

CATALINO BOCACHICA

Autores:

Gustavo Acevedo.

Catalina Arboleda

Nidia Ballesteros

Carlos Chaves

Hugo Sotelo

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

SISTEMOLOGÍA INTERPRETATIVA

MONTELÍBANO, 2008.

CATALINO BOCACHICA

Autores:

Gustavo Acevedo.

Catalina Arboleda

Nidia Ballesteros

Carlos Chaves

Hugo Sotelo

Trabajo de grado para optar al título de:

Especialista en educación con nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Director:

Magister: Mario Nel Villamizar.

Universidad autónoma de Bucaramanga

Facultad de educación

Sistemología interpretativa

Montelíbano, 2008.

Tabla de contenido.

	Pagina
Introducción	6
1. Objetivo general	8
1.1 Objetivos específicos.	8
2. Estado de arte.	9
3. Utilidad	13
4. Descripción de la experiencia	14
5. Análisis de las herramientas disponibles	15
6. Descripción de la aplicación de la actividad	18
7. Resultados alcanzados	20
8. Conclusiones	24
9. Referencias bibliográficas	26
10. Anexos	27

Lista de actividades

- Actividad de Rompecabezas # 1.
- Actividad de Rompecabezas # 2
- Actividad de asociación texto- imagen # 1. (Nivel normal)
- Actividad de asociación texto- imagen # 2 (nivel complejo).
- Actividad de asociación texto-texto # 3 (nivel normal).
- Actividad de asociación texto-imagen # 4 (nivel complejo).
- Actividad de asociación (nivel normal) # 5.
- Actividad de asociación # 6 texto – imagen (nivel normal).

Abstract

La lectura está vinculada estrechamente con la actividad escolar. Los alumnos leen porque tienen la obligación de hacerlo, lo que realmente queremos alcanzar con este trabajo es que los niños de cuarto de primaria disfruten de un texto de literatura, lo saque del contexto del libro y lo extrapolen con actividades divertidas, que les permitan aplicar y utilizar otro tipo de habilidades a través de las múltiples posibilidades que da el uso de la computadora e internet.

El método que se usa es el Ecléctico, cuya finalidad es el aprendizaje, participación e interacción entre los niños y niñas en las escuelas y en la vida social, para integrar la informática, los multimedios e Internet en el aprovechamiento de la lectura del texto de literatura Catalino Bocachica de Luis Darío Bernal. Este proyecto apoya el proceso de enseñanza-aprendizaje y permite que los estudiantes aumenten la calidad de alcance en sus procesos comunicativos.

El tipo de evaluación que se aplica es el formativo y sumativo, pues los estudiantes se enfrentan a situaciones que ameritan la aplicación de valores necesarios para la convivencia ciudadana; pero también deben dar cuenta sobre la aplicación de conocimientos trabajados durante el programa.

Palabras claves:

- Pensamiento sistémico
- Interactividad
- Enfoque Holista
- Multimedia
- Contextualización

Introducción

Los estudiantes de la Fundación Educativa de Montelíbano pertenecen a una comunidad con diversas características socioculturales y económicas que influyen directamente en su desempeño escolar. Es por esto que el educador debe plantear diferentes estrategias para crear un ambiente que favorezca el proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo el aspecto que más preocupa a la población docente es el hecho de que los estudiantes no le encuentran sentido a la lectura de textos literarios, lo cual no favorece la adquisición y aplicación de conocimientos o el desarrollo de procesos comunicativos; a esto le podríamos llamar una especie de trascendencia holística, pues es un “acuerdo” entre el fenómeno del poco gusto por la lectura y el contexto cultural diverso al que pertenecen los educandos.

El presente proyecto fue realizado buscando minimizar el impacto negativo que la anterior situación ha venido suscitando en el hábito de lectura de nuestros alumnos, para quienes finalmente, existen otros instrumentos o recursos más interactivos y multimediales que les permiten acceder a información de su interés, lo cual no ocurre al abordar un recurso como el libro, que en la mayoría de los casos resultan lineales y estáticos.

Teniendo en cuenta la importancia de innovar día a día en nuestros procesos y tareas educativas hacemos entrega del texto interactivo - Catalino Bocachica - como una alternativa ingeniosa diseñada con la herramienta didáctica clic 3.0; la cual permitió generar actividades lúdicas, motivantes, creativas y aptas para ser relacionadas y complementadas con la narrativa, sujeto a los planes de lectura de la asignatura de español al interior del grado cuarto de primaria en la FEM.

