Universidad de Santander UDES

Especialización de Gestion de Tic para la Enseñanza

ACTIVIDAD N° 2

NOMBRE DEL PROGRAMA ACADEMICO

ENTORNOSVIRTUALES DE APRENDIZAJE

EDUCACIÓN VIRTUAL UDES

NOMBRE DEL ALUMNO

Lina Marcela Carabalí Moreno

NOMBRE DEL TUTOR

Hernán Camilo Castellanos Granados

Santiago de Cali, Colombia; junio 15 2017

.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene como objetivo principal dar a conocer las diferentes herramientas tecnológicas que podemos aplicar con el fin de mejorar la compresión lectora , teniendo en cuenta el índice sintético de calidad que propende en mejorar dicha competencia con el fin de alcanzar un nivel de desempeño alto en las pruebas saber, pues es esta la que analiza el nivel de comprensión de los estudiantes, por ende hemos investigado recursos educativos digitales que aportan a nuestro quehacer recursos que propenden al mejoramiento de la compresión lectora y escrita de los estudiantes desde transición a quinto.

Teniendo en cuenta lo anterior podemos decir que la comprensión es una habilidad mental básica y tan importante como la memoria, ya que a través de ella los sujetos, después de interiorizar un cierto tipo de información, pueden entender lo planteado por un autor en un texto. Según Vera (2014, pág. 67), “la comprensión lectora es una habilidad básica sobre la cual se despliega una serie de capacidades conexas: manejo de la oralidad, gusto por la lectura, pensamiento crítico”. La comprensión requiere ser entrenada a partir de un conjunto de estrategias que permitan autorregular la información expuesta en un texto. En caso contrario, la falta de comprensión genera no solamente errores sino también ambigüedades en el lector; de ahí que entender lo que se lee es un propósito crucial porque después de haber comprendido se puede pasar a otras habilidades mentales más complejas como el análisis y la síntesis. Al respecto, Lozano (2014, pág. 13) señala que “una excelente lectura debe pasar por los tres planos de comprensión (literal, inferencial y crítica)”. El acto lector no debe estar ajeno al proceso de comprensión, entendiéndose que una cosa es leer decodificando y otra leer comprensivamente; aunque en la decodificación se leen las estructuras gramaticales del lenguaje escrito de una forma mecánica, este proceso sigue siendo reduccionista porque con ello difícilmente se llega a la comprensión lectora. En definitiva, comprender un texto es la capacidad para entender lo que se lee tanto literal como inferencialmente. La comprensión es un proceso de elaboración y reelaboración de significados implícitos y explícitos

REPOSITORIOS EDUCATIVOS

Es la herramienta que estabas buscando desde hace mucho tiempo, por fin vas a poder crear tu propia historia de una forma muy sencilla y en tan solo unos pocos pasos.

* Elige un fondo que te guste.
* Arrastra los objetos y tus personajes favoritos
* Inventa la historia, escribe el texto y ponlo donde más te guste.
* Añádele una música

Y ahora a disfrutar de tu cuento. Ves que fácil y divertido¡¡¡

## ¿Cómo nació Creappcuentos?

La idea nace en un entorno familiar, cuando uno de los creadores de la APP -habituado a contarle cuentos a su hija pequeña por la noche- percibe que las narraciones clásicas, como las de Andersen o las de los hermanos Grimm, no se adaptan a sus necesidades ni a las de su hija. Los mensajes y moralejas que trasmiten Cenicienta, Blancanieves o Hansel y Gretel, por poner un ejemplo, son repetitivos, en ocasiones duros y poco trasladables a la vida actual.  
   
En ese momento, es cuando un contador habitual de cuentos y que disfruta de esta experiencia opta por inventarse su propia historia, bien basándose en una ya existente, bien creándola entera. Está creando un cuento. Un cuento único, especial, probablemente con el nombre de su hija como protagonista, seguramente basado en situaciones vividas recientemente y en el que se tratan problemas que se desean atajar, complejos, situaciones conflictivas con amigos, etc.  
   
Así nace CreAPPCuentos\_ De forma intuitiva, sencilla, en casa… con la ilusión de ofrecer lo mejor a lo mejor que se tiene en la vida: tu familia.

