/as de NB1 y NB2, a través de las siguientes actividades: Talleres semiestructurados, de Comprensión Lectora y de producción de textos literarios.

Organización de visitas semanales a Bibliocra.

Lectura silenciosa o audición de textos todos los días los primeros 15' de clase.

Utilización de recursos tecnológicos para trabajar Comprensión Lectora de textos literarios a través de páginas Web y de paquetes de actividades bajados de la Zona Clic.

Construcción de paquetes de actividades en Programa JCLIC utilizando textos literarios y guías de ejercicios seleccionadas por las Docentes de 1º y 2º Ciclo Básico.

Cabe destacar que la opción de construir paquetes de actividades con el Programa Jclíc surgió por la necesidad de tener material tecnológico contextualizado a nuestra realidad, ya que el paquete contiene textos que fueron seleccionados por las Docentes de cada Curso. Las preguntas y tipo de comprensión que se quiere desarrollar fueron establecidas para abordarlas desde el punto de vista literal e inferencial. Por otra parte se privilegia la utilización de preguntas iniciales que generen una conexión entre los conocimientos previos del alumno/a y el contenido del texto.

⁵ Abarca, E., Gilabert, R., Abad, N., Blanes, M., López, M.J., Navarro, O. (2003). “Aprender a Comprender”, vol. 1 y 2, Madrid: Publicaciones ICCE

2.3 MARCO TEORICO

LA INFORMATICA EN LA EDUCACION

La informática en la educación y en la escuela ha venido jugando un papel muy importante; ya que ha permitido que tanto docentes como estudiantes puedan manipular un mayor número de información concisa, clara, fiable, flexible y precisa. Otro fenómeno que está sucediendo es el de la introducción de la Tecnología en la Educación y en la Escuela; para que el proceso educativo se desarrolle en un ambiente más agradable que motive el aprendizaje del estudiante.

Así como el docente necesita más capacitación en el uso de las Tics, también demanda que más docentes utilicen las Tics, en sus clases, lo cual se ve reflejado en que la gran mayoría (97%) le gustaría que más docentes utilicen las Tics en el desarrollo de sus clase y solo un (3%) opina que no le gustaría.

El aprendizaje apoyado en las nuevas tecnologías implica que se conjuguen aspectos pedagógicos y comunicacionales con el fin de atender a las condiciones de los estudiantes en lo referente a sus necesidades y a su motivación, teniendo en cuenta los atributos de cada medio y sus posibilidades de influir en los aprendizajes.

“Es así, como este nuevo paradigma afecta a todos los actores del proceso educativo y cada uno de ellos debe re conceptualizar su papel en el mismo para adecuarse a las demandas que plantea”.⁶

Un software Educativo lúdico interactivo, debe centrarse no solo en lo divertido sino en despertar en el usuario ciertas habilidades mentales por medio de retos, enigmas y problemas que se presentan en el ambiente virtual. De esta forma, es más factible que el software alcance los objetivos en cuanto al aprendizaje y motivación del estudiante.

El placer de la lectura constituye, una doble satisfacción: la estimulación de la imaginación y la ampliación de los conocimientos, no obstante, esto se puede

⁶ Patricia Ávila Muñoz. Conocimiento- aprendizaje. <http://investigación.ilce.edu.mx>. (VIGOSTKY, L. S.) *Pensamiento y lenguaje. Buenos Aires: Pléyada, 1993

alcanzar no sólo con la actividad escolar, si no que requiere de apersonarse individualmente de la recepción e interpretación.

Según **Vygostky**, “esta forma de aprendizaje no es sino una construcción en común en el proceso de las actividades compartidas por el niño y el adulto, es decir, en el marco de la colaboración social”.⁷

La lectura es una actividad personal que amplía constantemente los conocimientos sucesivos que adquiere, aprende infiere y generaliza el estudiante. La educación en la lectura es esencial para la formación lingüística, porque en ella se procesan todo tipo de recursos lingüísticos. Es él quien construye el conocimiento y nadie puede sustituirle en esa tarea. Es decir: es él quien aprende y, si él no lo hace, nadie, puede hacerlo en su lugar.

“La lectura enriquece la imaginación, cultiva las virtudes, forma hábitos, criterios y aumenta la cultura, es un proceso complejo que implica comprensión e interpretación de textos que contiene diversas ideologías políticas, económicas, sociales, culturales que de una u otra manera, afectan la vida individual y social de las personas; es una potencialidad que con la escritura son instrumentos valiosos para el desarrollo y funcionamiento del lenguaje y de los procesos del pensamiento en el estudiante”.⁸

De manera natural entenderíamos que la buena docencia no es asunto de virtuosismo del profesor en la exposición –lo cual nadie desdeña- sino más bien talento y dedicación para guiar al estudiante dentro de un proceso de descubrimiento y construcción de conocimiento con significado... Si la misión que se planteara al profesor fuera: “cómo diseñar proceso de aprendizaje en los cuales el estudiante activamente descubre-construye o reconstruye-concomiendo, estaríamos asignado al profesor como misión algo desafiante, algo que se parece más a su mundo de la investigación, a un mundo creativo intelectualmente. Proponemos pues, que la misión del profesor cambie radicalmente de “enseñar” a “diseñar proceso de descubrimiento de conocimiento.

⁷TEORÍA DEL CONSTRUCTIVISMO. Teorías del aprendizaje. Universidad de Pamplona. 1996.

⁸ANGULO, C. & TORO, J. R. “La Universidad ‘académicamente abierta’ para la actual sociedad del conocimiento”. En: OROZCO, L. E. (Compilador).

LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

TIC o **NTIC** para Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación agrupan los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, Internet y telecomunicaciones.

Uno de los aspectos que conviene destacar, al abordar el tema de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) desde la óptica educativa, es la relación existente entre la evolución tecnológica, el desarrollo de las tecnologías de la información en la sociedad y su introducción en los sistemas educativos. Las actuales tecnologías permiten la articulación de procesos sociales a distancia, ya sea en las diferentes áreas de forma interdisciplinaria o comercial. De manera que se entiende que en la evolución de estos prodigios se va dando la globalización enmarcados en las diferentes interacciones con el contexto.

Por otra parte, los niños y los jóvenes son quienes mejor se integran en este siglo ultra tecnológico, pues los ordenadores forman parte de su entorno, como lo son: los videojuegos, la Internet, la computadora, la televisión, el Messenger, el facebook, los celulares, el correo electrónico, entre otros. Parece evidente que los ordenadores de una u otra manera ocupan gran parte del tiempo libre que tienen los estudiantes para interactuar y comunicarse con sus compañeros. Es ahí donde los docentes deben retomar estas herramientas, para llevar en sus clases un proceso de enseñanza aprendizaje más significativo, partiendo de lo que le gusta a sus educandos, siendo éstos los autores de su propio conocimiento.

Se entiende por software educativo al Conjunto de diversos programas computacionales diseñados con finalidades pedagógicas, que están desarrollados para ser utilizados como recursos didácticos que faciliten y apoyen los procesos de enseñanza y de aprendizaje, sin embargo para el diseño del software educativo "DIVIERTETE LEYENDO" se tuvieron en cuenta las siguientes aplicaciones:

Software Standalone

"Un software standalone hace referencia a aquel programa que puede trabajar offline., es decir, que no requiere necesariamente una conexión a la red para funcionar"

Es un programa que se ejecuta como un archivo proceso informático y no un complemento de un proceso existente, por ejemplo, no plugin. El término "independiente" se ha utilizado de manera incompatible.

Adobe Flash - Macromedia Flash

Es una aplicación en forma de estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas", destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para las diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma. Es actualmente desarrollado y distribuido por Adobe Systems, y utiliza gráficos vectoriales e imágenes rastre, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional (el flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con Macromedia Flash Communications Server). En sentido estricto, Flash es el entorno y Flash Placer es el programa de máquina virtual utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash.

En el diseño del software educativo facilita la utilización de tecnología en la Web, permitiendo la creación de animaciones vectoriales (imagen representada a partir de líneas o vectores que poseen determinadas propiedades como color o grosor);El interés en el uso de gráficos vectoriales es que éstos permiten llevar a cabo animaciones de poco peso, es decir, que tardan poco tiempo en ser cargadas por el navegador.

ActionScript

ActionScript es un lenguaje orientado a objetos que permite ampliar las funcionalidades que Flash ofrece en sus paneles de diseño y además permitir la creación de películas o animaciones con altísimo contenido interactivo. Provee a Flash de un lenguaje que permite al diseñador o desarrollador añadir nuevos efectos o incluso construir la interfaz de usuario de una aplicación compleja, puesto que está basado en el estándar ECMAScript.

En el diseño del software educativo se encuentra dentro del Flash Player al momento de reproducir un contenido. Es necesario cuando creamos aplicaciones dinámicas en Flash, reutilizables, personalizables, con animaciones complejas, interfaces interactivas y manejo de datos.

JavaScript

Es un lenguaje de scripting basado en Objetos, utilizado para acceder a objetos en aplicaciones. Es utilizado, principalmente, integrado en un navegador web permitiendo el desarrollo de interfaces de usuario mejoradas y páginas web dinámicas. JavaScript es un dialecto de ECMA Script y se caracteriza por ser un lenguaje basado en prototipos con tipado débil y dinámico con funciones de primera clase. JavaScript ha tenido influencia de múltiples lenguajes y fue diseñado para tener una sintaxis similar a Java, aunque más fácil de utilizar para programadores principiantes.

Todos los navegadores modernos interpretan el código JavaScript integrado dentro de las páginas Web. Para interactuar con una página Web se provee al lenguaje JavaScript de una implementación del DOM.

Este componente permite crear pequeños programas que luego son insertados en una página web y en programas más grandes, orientados a objetos mucho más complejos. Con Javascript podemos crear diferentes efectos e interactuar con nuestros usuarios.

Una página Web - página de Internet

Es un documento adaptado para la Web y que normalmente forma parte de un sitio web. Su principal característica son los hiperenlaces a otras páginas, siendo esto el fundamento de la Web.

Una página web está compuesta principalmente por información (sólo texto o multimedia) e hiperenlaces; además puede contener o asociar datos de estilo para especificar cómo debe visualizarse, o aplicaciones embebidas para hacerla interactiva.

Las páginas web son escritas en un lenguaje de marcado que provea la capacidad de insertar hiperenlaces, generalmente HTML.

El contenido de la página puede ser predeterminado ("página web estática") o generado al momento de visualizarla o solicitarla a un servidor web ("página web dinámica"). Las páginas dinámicas que se generan al momento de la visualización se hacen a través de lenguajes interpretados, generalmente JavaScript, y la aplicación encargada de visualizar el contenido es la que debe generarlo. Las páginas dinámicas que se generan al ser solicitadas son creadas por una aplicación en el servidor web que alberga las mismas.

Respecto a la estructura de las páginas Web algunos organismos, en especial el W3C, suelen establecer directivas con la intención de normalizar el diseño para facilitar y simplificar la visualización e interpretación del contenido.

Un lenguaje de programación

Es un idioma artificial diseñado para expresar computaciones que pueden ser llevadas a cabo por máquinas como las computadoras. Pueden usarse para crear programas que controlen el comportamiento físico y lógico de una máquina, para expresar algoritmos con precisión, o como modo de comunicación humana. Está formado de un conjunto de símbolos y reglas sintácticas y semánticas que definen su estructura y el significado de sus elementos y expresiones.

Existe un error común que trata por sinónimos los términos 'lenguaje de programación' y 'lenguaje informático'. Los lenguajes informáticos engloban a los lenguajes de programación y a otros más, como por ejemplo el HTML. (Lenguaje para el marcado de páginas web que no es propiamente un lenguaje de programación sino un conjunto de instrucciones que permiten diseñar el contenido y el texto de los documentos).

Permite especificar de manera precisa sobre qué datos debe operar una computadora, cómo deben ser almacenados o transmitidos y qué acciones debe tomar bajo una variada gama de circunstancias. Todo esto, a través de un lenguaje que intenta estar relativamente próximo al lenguaje humano o natural, tal como sucede con el lenguaje Léxico. Una característica relevante de los lenguajes de programación es precisamente que más de un programador puedan tener un conjunto común de instrucciones que puedan ser comprendidas entre ellos para realizar la construcción del programa de forma colaborativa.

Primordialmente esta definición es la base del software educativo pues esta es herramientas que nos permiten crear programas y software.