Este proyecto de investigación, fue realizado por un equipo de trabajo interdisciplinario que actualmente comprende la relevancia que tiene el uso de las tecnologías de información y comunicación y su aplicación para apoyar procesos educativos. Esta realidad permitió generar novedosas ideas y plasmarlas para plantear una posible solución a lo que a su modo de ver es un problema evidente en la institución en la cual laboramos.

1. Objetivos

2. 1. Objetivo general:

Diseñar actividades educativas multimediales, en las cuales se relacionen los contenidos temáticos de cuarto grado de primaria de la Fundación Educativa de Montelíbano, vinculándose a materiales sistémicos existentes basados en narrativas, lo cual permitirá propiciar en los estudiantes una comprensión holística.

2.2 Objetivos específicos:

2.2.1 Motivar a los estudiantes del grado cuarto de primaria de la FEM hacia una lectura autónoma, permitiéndoles relacionar la narrativa con todos y cada uno de los elementos presentes en su entorno, a través de actividades lúdico-interactivas.

2.2.2 Incrementar los niveles de lectura de los estudiantes del grado cuarto de primaria de la FEM accediendo a diferentes áreas del currículo gracias a las herramientas del software educativo clic 3.0.

2.3.3 Realizar y evaluar una prueba de las actividades y materiales diseñados con los estudiantes de cuarto grado de la FEM teniendo en cuenta criterios que indiquen el grado de comprensión holística alcanzado.

2. Estado de Arte

Trabajar procesos lectores a través de herramientas informáticas ha sido una inquietud constante en varios investigadores, a continuación presentamos algunos trabajos que se consideran interesantes.

2.1 Sitio Web: <http://www.eduteka.org/NarracionesDigitales.php>

Proyecto base: EL MUNDO DE LAS NARRACIONES DIGITALES

Descripción: Recomienda que los maestros usen este tipo de recurso para ayudar a los estudiantes a planear los eventos de una historia. Se sugiere a los estudiantes que hagan un mapa de la historia antes de hacer el guión gráfico, reconociendo como mapa de la historia un diagrama de página en el que se muestra cómo se incorporan los componentes esenciales del texto dentro del flujo general de la narrativa.

2.2 Sitio Web:

http://portal.huascar.edu.pe/comunidad/xtras/web/catalogo_multimedia/doc_portal/DOCENTES_PRODUCTOS_proyecto_colaborativo_creando_cuentos_ama.htm

Proyecto base: CREANDO CUENTOS AMAZÓNICOS

Descripción: Este proyecto pretende ser una alternativa para superar los bajos niveles de comprensión lectora de los estudiantes y al mismo tiempo fomentar la práctica de valores, a través del conocimiento y reconocimiento de las costumbres, mitos y leyendas de la comunidad amazónica. La integración de áreas constituye un elemento vital en este proyecto, porque con ello se promoverá el trabajo en equipo y la formación integral de los formadores y estudiantes, respectivamente.

2.3 Sitio Web: <http://www.eduteka.org/NarracionesDigitales2.php>

Proyecto base: NARRACIÓN DIGITAL EN EL AULA. Apartes del último trabajo (2008) del Doctor [Jason Ohler](#). Pionero y experto en Narrativa Digital.

Descripción: El autor puntualiza una serie de aspectos a tener en cuenta cuando se trabaja en el aula con estas narrativas. Los puntos que menciona, presentan revelaciones claves con las que demuestra como las narraciones digitales permiten trabajar de manera transversal en el desarrollo de habilidades en diseño, planeación, trabajo colaborativo, creatividad, pensamiento crítico, manejo competente de información (CMI), alfabetismo en medios y uso efectivo de las TIC.

2.4 Sitio Web: http://docente.ucol.mx/~mgarcia/lectura_narrativa.pdf

Proyecto Base: Aplicación de la realidad virtual para fomentar la lectura de narrativa

Descripción: Este estudio tiene por finalidad revisar el concepto de integración curricular de tecnologías, proponiendo una conceptualización, requerimientos y niveles para la integración y apropiación curricular de las TICS.