**CD Crayuela**

El Cd-Rayuela es una herramienta para los profesores de lengua que nace como extensión de Rayuela, la sección del Centro Virtual Cervantes. Esta sección con intención lúdica y didáctica presenta actividades para la práctica del español en forma de pasatiempos interactivos y graduados en cuatro niveles de aprendizaje. En su archivo histórico se encuentran cerca de un millar de actividades.[http://cvc.cervantes.es/aula/rayuela](http://cvc.cervantes.es/aula/pasatiempos/)

El Cd-Rayuela está pensado como una herramienta de apoyo para el profesor de lengua y pone a su disposición los 21 programas interactivos utilizados en Rayuela. Gracias a estos sencillos programas de creación de ejercicios, el profesor se convierte en autor de sus propias actividades y de material de apoyo. Los alumnos podrán trabajar con él tanto desde su propio ordenador como desde los ordenadores del centro educativo, conectados en red al servidor del centro. Además de estos programas de fácil manejo, la aplicación incluye un editor en HTML que permite publicar, tanto en una red local como en internet, actividades didácticas completas que integren elementos hipertextuales y multimedia.

Actiludis

Es un blog de Material Educativo Gratuito y Sin Ánimo de Lucro, para el uso del alumnado, profesorado y tutores, bajo [Licencia Creative Commons](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.es_CO).

en este blog lo que vas a encontrar fundamentalmente son actividades para imprimir y cuya base es el juego como elemento motivador del aprendizaje, para trabajar con los alumnos/as de Primaria y algunas para infantil y el primer ciclo de la ESO.

Además de las fichas para imprimir, y ya que nos hemos zambullido en este mar de blog, también encontrará actividades en otros formatos: presentaciones tipo power poinst, vídeos, juegos, manualidades, flash… también encontrará material para el profesorado tales como software libre, letras escolares, enlaces a página educativas, plantillas para realizar actividades propias.

**Mundo primaria**

mundo Primaria ha sido desarrollado con la clara premisa de que aprender puede ser divertido. Por ello, con el apoyo de docentes y pedagogos experimentados, hemos creado miles de recursos didácticos gratuitos perfectos para servir de complemento a la educación de alumnos de Primaria e Infantil.

Todo el material ha sido elaborado por el equipo de profesionales de Mundo Primaria, clasificándolo por áreas temáticas y edad, basándose en los currículos oficiales de cada curso. De esta forma se garantiza que cualquier persona, ya sea profesor, padre o madre de alumnos de estos periodos, pueda encontrar el recurso educativo que mejor se adapte a sus necesidades. El portal presenta sus herramientas educativas en varios formatos como juegos didácticos, fichas para imprimir, imágenes educativas y cuentos infantiles.

# **Lecturas para niños**

En Mundo Primaria comprendemos la **importancia de impulsar las habilidades lectoras** de los niños de Primaria. Por ello, hemos preparado esta sección de lecturas para niños en la cual se proponen distintos textos y juegos relacionados con cada uno de ellos, cuya finalidad es la mayor desenvoltura del niño tanto al leer como al comprender lo leído.

## **La importancia de comprender lo que leemos**

Nos encontramos desde cuentos para niños de Primaria hasta lecturas con trasfondo histórico, pero siempre adaptándose al nivel en el que se encuentra el niño.

La comprensión de textos es de vital importancia en el aprendizaje, empezando desde la comprensión de oraciones simples hasta la de textos más complejos. En ese sentido,**se hace necesario escoger las lecturas para niños más adecuadas**, aquellas que se adapten al nivel indicado para su edad. Además, éstas deben ser atractivas, ya que de esta forma se asegura que el niño preste atención a lo que lee y sea capaz de, posteriormente, explicarlo. De modo que es recomendable utilizar párrafos cortos y amenos, que mantengan al niño en vilo.

### **Lecturas para niños acompañadas de preguntas**

Teniendo esto muy presente, Mundo Primaria pone a tu disposición **lecturas para niños especialmente realizadas para cada uno de los ciclos de Educación Primaria**. Además de proporcionar una lectura amena y entretenida, al final de cada texto se propone un juego interactivo consistente en responder preguntas sobre cada lectura. De esta forma, no sólo se ofrecen textos con preguntas adecuados para los niveles de Primaria si no que, además, se ofrece una herramienta para potenciar la lectura infantil y comprensión de la misma. Se trata además de un conjunto de técnicas de lectura para niños, que tienen como fin desarrollar la velocidad de lectura.