Interfaz

Se denomina interfaz al conjunto de elementos de la pantalla que permiten al usuario realizar acciones sobre el Sitio Web que está visitando. Por lo mismo, se considera parte de la interfaz a sus elementos de identificación, de navegación, de contenidos y de acción. **(Anexo A)**

Manual de instalación

El Manual de Instalación tiene como objetivo servir de guía en la instalación del sistema. Para ello, en primer lugar, deberá especificar los requerimientos hardware y software necesarios para el correcto funcionamiento del sistema, para posteriormente describir cada uno de los pasos necesarios para la configuración, compilación e instalación del sistema. Además, se deberán incluir las pruebas que se deberán realizar para asegurar que la instalación se ha realizado correctamente, así como el procedimiento de marcha atrás a aplicar en caso de que no haya resultado exitosa la instalación del sistema. **(Anexo B)**

2.4. MARCO CONCEPTUAL

Para el buen desarrollo de este proyecto hay que dejar claro algunos conceptos que se van a tener en cuenta durante el diseño e implementación del software educativo “DIVIERTETE LEYENDO” entre los que están:

Informática

Es el conjunto de Conocimientos Científicos y Métodos que permiten analizar, mejorar e implementar actualizaciones a la comunicación, envío y recepción de información a través de los ordenadores. Si bien esta definición es bastante acotada a la utilización que hoy en día se le da a este término, lo cierto es que este concepto con el tiempo ha ido mejorando a medida que se implementaban nuevas tecnologías, pudiendo realizar otras actividades frente al ordenador.

Tecnología

La tecnología se define como el conjunto de conocimientos y técnicas que, aplicados de forma lógica y ordenada, permiten al ser humano modificar su entorno material o virtual para satisfacer sus necesidades, esto es, un proceso combinado de pensamiento y acción con el fin de crear soluciones útiles. La tecnología tiene un enorme potencial para incrementar la motivación del alumno y facilitar la comprensión de diferentes temáticas, debido principalmente a su capacidad de uso e incorporación de recursos y elementos multimedia que atrapan la atención de niños y jóvenes.

TICS

En la actualidad el uso de las TIC es esencial en los procesos educativos, principalmente en la educación básica primaria, ya que proporcionan a los niños un aprendizaje eficiente al optimizarlos recursos didácticos. Como herramientas educativas, las TIC incitan la transformación de los estudiantes, de recipientes pasivos de información a participantes más activos de su proceso de aprendizaje. A través de las nuevas tecnologías, los estudiantes pueden experimentar el conocimiento de una manera que resultaría imposible cuando se utilizan solo fuentes tradicionales. Además, el aprendizaje apoyado en este tipo de recursos didácticos, definitivamente incide de forma positiva en la forma como los niños captan los contenidos, en la disposición que muestran para profundizar en los temas y enriquecer su conocimiento indagando en otras fuentes de información, activando a la vez su curiosidad e imaginación.

Aula virtual

El Aula Virtual es la plataforma de enseñanza virtual mediante la cual los profesores y alumnos disponen de diversas herramientas telemáticas que facilitan el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje. A su vez, proporciona otras herramientas de carácter general que facilitan una comunicación más flexible y permiten el acceso a la información y los recursos digitales de las asignaturas.

Internet

Es la gran biblioteca virtual mundial, donde cualquier persona en cualquier parte del mundo puede acceder a este gigantesco archivo digital donde el conocimiento, el ocio y el mundo laboral convergen en un mismo espacio llamado Internet. Internet representa el máximo exponente de la globalización, es un espacio donde podemos comprar, vender o compartir cualquier producto, servicio o información con cualquier persona y lugar del mundo, es decir internet es un lugar donde interactuamos globalmente.

Comprensión Lectora

La comprensión lectora la entenderé cómo una manifestación de la inteligencia de un individuo en el proceso de transferencia de información contenida en un documento escrito. Debemos entender que el lector debe ir en busca del sentido que tiene el texto, es decir, debe reconocer su significado o mejor buscar su alcance en la exposición de la idea que contiene.

Links

Son enlaces o vínculos de un documento electrónico que hace referencia a otro recurso, en una zona interactiva (texto o imagen) dentro de una página web, que al dar clic sobre ella remite a otro lugar de la misma página u otra diferente.

La usabilidad

Es la facilidad con que las personas pueden utilizar una herramienta particular o cualquier otro objeto fabricado por humanos con el fin de alcanzar un objetivo concreto. La usabilidad también puede referirse al estudio de los principios que hay tras la eficacia percibida de un objeto.

En interacción persona-ordenador, la usabilidad se refiere a la claridad y la elegancia con que se diseña la interacción con un programa de ordenador o un sitio web.

2.5. MARCO LEGAL

Son fundamento legal del presente trabajo:

La ley 115 de 1994 (febrero 8) o Ley General de Educación.

Artículo 5: numerales.

9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de vida de la población a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

11. La formación en la práctica del trabajo. Mediante los conocimientos técnicos y habilidades así como es la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.

Artículo 22. Literales

(a) El desarrollo de la capacidad para comprender textos y expresar correctamente mensajes completos, orales y escritos en Lengua Castellana, así como para entender mediante un estudio sistemático, los diferentes electos constitutivos de la lengua.

(f) La comprensión de la dimensión práctica de los conocimientos teóricos, así como la dimensión teórica del conocimiento práctico y la capacidad para utilizarla en la solución de problemas.

(n) La utilización con sentido crítico de los distintos contenidos y formas de información y la búsqueda de nuevos conocimientos con su propio esfuerzo.

Decreto 1860 por el cual se reglamenta parcialmente la ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos organizativos generales en:

Art. 35. Desarrollo de asignaturas el cual plantea que para el buen desarrollo de cada una de las asignaturas. "...se debe aplicar estrategias y métodos pedagógicos activos y vivenciales que incluyan la exposición, la observación, la experimentación, la práctica, el laboratorio, el taller de trabajo, la informática educativa, el estudio personal y los demás elementos que contribuye a un mejor desarrollo cognitivo y a una mayor formación de la capacidad crítica, reflexiva y analítica del educando"

La Ley 44 de 1993

Especifica penas entre dos y cinco años de cárcel, así como el pago de indemnizaciones por daños y perjuicios a quienes comentan el delito de piratería de software. Se considera delito el uso o reproducción de un programa de computador de manera diferente a como está estipulado en la licencia. Los programas que no tengan licencia son ilegales y es necesaria una licencia por cada copia instalada en los computadores.

A partir del mes de julio de 2001, y gracias a la reforma hecha al Código de procedimiento penal, quien sea encontrado usando, distribuyendo o copiando software sin licencia tendrá que pagar con cárcel hasta por un período de 5 años.

Sin embargo, uno de los logros más importantes de la legislación colombiana en materia de protección de derechos de autor fue la Ley 603 de 2000, en la cual todas las empresas deben reportar en sus Informes Anuales de Gestión el cumplimiento de las normas de propiedad intelectual y derechos de autor. La Dirección de Impuestos y Aduanas Nacionales (DIAN) quedó encargada de supervisar el cumplimiento de estas leyes, mientras que las Superintendencias quedaron responsables de vigilar y controlar a estas empresas.

Con esto, quedó claro que la ley colombiana se endureció en el tema de la propiedad intelectual y los derechos de autor.

3. METODOLOGIA

3.1 DISEÑO METODOLOGICO

Este tipo de investigación permitirá detectar sobre hechos reales, analizar e interpretar la naturaleza del problema motivo de estudio, conocer el grado de desarrollo y el enfoque de la competencia lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa escuela Normal Superior Sede el Llano de Ocaña; mediante el manejo de contenidos y actividades metodológicas desarrolladas en el software educativo.

La investigación realizada con métodos descriptivos es denominada investigación descriptiva, y tiene como finalidad definir, clasificar, catalogar o caracterizar el objeto de estudio. Cuando tiene la finalidad de conseguir descripciones generales diremos que es de tipo universal y cuando la finalidad es la descripción de objetos específicos diremos que es representativo. Los métodos descriptivos pueden ser cualitativos o cuantitativos. Los métodos cualitativos se basan en la utilización del lenguaje verbal y no recurren a la cuantificación. Los principales métodos de la investigación descriptiva son el observacional, el de encuestas y los estudios de caso único.

La metodología utilizada investigación será descriptiva, dado que se observará y analizará el comportamiento y la forma de aprendizaje de los estudiantes de quinto grado con el propósito de buscar el porqué sobre el desinterés lector para mejorar su comprensión lectora buscando nuevas formas didácticas, con la intención de crear e implementar un software. Donde cada una de las etapas se estará evaluando y analizando.

Etapas:

1. Diagnostico: se aplicará una encuesta a los estudiantes y profesores para determinar el problema de su comprensión a la hora de leer y estudiar. Además para conocer que tanto utilizan los medios digitales y para que los utilizan.
2. Análisis: Se estudiará los resultados para identificar que didáctica utilizar para mejorar los aspectos de comprensión lectora.
3. Diseño y creación: Luego de conocer qué tipo de didáctica, llevará a cabo el diseño y creación del software educativo **“DIVIÉRTETE LEYENDO”** mediante contenidos y actividades, permitiéndole al estudiante el desarrollo de competencias lectoras, contribuyendo al mejor uso del tiempo libre,

fortaleciendo la creatividad, la agilidad y la capacidad de descubrir y de sentir el mundo que le rodea.

4. Implementación: El software será utilizado por los estudiantes, para medir su impacto y conocer que aspectos se tienen que mejorar.
5. Evaluación: Se realizará un análisis descriptivo, cualitativo y formativo, que permitirá dar las conclusiones generales sobre el software implementado, dada la importancia que esto tiene para el éxito del proceso enseñanza – aprendizaje.

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. POBLACIÓN UNIVERSO

La investigación se desarrollará en la Escuela NORMAL SUPERIOR sede EL LLANO de Ocaña, con una población de 68 estudiantes de (5º) es decir de ambas jornadas, al igual que 2 maestras que son las titulares de dichos cursos.

3.2.2 MUESTRA

Se escogieron a los 68 estudiantes de 5º de la Escuela Normal superior de Ocaña pues se hace necesario abarcar a todos los estudiantes puesto que la población no es muy extensa y las 2 maestras que son ficha fundamental en la aplicación de instrumentos de este proyecto.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.

- Encuestas.

3.3.1 DESCRIPCIÓN DE INSTRUMENTOS

- Encuesta a profesoras del grado 5º(**Anexo C**)

Esta encuesta consiste en 10 preguntas que tienen como fin hacer un sondeo por parte de las maestras en cuestión del manejo de las TIC y el nivel en que se encuentran en cuanto a la comprensión de textos.

- Encuesta a estudiantes del grado 5º(**Anexo D**)

Para esta encuesta se realiza a 68 estudiantes de 5º de la Escuela Normal Superior de Ocaña, esto nos permitirá observar y tomar como referencia algunos puntos que servirán como base importante de esta investigación.

3.4 ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

3.4.1. Análisis de encuesta a profesoras

PREGUNTA 1

TABLA 1: IMPORTANCIA DE LA LECTURA

PREGUNTA 1	Si	%	No	%
¿Considera importante la lectura en el proceso de aprendizaje?	2	100	0	0

GRAFICA 1



ANÁLISIS CUANTITATIVO

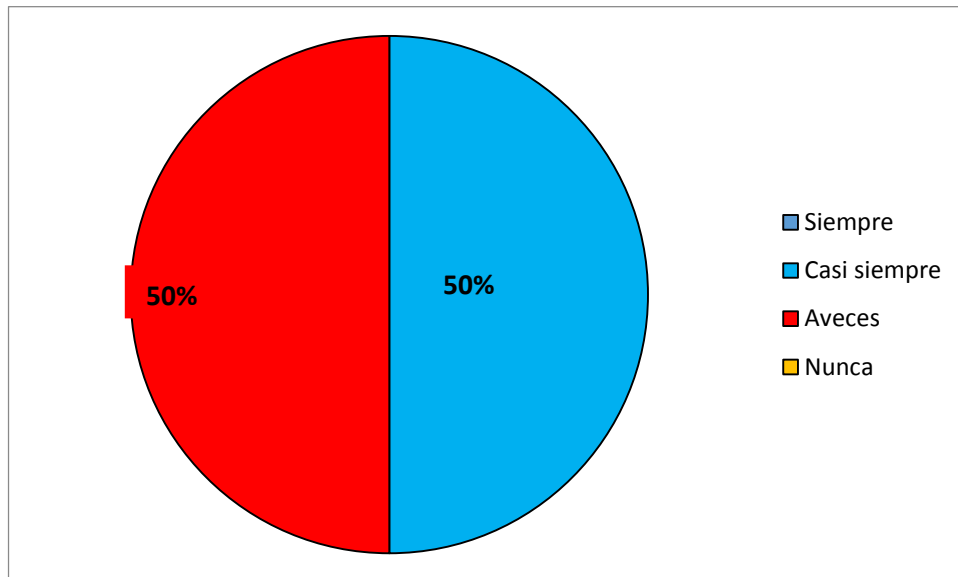
Se determino que el 100% consideran sumamente importante la lectura en el proceso de aprendizaje en los niños.