2.5 Sitio Web:

http://www.educa.madrid.org/web/cp.vicentealeixandre.lasrozas/proyecto_tic.c.http

Proyecto Base: Proyecto TIC

Descripción: Enfatiza sobre la ventaja de Utilizar el ordenador como recurso didáctico que sirve para motivar y reforzar el proceso de enseñanza-

aprendizaje en las distintas áreas curriculares. Fomentar el uso pedagógico de Internet, trabajando todas las áreas curriculares.

2.6 Sitio Web:

http://www.oei.es/fomentolectura/animacion_lectoescritura_tics_paredes.pdf

Proyecto Base: ANIMACIÓN A LA LECTURA Y TIC: CREANDO SITUACIONES Y ESPACIOS. JOAQUÍN PAREDES LABRA

Descripción: Aborda un análisis crítico de los principales procesos metodológicos que apoyan la animación a la lectura mediante tecnologías de la información y la comunicación (TIC). A partir de un proceso de integración de las TIC en la escuela y su vinculación con otros espacios como las bibliotecas y el ciber- espacio.

2.7 Sitio Web: http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=s0718-07051998000100004&script=sci_arttext

Proyecto Base: ANIMACION A LA LECTURA COMO RECURSO HOLISTICO PARA APRENDER DIVERTIDA Y PLACENTERAMENTE A RESPETAR EL ENTORNO NATURAL

Descripción: Produce un acercamiento placentero de los pequeños/as a los libros, como una respuesta al problema de falta de hábitos de lectura en la población infantil más allá de las exigencias escolares, estimulando en ellos el gusto y el deseo por la lectura para conformar una comunidad lectora.

2.8 Sitio

Web: <http://www.c5.cl/ieinvestiga/actas/tise01/docs/trabajos/ID70/ID70.htm>

Proyecto Base: INDAGANDO POR EL SENTIDO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN EN LA EDUCACIÓN A TRAVÉS DE CUENTOS MULTIMEDIALES

Descripción: Presenta la experiencia desarrollada en la construcción del cuento multimedial "El Príncipe Feliz ", como ensayo de implementación del modelo educativo libro-maestro presentado por la propuesta en educación de la Sistemología Interpretativa y como espacio de reflexión sobre la relación de las tecnologías de información con la educación, desde el proceso de desarrollo de software educativo hacia la formación de la búsqueda de sentido a partir de las tecnologías de información.

2.9 Sitio Web: <http://www.eduteka.org/ComprensionLecturaInternet.php>

Proyecto Base: COMPRENSIÓN DE LECTURA EN INTERNET: AMPLIANDO LO QUE ENTENDEMOS POR COMPRENSIÓN DE LECTURA PARA INCLUIR LAS NUEVAS COMPETENCIAS.

Descripción: Los textos electrónicos pueden integrar una serie de símbolos y múltiples formatos multimedia, que incluyen iconos, símbolos animados, fotografías, caricaturas, publicidad, audio y video clips, ambientes de realidad virtual, y nuevas formas de presentar la información). Las imágenes y los sonidos son combinados con textos escritos para crear nuevas formas de transmitir significado, explicar procedimientos, y comunicarse interactivamente

3. Utilidad

El indagar material y fuentes que fomentan el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación Tics para motivar a la lectura, sirve para evidenciar el papel de la tecnología en el proceso comunicativo de los estudiantes. Leer un texto en forma no lineal, rico en información de soporte para la comprensión de lectura en forma de imágenes, video y sonidos, con el fin de lograr la comprensión lectora en un contexto general es gratificante, ya que proporciona un entorno multisensorial que motiva al estudiante en la recreación de escenas de un relato.

Por lo anterior, es mucho lo que hay que hacer para aplicar las tecnologías en el desarrollo de la comprensión de lectura de los estudiantes y aprovechar las características de inmersión, multisensorialidad y motivación que provee el material reseñado para que los alumnos se sientan inmersos, concentrados y motivados en una situación de aprendizaje.

4. Descripción de la experiencia

Inicialmente se llevó a cabo el análisis y comparación de los posibles recursos tecnológicos a los cuales se podría tener acceso en busca de fundamentar nuestra iniciativa. Estudiamos la posibilidad de crear un sitio web, realizar un video o generar actividades utilizando un software didáctico y llamativo que nos permitiese plasmar la realidad de las posibles interacciones entre todas y cada una de las asignaturas que necesitábamos relacionar.