Por un lado, las lecturas para niños de Primaria han sido elaboradas atendiendo a los niveles propuestos en los currículums oficiales para Primaria. De esta forma, aseguramos que el texto propuesto como actividad sea de la dificultad adecuada para cada edad, por lo que encontrarás tanto lecturas para tercero de primaria como de segundo o para los más pequeños de la casa. Por otro lado, los juegos que contienen las preguntas sobre los distintos textos han sido diseñados de forma visualmente atractiva, buscando en todo momento una alta interactividad. De esta forma, la combinación de ambas partes de la propuesta de lecturas para niños de Primaria se convierte en un recurso de alta utilidad tanto como padres como para profesionales de la educación.

**Sinónimos y antónimos offiline**

Este Diccionario de Sinónimos y Antónimos contiene 40 mil palabras, Trabaja sin necesidad de estar conectado a internet y puede usarlo en cualquier momento y lugar.

Para buscar una palabra escríbala completa o una parte, por ejemplo: "Apretado" "Apret" y encontrara una serie de sugerencias.

**Educaplay**

Educaplay es una plataforma que permite crear actividades educativas multimedia con un resultado atractivo y profesional, como mapas, adivinanzas, crucigramas, diálogos dictados, ordenar letras y palabras, relacionar, sopa de letras y test. Además, nos permite embeber las actividades en nuestros blogs o páginas web, una buena alternativa para que los estudiantes aprendan jugando.

Lo más importante a la hora de usar educaplay, es que el docente active su imaginación y de acuerdo con los contenidos que desee trabajar con los estudiantes pueda crear múltiples actividades que les permita a niños y jóvenes aprender de una forma divertida.