PREGUNTA 2

TABLA 2: SALA DE CÓMPUTO

PREGUNTA 2	S	%	CS	%	AV	%	N	%
¿Utiliza con frecuencia la sala de informática para dictar las clases?	0	0	1	50	1	50	0	0

GRAFICA 2



ANÁLISIS CUANTITATIVO

Se detectó que el 50% de la muestra usa frecuentemente la sala de cómputo y el otro 50% de la muestra la utiliza ciertas veces.

PREGUNTA 3

TABLA 3: HORAS DE LECTURA DIARIAS

PREGUNTA 3	Una hora	%	Hora Y Media	%	Dos horas	%	Ning una	%
¿Cuántas horas a la semana dedicas a la lectura con tus estudiantes?	1	50	1	50	0	0	0	0

GRAFICA 3



ANÁLISIS CUANTITATIVO

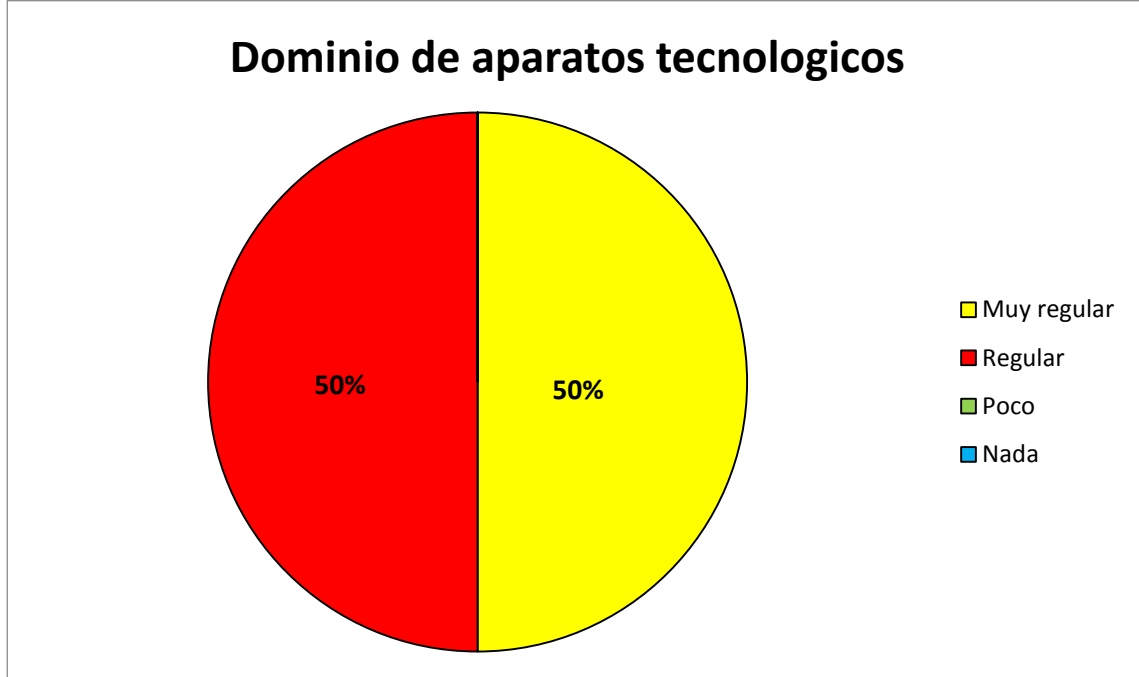
Se deduce que el 50 % de la muestra dedica mayor tiempo en la lectura con sus estudiantes y que el otro 50% de la muestra no dedica mucho tiempo en la lectura.

PREGUNTA 4

TABLA 4: DOMINIO DE APARATOS TECNOLOGICOS

PREGUNTA 4	Muy bien	%	Regular	%	Poco	%	Nada	%
¿Qué dominio tienes sobre el manejo de aparatos tecnológicos?	1	50	1	50	0	0	0	0

GRAFICA 4



ANÁLISIS CUANTITATIVO

Se detecto que el 50% de la muestra domina muy bien los aparatos tecnológicos en cambio el otro 50% de la muestra domina regular los aparatos tecnológicos; Nos referimos a aparatos tecnológicos a los computadores, celulares, tablets, entre otros.

PREGUNTA 5

TABLA 5: NIVEL DE ESTUDIANTES

PREGUNTA 5	Alto	%	Medio	%	Bajo	%	Muy bajo	%
¿Qué nivel de lectura están tus estudiantes?	1	50	1	50	0	0	0	0

GRAFICA 5



ANÁLISIS CUANTITATIVO

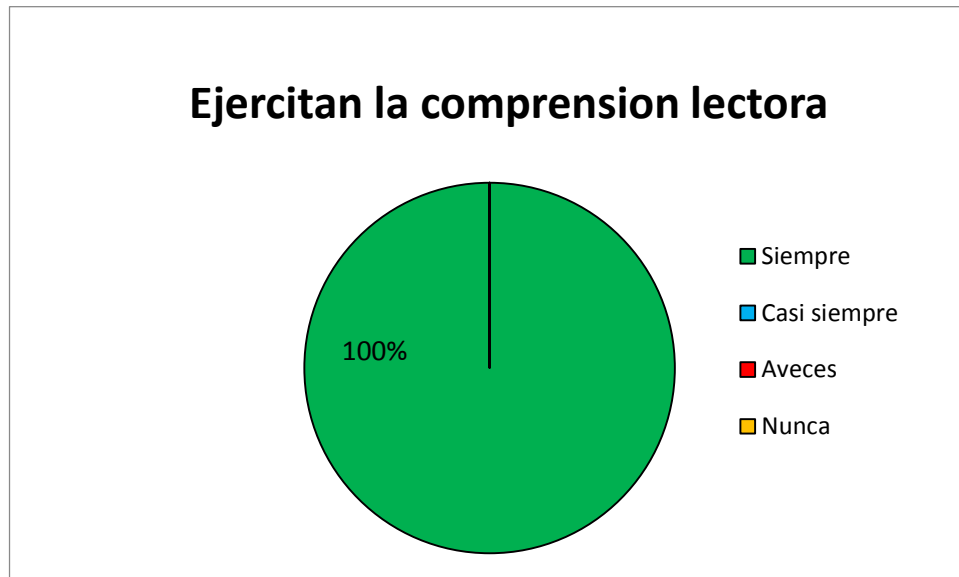
Se deduce que el 50% de la muestra se encuentra en un nivel más avanzado en cuanto a la lectura que el otro 50% de la muestra.

PREGUNTA 6

TABLA 6: EJERCITAN LA COMPRESION LECTORA

PREGUNTA 6	S	%	CS	%	AV	%	N	%
¿Ejercita en sus estudiantes la comprensión lectora?	2	100	0	0	0	0	0	0

GRAFICA 6



ANÁLISIS CUANTITATIVO

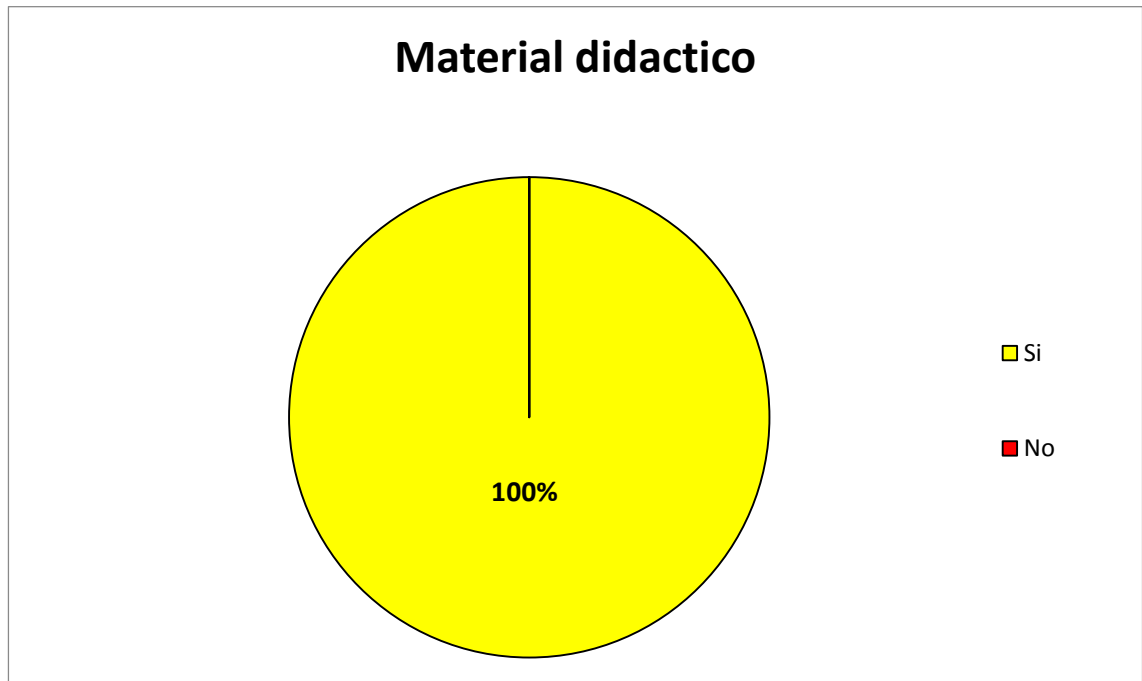
Se determino que el 100% de la muestra ejercita la comprensión lectora en sus estudiantes

PREGUNTA 7

TABLA 7: MATERIAL DIDACTICO

PREGUNTA 7	Si	%	No	%
¿Ha creado material didáctico digital para sus clases?	2	100	0	0

GRAFICA 7



ANÁLISIS CUANTITATIVO

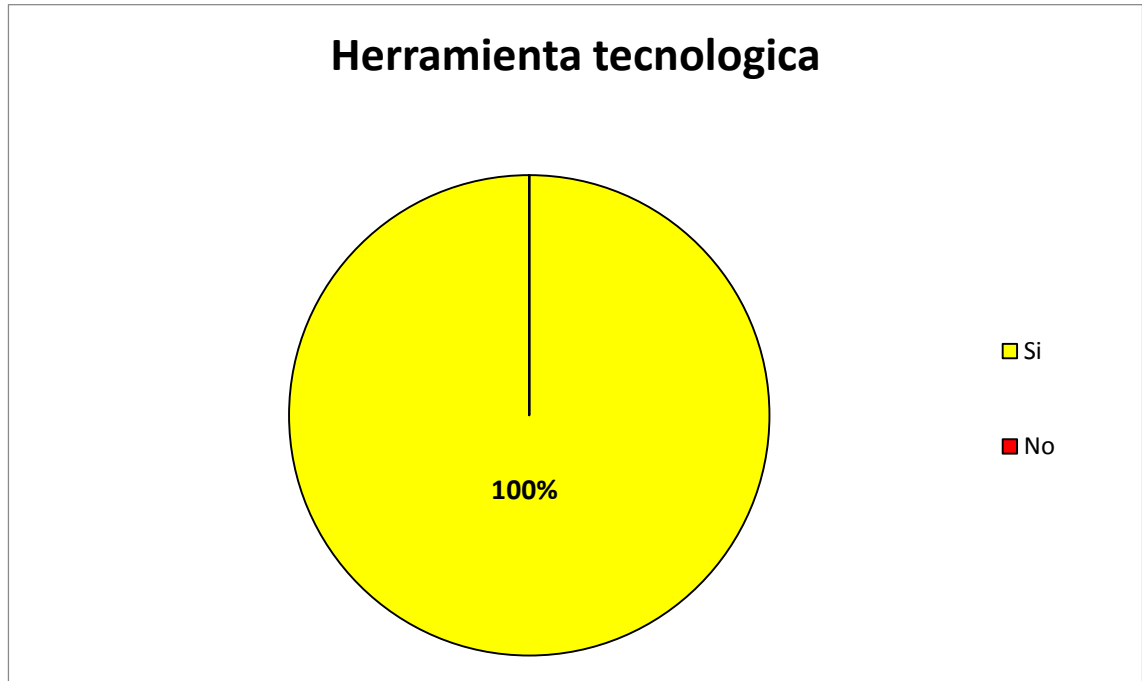
Se determino que el 100% de las maestras encuestadas ha utilizado material didáctico para impartir sus clases y de este modo las clases sean amenas.