Por ello, escogimos clic 3.0, un software educativo multimedia abierto, que le permite a docentes de todos los niveles educativos, realizar diferentes actividades educativas lúdicas, al interior de sus entornos de aprendizaje, enriqueciéndolos y propiciando ambientes de motivación durante su desarrollo.

Para la toma de esta decisión realizamos el siguiente cuadro comparativo, el cual, nos permitió seleccionar la opción más acertada en cuanto a la herramienta a utilizar.

5. Análisis de Herramientas Disponibles

Clic 3.0		Video Educativo		Sitio Web	
Ventajas	Desventajas	Ventajas	Desventajas	Ventajas	Desventajas
Es un Software libre, que permite el crecimiento del proyecto, de forma colaborativa .	Con el paso del tiempo puede resultar monótono.	Es un soporte de información de fácil asimilación e independiente.	Se necesita personal técnico calificado para su elaboración.	Accesibilidad inmediata después de contar con un navegador y una conexión a internet.	Depende de una buena conexión a internet.
Permite crear, dejando volar la imaginación del docente e integrar diferentes temáticas al hacerlo.	Requiere que el docente constantemente este actualizando el contenido de sus actividades en caso de utilizarlas con el mismo grupo.	El video puede verse una y otra vez. Puede ser socializado con otras comunidades educativas debido a su fácil manejo.	Costo económico considerable debido a gastos en locaciones, equipos, iluminación, sonidos, proceso de edición entre otros.	Puede comprender tanta información como el docente desee incluir en él.	Es un recurso que exige mucho tiempo para su elaboración.
Es fácil de instalar.	Es un trabajo que demanda mucho	Se puede acompañar con explicaciones.	Elaboración de filmaciones.	Manejo de espacios adecuados y motivantes a	

	tiempo.	De fácil manejo.		niveles gráficos.	
Fácil de manejar.	Se necesitan varios equipos con el programa instalado (en la FEM, afortunadamente contamos con varios de ellos)	Ofrece soporte a las sesiones antes, durante y después de las temáticas abordadas.	Equipo de edición necesario.	Permiten acceso a canales de comunicación e interactividad: Foros, Chats. Promueve la expresión escrita.	Puede resultar un recurso negativo si no se sabe hacer un uso adecuado del debido a que el estudiante puede acceder al mismo tiempo a otros links de su interés al tiempo que supone estar trabajando.
Favorece comprensión lectora literal argumentativa	Limita la expresión oral	Favorece la semiología del lenguaje.	Límita la expresión oral	Niveles de atención permanentes en el estudiante.	La libertad de navegación puede distraer del trabajo central.
Permite Secuenciación de actividades con distintos temas.	Pueden haber dificultad en el seguimiento de instrucciones	Sigue un libreto y termina cuando este llega a su fin.	Puede haber confusión entre la intención del emisor y el mensaje	Propicia el trabajo colaborativo. Puede accederse a él libremente.	Tanta libertad sin ningún control puede distraer.

	.		que llegue al receptor.		
--	---	--	-------------------------	--	--

5.1 Beneficios adicionales de Clic 3.0

- Potencia la fijación de conceptos con actividades de ejercitación.
- Favorece la evaluación por proceso con un registro exhaustivo de las actividades.
- Permite trabajar con grupos de diferentes edades, lo cual lo hace muy flexible.

Hasta el momento, luego de haber escogido como alternativa tecnológica el software libre clic 3.0, hemos llevado a cabo un proceso de reconocimiento del mismo. Cada integrante del grupo ha descargado el software, lo ha instalado en su PC y posteriormente ha asistido a varias sesiones de capacitación con la experta en la materia, nuestra directora Nidia Ballesteros.

Entre las 3 alternativas que teníamos disponibles, seleccionamos el software, pues pudimos apreciar todas las bondades de su utilización y llegamos a la conclusión de que nos permite recrear actividades desde la individualidad de nuestras propias asignaturas.

Desde la asignatura de cada uno de los integrantes del equipo de trabajo hemos generado ideas que nos han permitido elaborar un bosquejo de lo que podrán ser nuestras actividades finales. Existen detalles a tener en cuenta y que serán corregidos de la mano con las sugerencias de nuestros asesores.