**Cuadro de Análisis de recursos educativos digitales:**

**Área; lengua castellana / dimensión comunicativa**

**PROBLEMÁTICA;**

**¿COMO FORTALECER LA COMPRENSION DE LECTURA Y ESCRITURA EN ESTUDIENTES DE GRADO TRANSICION A QUINTO?**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| REPOSITORIO | AUTORES | DESCRIPCIÓN | CARACTERISTICAS | UTILIDAD EN EL AREA TEMATICA | POSIBLES DIFICULTADES PARA SU IMPLEMENTACION EN EL AULA |
| TITULO DE RECUSO EDUCATIVO DIGITAL ABIERTO |  |  |  |  |  |
| CreAPPCuentos | promotor Avelino Correa | El proceso de creación es muy sencillo y se realiza en muy pocos pasos, siempre partiendo de una serie de pegatinas o stickers.  Inicialmente la herramienta cuenta con un paquete básico de stickers que permite la creación del cuento.  El usuario podrá descargarse más paquetes de stikers si desea crear un cuento más diverso y rico.  Tan solo hay que arrastra los objetos y personajes al fondo escogido y añadirle el texto que queramos para crear nuestra aventura. | Su versatilidad y funcionalidad les dan elasticidad para combinarse en mejores y diversas propuestas generando nuevos objetos de áreas del saber flexible. | a partir de personajes , paisajes y otros elementos dados por esta herramienta, se pueden crear numerosos cuentos interactivos donde los estudiantes tendrán la oportunidad de aportar sus conocimientos para desde allí darle final o iniciar sus propios cuentos. | la conexión a internet no es permanente. |
| Cd Crayuela | Instituto Cervantes. | EL Cd-Rayuela es Una Herramienta para los Profesores de lengua Que NACE COMO extensión de Rayuela, la Sección del Centro Virtual Cervantes. This section con Intención lúdica y didáctica presentación Actividades Para La Práctica del español en forma de Pasatiempos Interactivos y Graduados en Cuatro Niveles de Aprendizaje. En Su Archivo Histórico de Se encuentran Cerca De Un millar de Actividades | Rayuela es una plataforma de carácter modular, es decir, sus servicios se agrupan en distintos módulos a los que se accede por un único punto, aunque después el usuario puede ir moviéndose de uno a otro sin tener que volver a identificarse, y cuyas funcionalidades tienen un objetivo común. | El Cd-Rayuela está pensado como una herramienta de apoyo para el profesor de lengua y pone a su disposición los 21 programas interactivos utilizados en Rayuela. | La motivación por parte del docente de atreverse a implementar nuevas maneras de acceder al conocimiento.  La conectividad, el uso de memorias USD. |
| Actiludis | Jose Miguel de la Rosa. | Es un blog de Material Educativo Gratuito y Sin Ánimo de Lucro, para el uso del alumnado, profesorado y tutores, bajo [Licencia Creative Commons](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.es_CO). | Permite el intercambio de contenidos, faculta a los estudiantes a crear y compartir fácilmente contenidos. | apoyo a procesos de aprendizajes.  Este puede llegar a ser una herramienta importante para llevar a cabo la educación a distancia. | El profesor tiene que tomar en cuenta las habilidades que tengan los estudiantes con respecto a la utilización de esta herramienta, ya que de lo contrario puede causar frustración y desmotivación en ellos.  El blog no promueve el aprendizaje significativo por si solo, es por eso que es necesario que este se establezca como un diseño instruccional educativo. |
| Mundo primaria | GESFOMEDIA S.L.  Editorial dedicada a la educación. | El portal presenta sus herramientas educativas en varios formatos como juegos didácticos, fichas para imprimir, imágenes educativas y cuentos infantiles. | Puede ser reutilizado las veces que sea necesario en contextos y propósitos educativos diferentes.  Es también un recurso mediático dado a la diversidad de informacion.  Es un recurso digital. | Permite el apoyo de diversas actividades sencillas de comunicación.  El área de lecturas para niños propone textos adaptados para los distintos niveles de Primaria. Además, cada lectura incorpora un juego de preguntas sobre su contenido, por lo que los alumnos no sólo leerán, sino que podrán poner a prueba, entrenar y mejorar su comprensión lectora, un aspecto clave para un correcto aprendizaje. | Es necesario que este aprendizaje, donde interviene la utilización de los blog, este guiado por profesores que tengan gran interés y empatía por sus contenidos educativos. |
| Sinónimos y antonimos offline |  | ES DURABLE  Este Diccionario de Sinónimos y Antónimos contiene 40 mil palabras, Trabaja sin necesidad de estar conectado a internet y puede usarlo en cualquier momento y lugar.  Para buscar una palabra escríbala completa o una parte, por ejemplo: "Apretado" "Apret" y encontrara una serie de sugerencias. | reutilizable  Ser reutilizado es su principal característica dado que se puede usar cuantas veces sea necesario. | evaluar los contenidos que los estudiantes van implementando para dar cuenta si fortalecen o no las practicas pedagógicas.  Facilitará la tarea en la búsqueda de sinónimos y antónimos para artículos, textos, escritos o la letra de diferentes canciones. |  |
| Educa play | Ha sido desarrollada por [adrformacion.com](http://www.adrformacion.com/) | Herramienta que permite la creación de actividades educativas multimedia, en el cual se apoyará el docente para transmitir a los alumnos los conocimientos de manera atractiva, mediante juegos de diversos tipos que permiten reforzar la clase. | educaplay es una plataforma que permite crear actividades educativas multimedia con un resultado atractivo y profesional, como mapas, adivinanzas, crucigramas, diálogos dictados, ordenar letras y palabras, relacionar, sopa de letras y test. Además, nos permite embeber las actividades en nuestros blogs o páginas web, una buena alternativa para que los estudiantes aprendan jugando. | Lo más importante a la hora de usar educaplay, es que el docente active su imaginación y de acuerdo con los contenidos que desee trabajar con los estudiantes pueda crear múltiples actividades que les permita a niños y jóvenes aprender de una forma divertida. | las posibles dificultades que se pueden presentar es que los estudiantes tengan la facilidad permanente de poner en práctica sus conocimientos para que puedan tener la capacidad de innovar y multiplicar lo aprendido.  Como es un programa estándar, al momento del uso cualquier pequeño error de teclado le baja puntos en el resultado final.  Una vez descargado no se pueden modificar los recursos  Para la actividad del dictado es necesario tener micrófono y parlantes.  Algunas actividades son limitadas en su uso. |

CONCLUSIONES