PREGUNTA 8

TABLA 8: HERRAMIENTA TECNOLÓGICA

PREGUNTA 8	Si	%	No	%
¿Le gustaría implementar una herramienta tecnológica que permita a sus estudiantes agilizar y mejorar el proceso lector?	2	100	0	0

GRAFICA 8



ANÁLISIS CUANTITATIVO

Se deduce que a los maestros les gustaría utilizar la tecnología como un medio para mejorar el proceso lector en los estudiantes de quinto dando así el beneficio que les brindara el software educativo que se desarrollara en este proyecto.

PREGUNTA 9

TABLA 9: MATERIAL POR EL QUE LEE

PREGUNTA 9	Mat. digital	%	Mat.físico	%	Cualquiera	%	Ninguno	%
¿A través de qué material lees?	0	0	2	100	0	0	0	0

GRAFICA 9



ANÁLISIS CUANTITATIVO

Se puede determinar que el 100% de las maestras leen a través del medio físico es decir a través de libros, revistas, guías, periódicos, entre otros, se pretende incentivar a que implementen el uso de las TICS como otro medio de lectura.

PREGUNTA 10

TABLA 10: MATERIAL POR MEDIO QUE LEEN LOS ESTUDIANTES

PREGUNTA 10	Libros	%	Guías	%	Computador, tablet, celular	%	Ninguno	%
¿A través de que leen tus estudiantes?	2	100	0	0	0	0	0	0

GRAFICA 10



ANÁLISIS CUANTITATIVO

Se deduce que el 100% de la muestra probablemente presenta la falta de interés por la lectura porque no se implementan nuevas estrategias para leer.

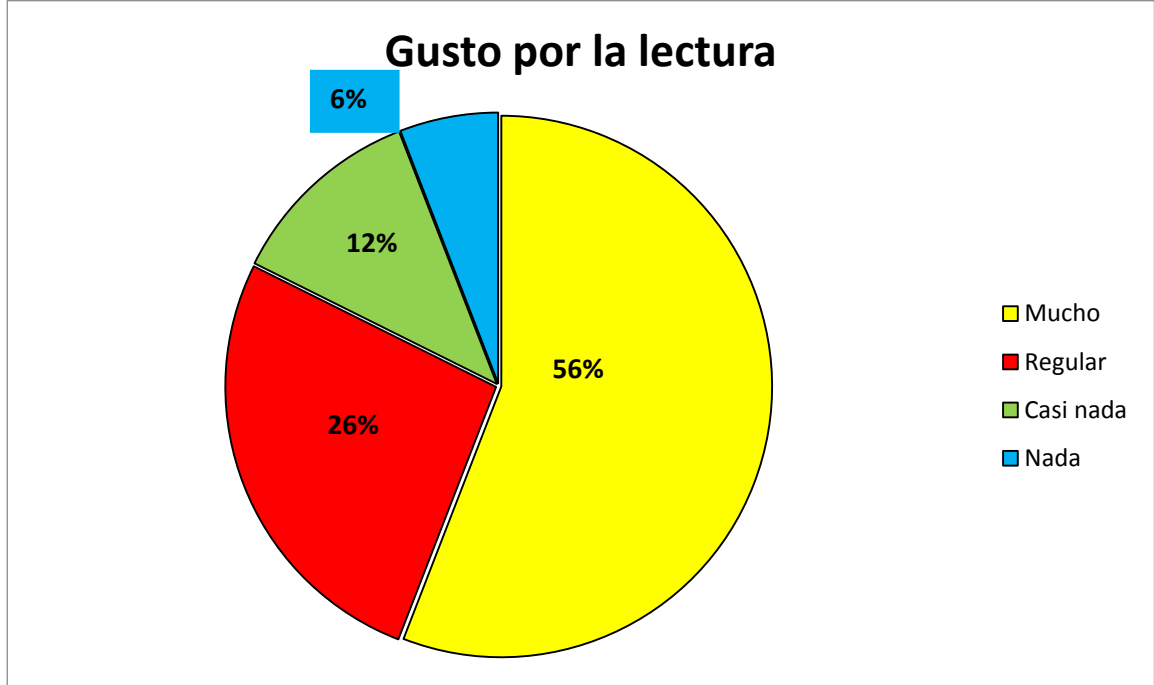
3.4.2. Análisis de encuesta a estudiantes

PREGUNTA 1

TABLA 11: GUSTO POR LA LECTURA

PREGUNTA 1	Mucho	%	Regular	%	Casi Nada	%	Nada	%
¿Te gusta leer?	38	56	18	26	8	12	4	6

GRAFICA 11



ANÁLISIS CUANTITATIVO

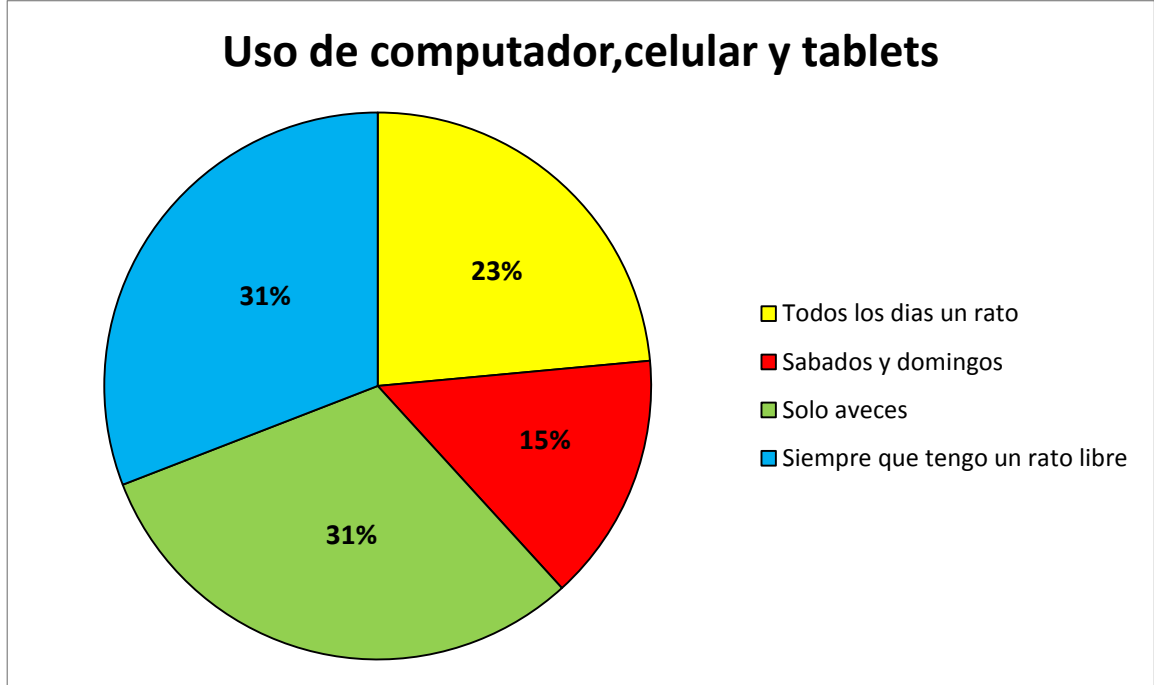
Se puede decir que el 56% de los estudiantes les gusta leer, al 26% es muy regular los que les agrada leer, el 12% casi no les gusta leer y finalizando el 6% no les gusta leer para nada.

PREGUNTA 2

TABLA 12: USO DE COMPUTADOR, CELULAR Y TABLETS

PREGUNTA 2	Todos los días un rato	%	Sábado y domingo	%	Solo a veces	%	Siempre que tengo un rato libre	%
¿Cuánto tiempo dedicas utilizando el computador, celular, tablets?	16	23	10	15	21	31	21	31

GRAFICA 12



ANÁLISIS CUANTITATIVO

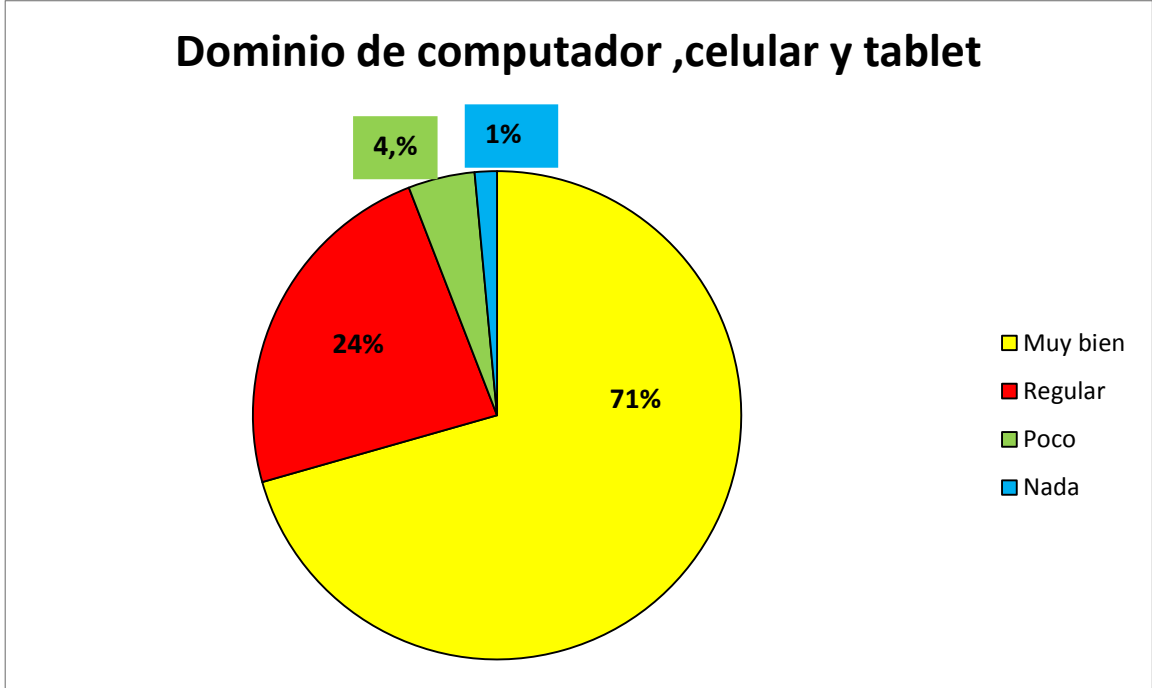
Se puede decir que el 23% de los estudiantes dedican todos los días un rato a las herramientas tecnológicas, mientras que el 15% solo las utilizan los sábados y domingos, el 31% las utilizan solo a veces y el 31% las utilizan cuando tienen un rato libre.

PREGUNTA 3

TABLA 13: DOMINIO SOBRE LOS APARATOS TECNOLOGICOS

PREGUNTA 3	Muy bien	%	Regular	%	Poco	%	Nada	%
¿Qué dominio tienes sobre el manejo del computador, celular y tablet?	48	71	16	24	3	4	1	1

GRAFICA 13



ANÁLISIS CUANTITATIVO

Se puede decir que el 71% de los estudiantes dominan muy bien los aparatos tecnológicos, mientras que el 24% es muy regular el dominio que tienen, el 4% muy poco los dominan y el 1% no dominan para nada los aparatos tecnológicos.