6. Descripción Aplicación De La Actividad

La aplicación se realizó con el grado cuarto de primaria durante el desarrollo de la clase de español en un tiempo de 40 minutos. El objetivo propuesto fue lograr que los niños disfrutaran de un texto de literatura, que se apropiaran de él y lo extrapolaran a través de actividades divertidas, que les permitan incentivar su interés por la lectura a través de la aplicación y utilización de habilidades y posibilidades que da el uso de la computadora e internet.

Se asignó un computador por parejas y se les solicito a los grupos seguir el orden y secuencia de la lectura. En la medida que se avanzaba en los capítulos del libro, se les presentaba a los niños un conjunto de actividades interactivas donde experimentaban las acciones que allí se narraban.

Finalizadas las sesiones, se hizo la evaluación de la actividad. En dicha evaluación, los niños expresaron sus comentarios y manifestaron sus sugerencias acerca de cuan significativa había sido la experiencia. Además, el grupo de investigación tomó fotografías e hizo una encuesta para analizar posibles cambios a las actividades presentadas a los estudiantes. (ver anexo) obteniendo como resultado un análisis por parte de los estudiantes con respecto a las actividades incluidas en el proyecto. Entre las propuestas podemos mencionar las siguientes: Crear otras actividades, finalizar la actividad con preguntas relacionadas con la lectura.

En cuanto al texto de literatura escogido: Catalino Bocachica, que fue escogido por la cercanía en el contexto que tiene con nuestros estudiantes, pues aquí es común ver niños que aspiran salir de la pobreza por medio del boxeo o que tienen una estrecha relación con el mar o el río San Jorge. Hasta el momento los estudiantes que hemos elegido para aplicar este

trabajo ya leyeron el cuento y han hecho conversatorios dentro del salón de clase en aspectos específicos de su contenido.

7. Resultados alcanzados

Las actividades que se han realizado, integran nuestras asignaturas de ciencias sociales, informática, inglés, educación física y matemáticas, a la narrativa abordada “Catalino Bocachica”. En primera instancia cada uno de los integrantes del equipo llevó a cabo la lectura detallada de la historia tratando de realizar un cultivo individual de la misma, identificando en que momentos se pueden interrelacionar las actividades propuestas con las temáticas abordadas en el cuento de Luis Darío Bernal.

El diseño de la actividad educativa multimedia, nos ha permitido motivar a los estudiantes, induciéndolos a generar un proceso de lectura mucho mas autónoma, que les permitan integrar a partir de la narrativa, diferentes temáticas propias de sus edad escolar.

7.1 Actividad de Rompecabezas # 1:

Se utilizó la imagen de un mapa de Colombia rodeada por el mar Caribe y el Océano Pacífico, destacando la ubicación de Cartagena como distrito turístico. En esta actividad se pueden abordar temas de ubicación espacial propios de las sesiones de ciencias sociales del grado cuarto.

Resultado: Relación de conceptos

7.2 Actividad de Rompecabezas # 2:

Mapa político de Colombia, que le permite al estudiante reconocer en cuál de los departamentos del país, está ubicado Cartagena. Permite además,

relacionar la temática sobre las diferentes clases de mapa existentes (político, físico, hidrográficos...etc.).

Resultado: Ubicación espacio temporal.

7.3 Actividad de asociación texto- imagen # 1. (Nivel normal):

Abarca principales lugares turísticos de Cartagena. Bajo la perspectiva de las ciencias sociales puede ser manejada dentro de la temática de la época colonial, se lograría explicar asuntos relacionados con la conquista y la colonia. Por donde llegaron los españoles, que sitios fueron importantes y / o estratégicos para ellos y la importancia de su presencia hoy día.

Resultado: Relación entre pasado, presente y futuro con sus múltiples posibilidades.

7.4 Actividad de asociación texto- imagen # 2 (nivel complejo):

Principales partes del cuerpo en inglés. Reconociendo el análisis tan detallado que se realiza en la narrativa sobre el fuerte y resistente cuerpo de “Catalino Bocachico”, hemos querido relacionar esta descripción, con las partes del cuerpo estudiadas en las clases de inglés. (Esta ha sido la primera actividad pensada, aun cuando se está replanteando, pues no es propiamente una temática del grado cuarto).