PREGUNTA 4

TABLA 14: MATERIAL POR EL QUE LEE

PREGUNTA 4	Mat. digital	%	Mat. físico	%	Cualquiera	%	Ninguno	%
¿A través de que material lees?	19	28	26	39	20	29	3	4

GRAFICA 14



ANÁLISIS CUANTITATIVO

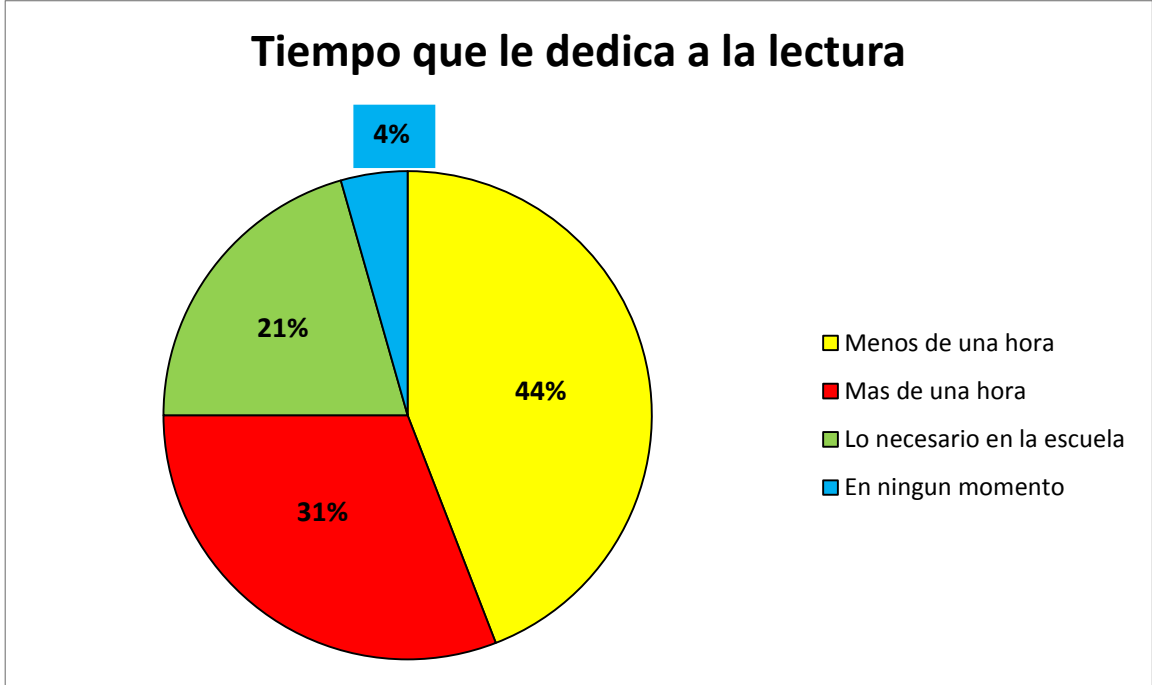
Se puede determinar que el 28% de los estudiantes leen a través del medio físico es decir a través de computadores, tabletas o celular, mientras que el 39% leen a través de libros, revistas, periódicos, entre otros, el 29% leen a través de cualquier medio ya sea físico o digital y el 4% no leen en ninguna clase de medio.

PREGUNTA 5

TABLA 15: TIEMPO QUE LE DEDICA A LA LECTURA

PREGUNTA 5	Menos de una hora		Más de una hora		Lo necesario en la escuela		En ningún momento	
		%		%		%		%
¿Qué cantidad de tiempo dedica a la lectura diariamente?	30	44	21	31	14	21	3	4

GRAFICA 15



ANÁLISIS CUANTITATIVO

Se puede determinar que el 44% de los estudiantes dedican a la lectura menos de una hora diaria, mientras que el 31% dedican más una hora a la lectura diariamente, el 21% leen lo necesario en la escuela, es decir, lo hacen por necesidad y por último el 4% no leen en ningún momento.

PREGUNTA 6

TABLA 16: PROGRAMA INSTALADO EN EL COMPUTADOR

PREGUNTA 6	Si	%	No	%
¿Te gustaría leer a través de un programa que este instalado en un computador?	60	88	8	12

GRAFICA 16



ANÁLISIS CUANTITATIVO

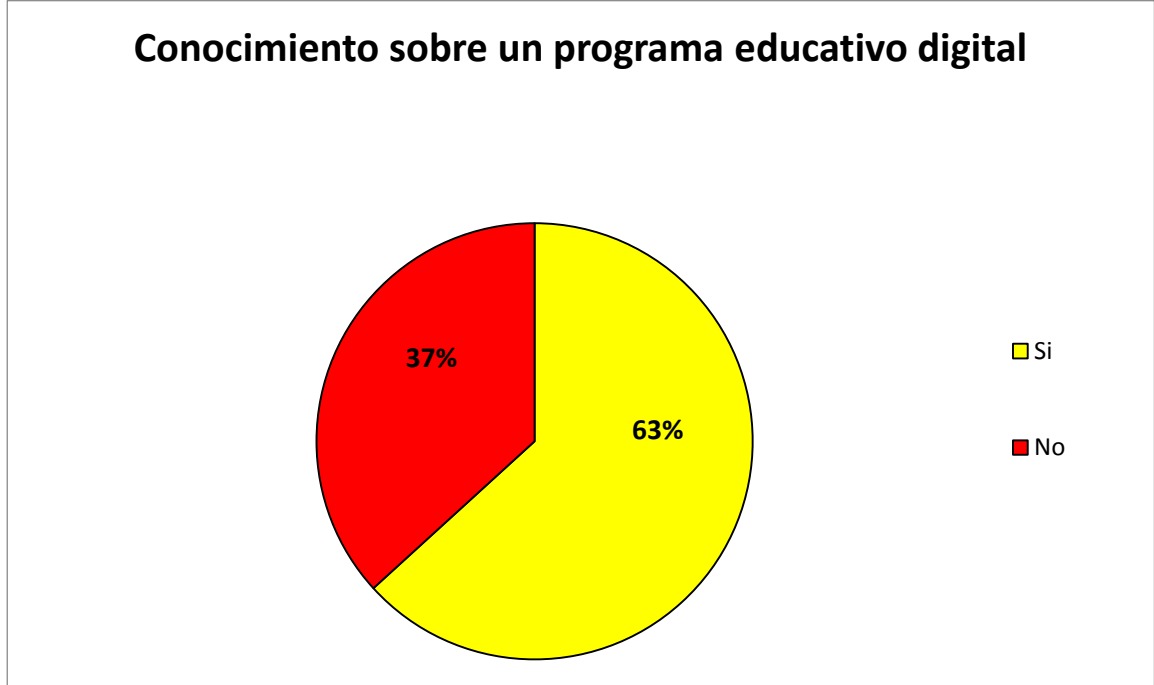
Se puede observar en la gráfica circular que el 88% de los estudiantes les gustaría que la lectura se realizara a través de una aplicación digital educativa mientras que el 12% no les gustaría la aplicación digital educativa para leer.

PREGUNTA 7

TABLA 17: CONOCIMIENTO SOBRE UN PROGRAMA EDUCATIVO DIGITAL

PREGUNTA 7	Si	%	No	%
¿Tienes conocimiento sobre el manejo de un programa educativo digital?	43	63	25	37

GRAFICA 17



ANÁLISIS CUANTITATIVO

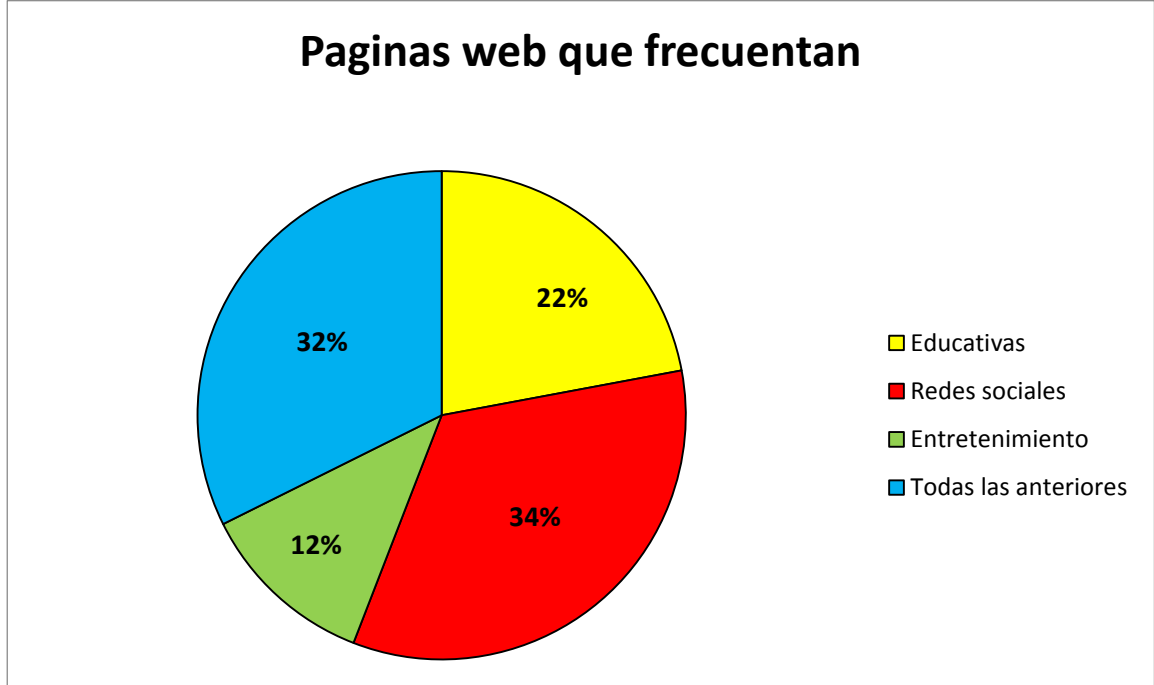
Se puede observar en la gráfica que la mayoría de los estudiantes es decir, el 63% tienen conocimiento sobre el manejo de una aplicación digital educativa y que el 37% no conocen sobre el manejo de dicha aplicación.

PREGUNTA 8

TABLA 18: PAGINAS WEB QUE FRECUENTAN

PREGUNTA 8	Educativas	%	Redes sociales	%	Entretenimiento	%	Todas las anteriores	%
¿Qué páginas web frecuentas en el internet?	15	22	23	34	8	12	22	32

GRAFICA 18



ANÁLISIS CUANTITATIVO

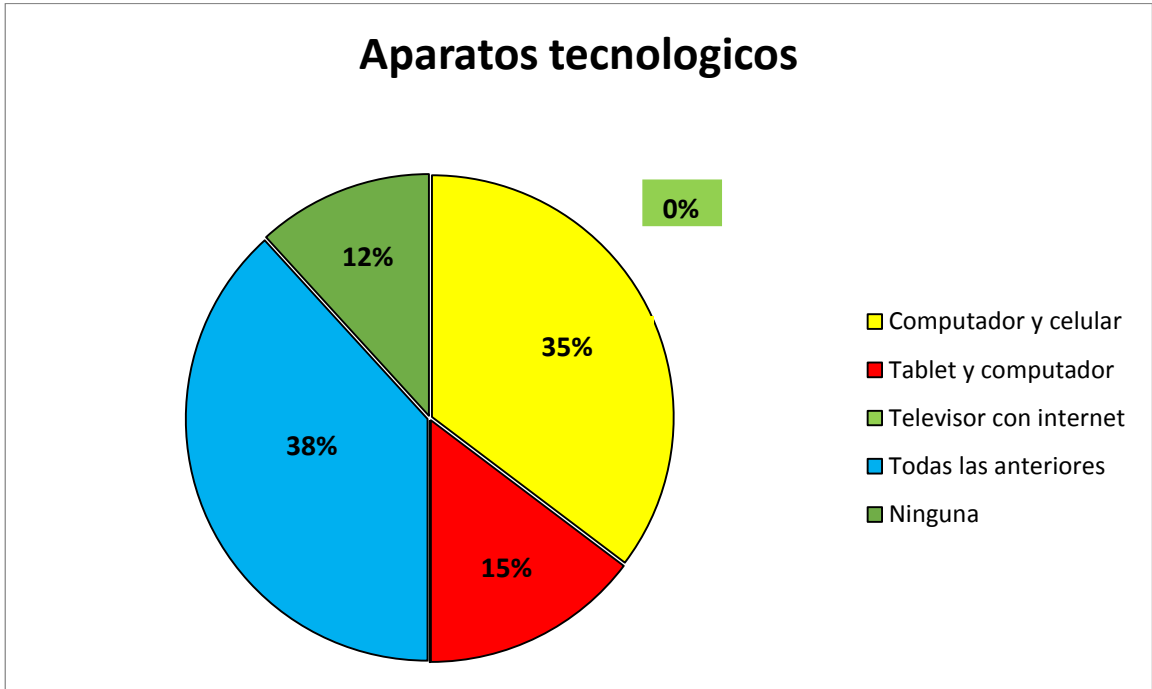
Se puede determinar que el 22% de los estudiantes de 5º frecuentan las páginas web educativas, mientras que el 34% utilizan las páginas web referentes a las redes sociales, el 12% frecuentan páginas web de entretenimiento y el 32% frecuentan páginas web de redes sociales, educativas y entretenimiento.

PREGUNTA 9

TABLA 19: APARATOS TECNOLOGICOS

PREGUNTA 9	Computador y celular	%	Tablet y computador	%	Televisor con internet	%	Todas las anteriores	%	Ninguna	%
¿Qué aparatos tecnológicos tienes en tu casa?	24	35	10	15	0	0	26	38	8	12

GRAFICA 19



ANÁLISIS CUANTITATIVO

Se puede determinar que el 35% de los estudiantes de 5º tienen en sus casa computador y celular, y el 15% tienen Tablet y computador en sus casa, el 0% tienen televisor con internet, el 38% tienen todos los aparatos anteriormente nombrados y el 12% no poseen en sus hogares ningún aparato tecnológicos,

PREGUNTA 10

TABLA 20: ENTIENDES LO QUE LEES

PREGUNTA 10	Siempre	%	Casi siempre	%	A veces	%	Nunca	%
¿Entiendes lo que lees?	44	65	18	26	5	8	1	1

GRAFICA 20



ANÁLISIS

Se puede determinar que el 65% de los estudiantes siempre entienden lo que leen, mientras que el 26% casi siempre entienden lo que leen .El 8% a veces entienden lo que leen y el 1% nunca entienden lo que leen.