Resultado: Independencia intelectual

7.5 Actividad de asociación texto-texto # 3 (nivel normal):

Vocabulario de la narrativa. Se plantea la posibilidad de trabajar algunos términos encontrados dentro de la narrativa que pueden resultar algo difíciles

de asimilar y que gracias al planteamiento de esta actividad resultan mucho más fáciles de asimilar y recordar.

Resultado: Mejorar el nivel semántico de los estudiantes

7.6 Actividad de asociación texto-imagen # 4 (nivel complejo)

Ubica lugares de Cartagena en el plano proporcionado. De nuevo se logra intensificar el trabajo de los objetivos de ubicación espacial de objetos y / o personas en planos que representan algunos territorios determinados, Cartagena en este caso.

Resultado: Ubicación espacio-temporal

7.7 Actividad de asociación (nivel normal) # 5 operaciones matemáticas, ayudando a Catalino a contar las monedas que recoge de los turistas, se trabaja suma, multiplicación y resta. Operaciones básicas con los números naturales, relaciones entre números primos y compuestos. Mínimo y máximo común divisor (más adelante tenemos planeado elaborar un mayor número de actividades con estos temas)

Resultado: Incrementar la autoconfianza del niño con sus habilidades matemáticas.

7.8 Actividad de asociación # 6 texto – imagen (nivel normal)

A propósito de las diferentes actividades deportivas que se presentan, se tratan de abarcar el boxeo, voleibol, tenis, ciclismo y natación. (Tenemos pensado incluir algunas otras pronto.)

Resultado: Despertar la imaginación y la creatividad

Las actividades programadas tienen un fin común que responde a la intención del trabajo y es fortalecer la autoconfianza para que cada vez sean intelectualmente más independientes.

8. Conclusiones

De una u otra forma, la literatura infantil siempre ha estado presente en la escuela. Hoy en día, los niveles de disminución en el hábito de la lectura son una realidad. Con el paso de los años el nivel de lectura individual y voluntaria y el cambio de ideas en la literatura actual han ido variando cuantitativa y cualitativamente. No obstante en el momento actual se echa de menos la auténtica orientación sobre esta presencia.

Las actividades que se realizaron permitieron que el estudiante se acerque al computador de una manera proactiva y organizada, exploraron algunas posibilidades que se abren después de haber leído un texto de literatura. Creó entre profesores y alumnos una nueva manera de relacionarse, acercándolos y preparándolos para un mundo en el que se deben desenvolver exitosamente.

El programa que se presenta tiene posibilidades en multimedia, imágenes, animaciones, sonidos que hacen atractivo el proceso de extrapolar el contenido de un texto de literatura a diferentes situaciones concretas del conocimiento. Es cierto que el mundo de las máquinas no es el mismo que el de la vida real, los errores no se solucionan con la tecla de suprimir o deshacer; pero todos sabemos las bondades que tiene aprender de los errores.

La tecnología en la literatura permite indagar sobre una gran cantidad de mundos posibles, rescata la capacidad de asombro de estudiantes y profesores, es por eso que se debe permitir su uso para desarrollar habilidades útiles para la vida.

El presente proyecto redunda en el beneficio no solo de nuestra comunidad educativa si no de toda aquella institución que posea la narrativa “Catalino Bocachica” al interior de su plan de estudios en diversas áreas. Este trabajo pedagógico, podrá ser compartido con otros docentes de la región, colegas,

colegios y /o instituciones educativas que adoptan esta narrativa como parte esencial de la cultura en la cual se desenvuelven sus estudiantes.