3.5 DIAGNOSTICO SITUACIONAL

Al aplicar los instrumentos anteriormente nombrados se detecto que a las maestras les gustaría implementar una herramienta tecnológica en este caso el software educativo para mejorar y agilizar el proceso lector en los estudiantes, teniendo en cuenta estrategias metodológicas que sean didácticas e innovadoras, para que los estudiantes se incentiven a leer utilizando diferentes medios enfatizándolos a analizar lo que leen y así poder mejorar su comprensión lectora, recalcando que la lectura es la base del conocimiento y es una de las actividades más importantes y útiles que el ser humano realiza a lo largo de la vida.

También se detecto que las maestras tienen algún dominio en cuanto a los aparatos tecnológicos y que hacen uso de estos para realizar sus clases y que

consideran que es una buena estrategia la utilización de dicho software educativo para mejorar el proceso lector en los estudiantes puesto que se determinó que los estudiantes dedican la mayor parte de su tiempo utilizando aparatos electrónicos en diferentes actividades y a través de un programa educativo instalado en uno de estos aparatos tecnológicos que ellos utilizan sería de gran apoyo para que ellos se incentiven a leer y a mejorar su comprensión lectora.

4. MODELO DE INTERVENCION

CON LAS ACTIVIDADES QUE SE DENOTAN A CONTINUACIÓN SE PRETENDE DAR SOLUCIÓN A LA PROBLEMÁTICA DETECTADA

El crear e implementar un software educativo con el fin de mejorar el proceso lector nos direcciona y guía sobre unas líneas estratégicas de intervención las cuales permitirán realizar las actividades necesarias para llevar a buen término el proyecto.

4.1. INTRODUCCION

En el escenario de la educación las nuevas tecnologías transforman a esta en campo de interacción y desarrollo de ciertas habilidades cognitivas. Para adquirir conocimientos además de esto permite desarrollar competencias (conocimientos y actitudes) que ayuden a obtener resultados positivos en cualquier campo del aprendizaje.

Es por ello que un software puede verse mas allá de un simple programa tecnológico, pues este se incorpora en los procesos de enseñanza y aprendizaje como una herramienta novedosa que propone nuevas alternativas para alcanzar un aprendizaje significativo y lograr además un estudiante competente frente al manejo de las nuevas tecnologías.

Al pretender implementar un software educativo le apuntamos a lo mencionado anteriormente y además a contribuir con el cambio de la educación tradicional que todavía se está implementando.

4.2 OBJETIVOS

4.2.1 Objetivos generales

Mejorar el proceso lector en los estudiantes del grado quinto de la Escuela Normal Superior Ocaña a través de un software educativo con estrategias metodológicas.

4.2.2. Objetivos específicos

- Dar a conocer la importancia del uso de las nuevas herramientas y recursos pedagógicos para agilizar y mejorar el proceso lector en los estudiantes del grado quinto de la Escuela Normal superior Ocaña.
- socializar como estrategia metodológica el software "diviértete leyendo" a los docentes y estudiantes para afianzar la lectura en los estudiantes.
- instalación del software
- Desarrollar contenidos temáticos demostrativos utilizando el software educativo "Diviértete Leyendo" en los estudiantes del grado 5º de ambas jornadas.

4.3 JUSTIFICACION

Con las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, muchos cambios han surgido en el campo de la educación llevando a esta a tomar otro punto de vista frente a como se está impartiendo, permitiendo que dé un giro favorable en el proceso de enseñanza y aprendizaje pues genera mayor interés por parte de los estudiantes ya que la educación se vuelve más didáctica.

Con el software a implementar se busca mejorar y agilizar de cierta manera el proceso lector permitiendo que los estudiantes interactúen y experimenten otra forma lectora por medio de una herramienta de las nuevas tecnologías como lo es el software educativo "Diviértete leyendo".

4.4. ACTIVIDADES DE SOLUCION DEL PROBLEMA

Para dar a conocer el software educativo se realizara las siguientes actividades las cuales se presentaran a continuación.

4.4.1 Cronograma de actividades

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES MODELO DE INTERVENCION		
ACTIVIDAD	FECHA	DESCRIPCION
Enviar carta al rector	28 de Abril de 2016	Se dirigirá una carta al señor rector con el fin de que este informado y de igual forma autorice la ejecución de las actividades que requiere el proyecto.
Citar a docentes	12 De Mayo de 2016	Por medio de una carta se citaran a los maestros , con el fin de informarles de la socialización del software educativo "DIVIERTETE LEYENDO"
Socialización del software a estudiantes de 5º Grado de la escuela normal superior	12 De Mayo del 2016	Se les explicara a los estudiantes en qué consiste el software educativo "DIVIERTETE LEYENDO" y como es su respectivo uso e instalación.
Instalación del software en la sala de informática	19 De Mayo de 2016	En el aula de informática de la escuela se hará la instalación del software educativo "DIVIERTETE LEYENDO" en cada uno de los computadores.
Socialización del software educativo "DIVIERTETE LEYENDO"	26 De Mayo del 2016	El respectivo día se hará la socialización del software, es decir, se explicara a las docentes el manejo de dicha aplicación. PROGRAMA DEL DIA 1. BIENVENIDA. 2. EXPLICACION DEL PROYECTO. 3. MUESTRA DE INTERFASES EN DIAPOSITIVAS. 4. MANUAL DEL USUARIO. 5. MANUAL DE INSTALACION. 6. DEMOSTRACION.

		7. REFRIGERIO. 8. FIN DE LA REUNION.
Clase demostrativa para ejecución del software educativo "DIVIERTETE LEYENDO"	26 De Mayo de 2016	Se realizara una clase teniendo en cuenta el formato de plan de clase de la institución a los niños del grao 5º de ambas jornadas; El tema de la clase será de las categorías gramaticales y la célula.

- **IMPORTANCIA DEL SOFTWARE EDUCATIVO.**

El uso del software educativo es muy importante, pues este ofrece una serie de herramienta donde el maestro puede guiar a sus alumnos a un aprendizaje significativo en la comprensión y agilidad lectora ya que por su contenido y por su carácter interactivo, permite desarrollar actividades intelectuales de observación, interpretación, esquematización, pensamiento crítico y desplegar la imaginación del estudiante.

- **UTILIDAD**

Permitirá a los docentes recurrir a él como complemento o parte principal de sus clases, pues este brinda variedad de lecturas y textos temáticos con actividades interactivas, en las áreas de español y ciencias naturales del grado 5º.

- **VENTAJAS**

- Posibilidad del aprendizaje individual al ritmo del estudiante. El estudiante decide su avance, tiempo y horario que dedicará al aprendizaje.
- Su facilidad de uso, no requieren de conocimientos especiales en informática.
- Las opciones y requerimientos de instalación son mínimos.
- Permite el acceso al conocimiento y la participación en las actividades.

- **BENEFICIOS**

- Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándose y evaluando lo aprendido.
- Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias.
- Enriquece el campo de la pedagogía al incorporar la tecnología que revoluciona los métodos de enseñanza - aprendizaje.
- La clase se torna más dinámica por el uso de nuevas herramientas.

4.5 ACTIVIDADES DE EJECUCIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO

Aplicación de los planes de clases con el fin de que por medio del software educativo "Diviértete Leyendo" los estudiantes de 5º para que agilicen y mejoren el proceso lector.

Se tomarán 2 temas que contiene el software educativo para hacer la demostración de la siguiente manera.

- **CONCLUSIÓN**

La actividad realizada demuestra que la ejecución y uso del software educativo es una alternativa válida y viable para agilizar y mejorar el proceso lector, pues ofrece al usuario un ambiente propicio para la construcción del conocimiento.

La interactividad del usuario y el software educativo hace que se genere un entorno educativo más dinámico y un vínculo más fuerte hacia la lectura pues este genera expectativa hacia lo que puede encontrar con solo hacer un clic.

- **EVALUACIÓN**

La evaluación del software educativo "Diviértete Leyendo" se realizó mediante una socialización a los maestros de la Escuela Normal Superior Ocaña de 5º donde se dio a conocer esta herramienta tecnológica para agilizar y mejorar el proceso lector, además al brindar una clase demostrativa a los estudiantes donde se utilizó el software permitiendo que ellos dieran una opinión sobre su utilidad.

Los resultados que esta actividad arrojó fueron muy satisfactorio pues los maestro y estudiantes manifestaron que era una excelente herramienta tecnológica que genera gran interés por la lectura.

5. CONCLUSIÓN

- El trabajo realizado permitió buscar e implementar una estrategia la cual fue favorable para agilizar y mejorar el proceso lector, haciendo que el estudiante recurra a nuevas herramientas como lo es el software educativo "Diviértete leyendo".
- Se adquirieron una serie de conocimientos sobre la gestión de proyectos que será de gran utilidad en nuestra labor como docente, de igual forma un apoyo tanto académico como a la institución, en la consecución principalmente de nuevas tecnologías y estrategias metodológicas para el óptimo aprendizaje en las áreas de Ciencias Naturales y Lengua Castellana.
- La aplicación de la investigación proyectiva permitió la identificación del problema a través de un diagnóstico, que conlleva al reconocimiento de unas posibles soluciones en mejora de nuestra propuesta y por ende de la calidad educativa.
- Además es una herramienta que llama la atención de los estudiantes, y esto conlleva a que el uso de las TICs permiten mejorar el aprendizaje, donde los estudiantes interactúan con el conocimiento.

6. RECOMENDACIONES

- Al utilizar el software educativo ten presente que algunas actividades funcionan con acceso a internet.
- Busca en la internet más material interactivo para que tus clases sean más dinámicas.
- Fomenta el hábito de lectura en los estudiantes para que así puedan formarse de manera integral.
- Una constante capacitación por parte de la Institución en cuanto a las NTICS, de esta manera se encaminará hacia una proyección en bienestar de una sociedad dirigente y productiva a un mundo virtual.

BIBLIOGRAFIA

ALVAREZ DE ZAYAS, Carlos M. La escuela en la vida. La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1999. 178p. Hacia una escuela de excelencia. La Habana : Ed. Academia, 1996. 94p.

BRAVO NUÑEZ, Yasmel. Una metodología para la utilización de los software educativos en la enseñanza de la matemática, 2002. 47h. Trabajo de Diploma. ISP Conrado Benítez García, Cienfuegos, 2002.

CEREZAL MEZQUITA, [Dr. JULIO](#). Los métodos científicos en las [investigaciones pedagógicas](#) / Dr. Julio Cerezal Mezquita; Dr. Jorge Fiallo Rodríguez. La Habana: [s.n], 2002. 99p.

CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Orientaciones Metodológicas : Preuniversitario : Español-Literatura. La Habana : Ed. Pueblo y Educación, 2000. 70p.

GONZÁLEZ CASTRO, Vicente. [Teoría](#) y Práctica de los Medios de Enseñanza. ___ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1986. 436p.

KLINBERG, L. [Introducción](#) a la [Didáctica General](#). La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1978. 420p.

MAÑALICH SUÁREZ, Rosario. La evaluación de la calidad del proceso docente educativo: La experiencia cubana. p.47-55. En: [Psicología](#) Da Educacao. Sao Paulo, 1996.

PÉREZ FERNÁNDEZ, Vicenta. La Preparación del Maestro para la inserción de la [computación](#) de la actividad docente. 20 h. Trabajo de investigación. IPLAC, 1997.

Software. En: Enciclopedia [Microsoft](#) Encarta, 2000. ___ Documento Electrónico.

AGUILAR, Joyanes, "La gestión del Conocimiento en la Comunicación: Un enfoque Tecnológico y de Gestión de Contenidos (Libro de Actas del Foro Comunicación- Complutense) 2002: Madrid: U. Complutense

AGUILAR Joyanes, "Historia de la Sociedad de la Información. Hacia la sociedad del Conocimiento" en R-evolución tecnológica. U. de Alicante: Alicante, 2003.

WEBGRAFIA

<http://m.monografias.com/trabajos38/compreesion-lectora/compreesion-lectora.shtml>

<http://www.alegsa.com.ar/Dic/standalone.php>

http://www.ecured.cu/Adobe_Flash

http://viajeacido.mex.tl/351648_Caracteristicas---Diferencias.html

<https://es.wikipedia.org/wiki/JavaScript>

<http://andreslopezsenamultimedia.blogspot.com.co/2012/04/pagina-web-una-pagina-web-es-el-nombre.html>

http://www.ecured.cu/Lenguaje_de_Programaci%C3%B3n

<http://www.guiadigital.gob.cl/articulo/que-es-una-interfaz>

ANEXOS

INTERFACES DEL PROYECTO (ANEXO A)



MANUAL DE INSTALACION (ANEXO B)

ANÁLISIS, DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO “DIVIERTETE LEYENDO” COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA AGILIZAR Y MEJORAR EL PROCESO LECTOR, EN ESTUDIANTES DEL GRADO 5 DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA, NORTE DE SANTANDER.

Manual de Instalación

Versión 1.0

Tabla de Contenido

1. Introducción
- 1.1 Propósito
- 1.2 Alcance
2. Requerimientos de Instalación
- 2.1 Requerimientos de Hardware
- 2.2 Requerimientos de Software
3. Proceso de Instalación

Manual de Instalación

1. Introducción

1.1 Propósito

El propósito del presente documento es presentar al usuario final una guía detallada de la instalación del producto, requerimientos de hardware, de software, e indicaciones adicionales que sean necesarias para este proceso.

1.2 Alcance

El documento manual de instalación se encarga de mostrar de forma detallada el proceso de instalación del software y su puesta en funcionamiento.

2. Requerimientos de Instalación

2.1 Requerimientos de Hardware

Para el correcto funcionamiento del software educativo "DIVIÉRTETE LEYENDO" se recomienda un equipo que cumpla mínimo con las siguientes características o sus equivalentes:

Memoria: 128 Mb o superior
Espacio Libre en Disco Duro: 105 Mb o más
Unidad de CD
Monitor
Teclado
Mouse
Multimedia

1.1 Requerimientos de Software

Para el correcto funcionamiento del software educativo "DIVIÉRTETE LEYENDO" se recomienda un equipo que cumpla mínimo con las siguientes características o sus equivalentes:

Sistema Operativo: Windows 7,8 o superior.
Shockwave flash, navegador google chrome.

2. Proceso de Instalación

Para el correcto funcionamiento del software educativo "DIVIÉRTETE LEYENDO" basta con copiar al disco duro del computador la carpeta que se localiza en el CD adjunto al proyecto, denominada "DIVIÉRTETE LEYENDO" la cual a su vez contiene el archivo llamado "DIVIÉRTETE LEYENDO" luego buscamos la opción "instalar" por ultimo te aparecerá un recuadro el cual darás clic en "si".

a continuación el software educativo empezará a funcionar.

Nota: crea un acceso directo al icono "instalar" en el escritorio para acceder con más facilidad al software.

ANÁLISIS, DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO “DIVIERTETE LEYENDO” COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA AGILIZAR Y MEJORAR EL PROCESO LECTOR, EN ESTUDIANTES DEL GRADO 5 DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE OCANA, NORTE DE SANTANDER.

Manual de Usuario

Versión 1.0

TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción
- 1.1 Propósito
- 1.2 Alcance
2. Manual de usuario
- 2.1 Ingreso al software
- 2.2 Navegación de actividades
- 2.3 Navegación de un Contenido
- 2.4 Navegación de Actividades
3. botón de regresar

Manual de Usuario

1. Introducción

1.1 Propósito

El propósito del presente documento es presentar al usuario final una guía detallada del uso del producto, navegación, terminología, simbología, etc.

1.2 Alcance

El documento manual del apoyo al usuario final se centra en dar una vista detallada del software, de tal forma que el usuario pueda familiarizarse con el uso de las interfaces, botones, menús, y demás iconos dispuestos para ayudar a su uso.

2. Manual de Usuario

2.1 Ingreso al Software

- Ingrese el Cd y automáticamente se abrirá el software educativo "DIVIÉRTETE LEYENDO"
- Abra el icono que aparece en el escritorio del PC llamado "instalar"

Aparecerá la pantalla principal del software.

2.3 Navegación de un contenido.

Al ingresar a uno de los temas, aparecerá automáticamente el contenido del tema escogido, al finalizar el contenido aparecerá un botón el cual direccionará a la respectiva actividad.



2.3 Navegación de un contenido.

Al ingresar a uno de los temas, aparecerá automáticamente el contenido del tema escogido, al finalizar el contenido aparecerá un botón el cual direccionará a la respectiva actividad.



Volver

Has leído con atención...

Muy bien ahora vamos a identificar el uso de la mayúscula, teniendo en cuenta el texto anteriores.

Recuerda que:

En los apodos y atributos divinos, alusivos a Dios o a la Virgen cuando va acompañado de los artículos (el, un, la, los...) estos se escriben con minúscula y la letra inicial de la palabra siguiente con mayúscula. Ahí!

Caso contrario a los nombres de los periódicos que se escriben las letras iniciales tanto del artículo como el nombre con mayúscula...

Y no olvides que: En grafías (letras) como la Ll y la Ch es decir en consonantes compuestas, solo se escriben en mayúscula la primera letra.

Ahhh!! La mayúscula es grrrrraaaaande, ojala, igual al renglón practicaslas y aplicelas en tu escritura y aprenderás mucho mejor.

Vamos al Ejercicio

2.4 Navegación de Actividad

Las actividades consisten en dos ítems, Contenidos y juego, el primero cuenta con la información necesaria para explicar el contenido de la actividad, y el juego es una rutina interactiva donde el niño puede practicar estos conocimientos a través de un juego didáctico y así mismo, servirá como una estrategia evaluativa, en donde el estudiante irá alcanzando satisfactoriamente sus logros; de igual forma permitirá al docente hacer un seguimiento de los avances hechos por los estudiantes.



Niños A Jugar

Aciertos: 0
Intentos: 0
Dificultad: [dropdown]
volver a jugar

3. Navegación de un contenido.

Puedes acceder en algunas ocasiones al texto con solo dar clic al nombre del tema.



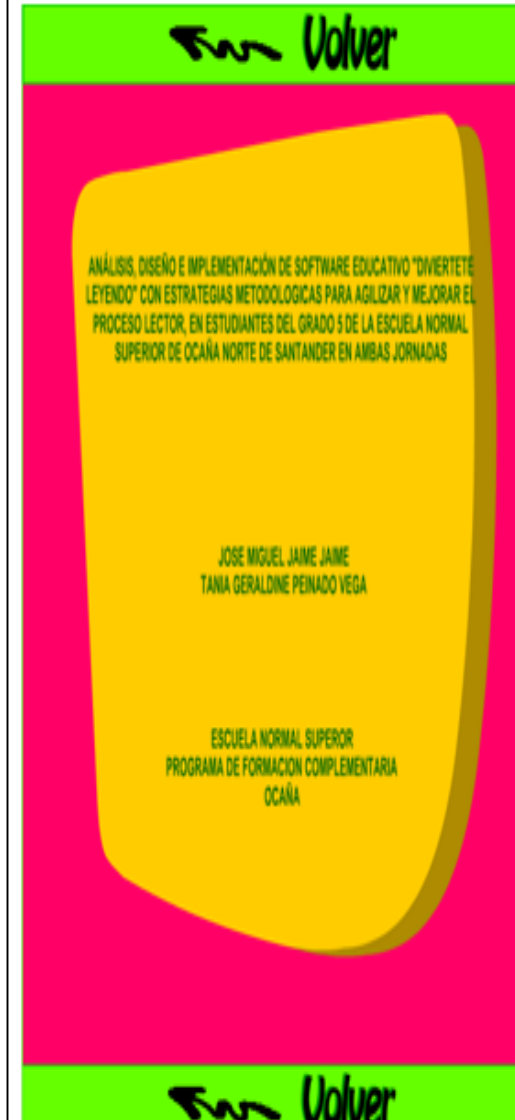
4. Botón Regresar

Al terminar alguna actividad o cuando se desee regresar al menú inicial, tan solo hay que ir a la parte superior de la pantalla y hacer clic en el botón "cargar de nuevo" este automáticamente lo enviara al menú principal.



5. Copia y pega los link

Al entrar en algunas opciones del software tendrás la opción de realizar las actividades interactivas en la web, solo tendrás que seleccionar el link y luego lo copias y lo pegas en la parte superior del navegador.



ENCUESTA A PROFESORAS (ANEXO C)



INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA

ANALISIS, DISEÑO E IMPLEMENTACION DEL SOFTWARE EDUCATIVO “DIVIERTETE LEYENDO” COMO ESTRATEGIAS METODOLOGICAS PARA AGILIZAR Y MEJORAR EL PROCESO LECTOR, EN LOS ESTU DIANTES DE 5º DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA, NORTE DE SANTANDER.

ENCUESTA A PROFESORA

OBJETIVO: Determinar el nivel en el que se encuentran los docentes en el manejo y dominio de las nuevas tecnologías.

Encierra una sola respuesta por pregunta.

1. ¿Considera importante la lectura en el proceso de aprendizaje?
 - A. Si
 - B. No

2. ¿Utiliza con frecuencia la sala de informática para dictar las clases?
 - A. Siempre
 - B. Casi siempre
 - C. A veces
 - D. Nunca

3. ¿Cuántas horas a la semana dedicas a la lectura con tus estudiantes?
 - A. Una hora
 - B. Hora y media
 - C. Dos horas
 - D. Ninguna

4. ¿Qué dominio tienes sobre el manejo de aparatos tecnológicos?
 - A. Muy Bien
 - B. Regular
 - C. Poco
 - D. Nada

5. ¿En qué nivel de lectura están tus estudiantes?
- A. Alto
 - B. Medio
 - C. Bajo
 - D. Muy bajo
6. ¿Ejercita en sus estudiantes la comprensión lectora?
- A. Siempre
 - B. Casi siempre
 - C. A veces
 - D. Nunca
7. ¿Ha creado material didáctico digital para sus clases?
- A. Si
 - B. No
8. ¿Le gustaría implementar una herramienta tecnológica que permita a sus estudiantes agilizar y mejorar el proceso lector?
- A. Si
 - B. No
9. ¿A través de que medio lees?
- A. Medio digital (computador, Tablet, celular)
 - B. Medio físico (Libros, revistas, guías, periódicos, etc.)
 - C. Cualquiera
 - D. Ninguno
10. ¿A través de que leen tus estudiantes?
- A. Libros
 - B. Guías
 - C. Computador, Tablet , celular
 - D. Ninguno

Gracias!

ENCUESTA A ESTUDIANTES (ANEXO D)



INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA

ANÁLISIS, DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO “DIVIERTETE LEYENDO” COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA AGILIZAR Y MEJORAR EL PROCESO LECTOR, EN LOS ESTU DIANTES DE 5º DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA, NORTE DE SANTANDER.

ENCUESTA A ESTUDIANTES

OBJETIVO: Determinar el nivel en el que se encuentran los docentes en el manejo y dominio de las nuevas tecnologías.

Encierra una sola respuesta por pregunta.

11. ¿Considera importante la lectura en el proceso de aprendizaje?

- C. Si
- D. No

12. ¿Utiliza con frecuencia la sala de informática para dictar las clases?

- E. Siempre
- F. Casi siempre
- G. A veces
- H. Nunca

13. ¿Cuántas horas a la semana dedicas a la lectura con tus estudiantes?

- E. Una hora
- F. Hora y media
- G. Dos horas
- H. Ninguna

14. ¿Qué dominio tienes sobre el manejo de aparatos tecnológicos?

- E. Muy Bien
- F. Regular
- G. Poco
- H. Nada

15. ¿En qué nivel de lectura están tus estudiantes?

- E. Alto
- F. Medio
- G. Bajo
- H. Muy bajo

16. ¿Ejercita en sus estudiantes la comprensión lectora?

- E. Siempre
- F. Casi siempre
- G. A veces
- H. Nunca

17. ¿Ha creado material didáctico digital para sus clases?

- C. Si
- D. No

18. ¿Le gustaría implementar una herramienta tecnológica que permita a sus estudiantes agilizar y mejorar el proceso lector?

- C. Si
- D. No

19. ¿A través de que medio lees?

- E. Medio digital (computador, Tablet, celular)
- F. Medio físico (Libros, revistas, guías, periódicos, etc.)
- G. Cualquiera
- H. Ninguno

20. ¿A través de que leen tus estudiantes?

- E. Libros
- F. Guías
- G. Computador, Tablet , celular
- H. Ninguno

Gracias!