9 Referencias Bibliográficas

- 1-José Luis, Ulizarna García. Tecnologías multimedia en el ámbito educativo, <http://www.google.com.co/search?hl=es&q=LOS+VIDEOS+COMO+MEDIO+DE+APRENDIZAJE+EN+LA+NARRATIVA+MULTIMEDIA+&btnG=Buscar&meta=>. Universidad de Valencia.
- 2-SALINAS, J. (1992). Diseño, producción y evaluación de videos didácticos, UIB, Palma de Mallorca.
3. Castillo Quiel Yarisol. APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA UTILIZANDO MULTIMEDIOS E INTERNET Caso Práctico: El Método Ecléctico. <http://www.virtualeduca.org/virtualeduca/virtual/actas2002/actas02/271.pdf>
4. CARLIER, Mónica; CABRERA, José D.; SOTAQUIRÁ, Ricardo, GÉLVEZ, Lilia. 2001. ÉRASE UNA VEZ... Cuentos multimediales para reflexionar acerca de una relación no instrumental del Hombre con las Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación. Informe final de la investigación, (<http://www.c5.cl/ieinvestiga/actas/tise01/docs/trabajos/ID70/ID70.htm>). Colciencias-Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia.
5. SALAS, Raúl, JIMENEZ, Carlos y ROJAS, Gladys. 1995. Hemisfericidad cerebral: implicaciones didácticas y paradidácticas”, *Estudios Pedagógicos* 21: 105-119. http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=s0718-07051998000100004&script=sci_arttext. Universidad Austral de Chile, Valdivia, Chile.
6. **C. P. El Olivar.** ZONA CLIC Clic 3.0. <http://clic.xtec.net/es/index.htm>. Comunidad de Madrid (España).

Anexos

Aplicación de la actividad. Los estudiantes del grado cuarto acceden por primera vez al paquete de actividades creadas para ellos.



A partir de la narrativa, tratamos de ubicar las locaciones principales del cuento y para ello elaboramos en planisferio en clase, que nos permitiera identificar en que continente se encuentra Cartagena, en qué país y que ventajas trae consigo dicha ubicación estratégica.



El mismo planisferio de la actividad anterior ahora en una actividad planteada desde la utilización del software Clic 3.0.





FUNDACIÓN EDUCATIVA DE MONTELIBANO

DEPARTAMENTO DE SOCIALES-ESPAÑOL

PRESENTACIÓN DE ACTIVIDADES DE CLASE



**FICHA DE IDENTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD -
ENCUESTA**

<p>NOMBRE DE DOCENTES:</p> <p><i>Katalina Arboleda- Gustavo Acevedo- Carlos Chaves- Nidia Ballesteros- Hugo Sotelo</i></p>	<p>ASIGNATURAS:</p> <p><i>Español, matemáticas, informática, sociales</i></p>	<p>GRADO:</p> <p><i>Cuarto Primaria</i></p>
<p>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</p> <p><i>Encuesta</i></p>	<p>NÚCLEO ASOCIADO:</p>	
<p>CONTENIDO, PROCEDIMIENTO O ACTITUD A DESARROLLAR EN LOS ESTUDIANTES:</p> <p><i>Motivar su actitud crítica constructiva en aras de alcanzar mayores niveles de participación en la elaboración de la actividad basada en la utilización del software multimedia Clic 3.0</i></p>	<p>CONCEPTOS CLAVE: holista, constructivismo</p>	
<p>OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Presentar la narrativa Catalino Bocachica a partir de la utilización de recursos tecnológicos generando una concepción holista de todas las áreas posibles a relacionar.</p>	<p>INTENSIDAD HORA-CLASE:</p> <p><i>1 hora de clase</i></p>	
	<p>LUGAR:</p> <p><i>Sala de tecnología numero 3</i></p>	

<p>MATERIALES NECESARIOS:</p> <p>Computador, Narrativa</p>	
<p>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</p> <p>Se llevo a cabo la presentación de las diferentes actividades generadas utilizando el software y se realizo al final una encuesta a un grupo aleatorio de estudiantes.</p> <p>Los interrogantes fueron:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Como te pareció la actividad? La disfrutaste? 2- Que conocimientos debiste emplear para solucionar las diferentes actividades? 3- Alcanzas a identificar los saberes de algunas de tus materias actualmente? 4- Que te gustaría poder trabajar, es decir, existen algunas otras actividades que se te ocurren podríamos elaborar, teniendo en cuenta tu perspectiva del libro? <p>Los resultado obtenidos:</p> <p>La mayoría de los chicos quedo fascinado con la actividad. Manifestaron mucha emotividad al ver diferentes actividades de sus clases cotidianas relacionadas con la temática de una narrativa con la cual han convivido a lo largo de su año escolar.</p> <p>Algunos estudiantes manifestaron su deseo de incluir más actividades deportivas y de matemáticas y de hecho, tratamos de tener en cuenta su opinión durante la fase final de nuestro proyecto.</p>	