PLAN DE CLASE DEMOSTRATIVO (ANEXO E)

ANÁLISIS, DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO “DIVIERTETE LEYENDO” COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA AGILIZAR Y MEJORAR EL PROCESO LECTOR, EN ESTUDIANTES DEL GRADO 5 DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA, NORTE DE SANTANDER.	
FECHA: Jueves, 19 de Mayo del 2016	GRADO: 5 ^o
OBJETO DE APRENDIZAJE: La célula	
ACCIONES SIGNIFICATIVAS	
ACCIONES INICIALES <ul style="list-style-type: none">• Saludo: Buenos días niños, como están? Hoy les vamos a dictar una clase de ciencias y necesitamos de su colaboración para que todos nos beneficiemos de esta mañana.• Oración: Vamos a darle gracias a Dios porque nos tiene vivos un día más y por cada una de las bendiciones que nos regala. De igual manera le rezamos un ave maría a la virgen que está en su mes. (Rezamos padre nuestro).• Presentación: Buenos días niños mi nombre es TANIA GERALDINE PEINADO VEGA y mi compañero JOSE MIGUEL JAIME JAIME somos estudiantes del IV semestre del programa de formación complementaria, esta mañana estamos aquí con ustedes para dictarles una clase de ciencias en donde se van a divertir y les	

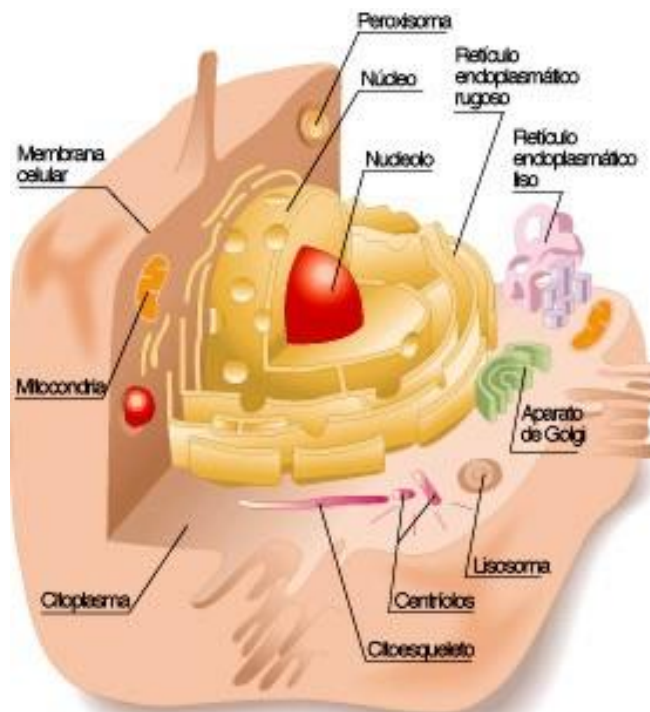
enseñaremos el uso de un programa del computador en el que va a estar todo el tema que vamos a ver. Se les hará un breve recuento sobre el objetivo del proyecto que se va a socializar.

- **Ambientación:** Llevaremos un huevo que romperemos delante de todos los estudiantes de 5º, y preguntaremos a que se les parece y que partes tiene. Con base en esto lo compararemos como la célula y diremos que partes conoce de la célula.

ACCIONES FUNDAMENTALES

- **Contenido:**

La célula



Las células son la porción más pequeña de materia viva capaz de realizar todas las funciones de los seres vivos, es decir, reproducirse, respirar, crecer, producir energía, etc.

Existen dos tipos de células con respecto a su origen, células animales y células vegetales:

En ambos casos presentan un alto grado de organización con numerosas estructuras internas delimitadas por membranas.

La membrana nuclear establece una barrera entre el material genético y el citoplasma.

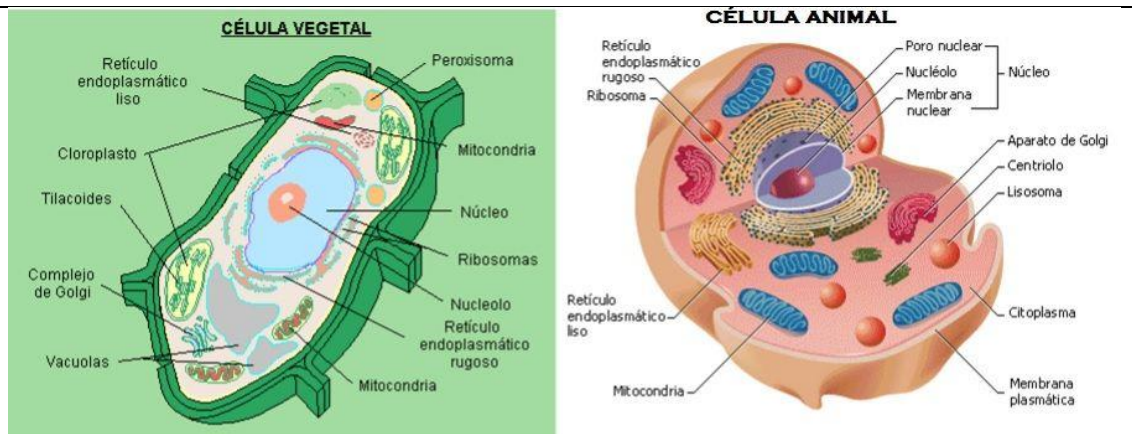
Las mitocondrias, de interior sinuoso, convierten los nutrientes en energía que utiliza la planta.

Tanto la célula vegetal como la animal poseen membrana celular, pero la célula vegetal cuenta, además, con una pared celular de celulosa, que le da rigidez.

La célula vegetal contiene cloroplastos: organeros capaces de sintetizar azúcares a partir de dióxido de carbono, agua y luz solar (fotosíntesis) lo cual los hace autótrofos (producen su propio alimento) , y la célula animal no los posee por lo tanto no puede realizar el proceso de fotosíntesis.

ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

- Se les hará entrega de una pequeña imagen con el dibujo de la célula animal y vegetal y observaremos que partes son semejantes y que partes son diferentes.



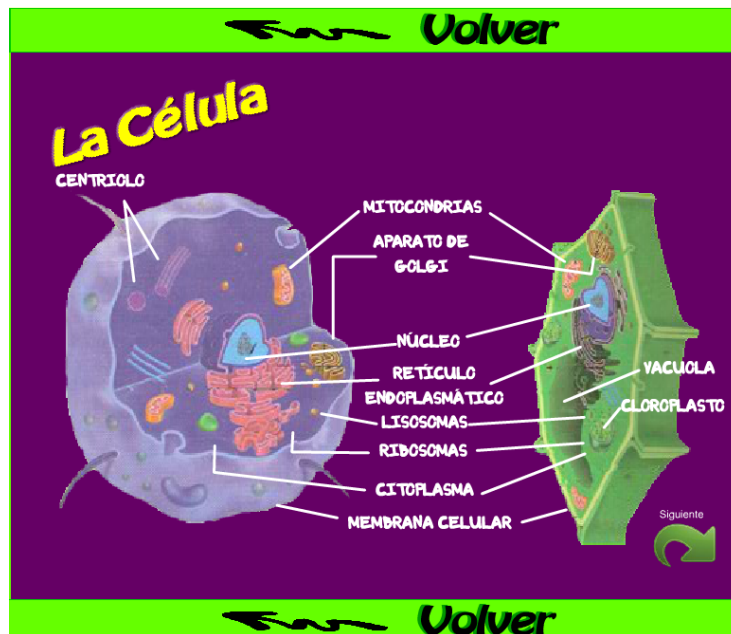
- Pasaremos a la sala de computo en donde se ubicaran de dos estudiantes por computador; Se les darán las orientaciones sobre cómo se abre el software y que deberán hacer.
 1. Enciendan el computador, en el escritorio observaran el siguiente icono al que le darán doble clic.




2. Al abrir lo anterior se desplegaran el menú del software en donde están todos los temas que este contiene, seleccionara en donde diga “La célula”



3. Cuando le den clic empezaran escuchar lo relacionado con la célula, deberán leer con atención y silencio.



4. Después de escuchar, leerán bien el texto para que realicen la actividad.

 **Volver**

Recuérdalo bien para la prueba

Hola yo soy la célula y me encuentro delimitada y protegida por una capa delgada a la que llamo MEMBRANA CELULAR, a demás, en las células vegetales podemos encontrar la PARED CELULAR, que le da rigidez a la planta.

Yo soy el CITOPLASMA, soy la porción interna de la célula, acá encontrarás todos los organelos citoplasmáticos que a continuación conocerás.

LAS MITOCONDRIAS: Me consideran las centrales energéticas por ser la responsable de la respiración celular.

Yo soy el CENTRIOLO: mi función es intervenir en la reproducción celular y soy propio de las células animales.

Hola nosotros somos las VACUOLAS: nuestra función es almacenar compuestos importantes para el funcionamiento de nuestra célula.

Hola yo soy los RIBOSOMAS Somos los organelos encargados de construir las proteínas.


Yo soy los CLOROPLASTOS; y somos los organelos encargados de realizar la fotosíntesis, nos encontramos exclusivamente en las células vegetales


Yo soy el APARATO DE GOLGI: Mi función es almacenar y expulsar sustancias fabricadas por la célula.

Por último conocerás al NÚCLEO: yo soy el centro de control de la célula, pues coordino todas las actividades que ésta realiza. Además, almaceno la información hereditaria que se transmitirá de padres a hijos, en estructuras especializadas denominadas cromosomas.

Hola nosotros somos el RETÍCULO ENDOPLASMÁTICO, podemos ser LISO por carecer de ribosomas, nuestra función es participar en la síntesis de grasas. Y podemos ser RUGOSO nos llaman así, por poseer una gran cantidad de ribosomas nuestra función es sintetizar las proteínas que la célula necesita.

LOS LISOSOMAS: Nosotros somos los organelos responsables de los procesos de digestión celular.

Anterior  Siguiente

 **Volver**

5. Después de haber leído el texto deberán realizar la siguiente actividad para ver si comprendieron bien el texto.

Volver

Ubica los Números en las estrellas con el significado de cada palabra que encuentres a la izquierda

1	Reticulo Endoplasmático liso	2	10	Organelo encargado de realizar la fotosíntesis.
2	Mitocondrias	3	3	Almaceno y expulso sustancias fabricadas por la célula.
3	Núcleo	6	1	Porción interna de la célula, en ella encuentran todos los organelos citoplasmáticos.
4	Centriolo	4	7	Organelo responsable del proceso de digestión celular.
5	Membrana Celular	5	8	Participa en la síntesis de grasas.
6	Cloroplastos	8	9	Organelo encargado de la construcción de las proteínas.
7	Aparato de Golgi			Capa delgada que delimitada y protege a la célula.
8	Ribosomas			Son las responsables de la respiración celular.
9	Lisosomas			Mi función es intervenir en la reproducción celular.
10	Citoplasma			Coordina todas las actividades de la célula y además almaceno la información hereditaria.

La Célula
ACA ESTAN TUS ACIERTOS

Volver

6. Si algunos niños quieren escuchar y leer de nuevo el tema deberán redirecciones el navegador, es decir , darle clic a la siguiente flecha:

Divertete Leyendo: x

file:///C:/Users/Joseph/Desktop/DIVIER-1/DIVIER-1/DIVIER-1.HTM

El Barco Temporada 3 Mac & Devin Go to H Adventure Island - Ju ANiMaLúToS: CLASIFI

Volver

Ubica los Números en las estrellas con el significado de cada palabra que encuentres a la izquierda

1	Reticulo Endoplasmático liso	2	10	Organelo encargado de realizar la fotosíntesis.
2	Mitocondrias	3	3	Almaceno y expulso sustancias fabricadas por la célula.
3	Núcleo	6	1	Porción interna de la célula, en ella encuentran todos los organelos citoplasmáticos.
4	Centriolo	4	7	Organelo responsable del proceso de digestión celular.
5	Membrana Celular	5	8	Participa en la síntesis de grasas.
6	Cloroplastos	8	9	Organelo encargado de la construcción de las proteínas.
7	Aparato de Golgi			Capa delgada que delimitada y protege a la célula.
8	Ribosomas			Son las responsables de la respiración celular.
9	Lisosomas			Mi función es intervenir en la reproducción celular.
10	Citoplasma			Coordina todas las actividades de la célula y además almaceno la información hereditaria.

La Célula
ACA ESTAN TUS ACIERTOS

Volver

ACCIONES FORMATIVAS Y DE CIERRE

- Para finalizar la clase pediremos las opiniones de los niños de cómo les pareció la clase demostrativa y si se les hizo fácil manejar el software educativo “DIVIERTETE LEYENDO”
- Se evaluara por medio de la realización de la actividad y la actitud en clase.

RECURSOS

- Aula de computo de la escuela
- Imágenes de la célula
- Software educativo

EVIDENCIAS

