

Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua

UNAN – Managua

Recinto Universitario “Rubén Darío”

Facultad de Educación e Idiomas

Departamento de Informática Educativa



Seminario de Graduación PEM

“Tema”

Propuesta de integración curricular de la aplicación educativa “LIAPP” como recurso de apoyo en la asignatura de Lengua y Literatura de 7mo grado de educación media en la unidad 6: “Mejoremos la expresión oral y escrita mediante el uso correcto de la ortografía y gramática”.

Elaborado por:

Rafael Lira Chávez

Jordi Darril Lanzas Vado

Bernis Enrique García Rodríguez

Docente: **Jacni Orozco Moreno**

Índice

Introducción.....	1
Antecedentes	2
Internacional	2
Nacional.....	3
Local	3
Objetivos	4
Objetivo General.....	4
Objetivos Específicos.....	5
Marco teórico.....	5
La educación	5
Procesos de Aprendizaje	6
Componentes del proceso de aprendizaje	7
Objetivos	7
Evaluación.....	7
Recursos	8
Estudiante	8
Docente.....	8
Métodos	9
Teorías de la enseñanza aprendizaje	9
Vygotsky.....	9
La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget	9

Integración curricular	10
Integración Curricular con TIC	12
Elementos para la integración curricular	13
Innovación Curricular	13
Reforma Curricular.....	13
Contenido curricular	14
Elementos teóricos del contenido curricular	14
Dispositivo Móvil	15
Aplicaciones Educativas	16
Móvil learning.....	17
Sistema de Autor	17
Etapas tecnológicas del diseño de la aplicación	18
Aspectos Pedagógicos	18
Aspectos técnicos	19
Propuesta de Integración Curricular	25
Descripción de la propuesta.....	25
Población objeto.....	27
Planificación didáctica	27
Matriz curricular	28
Propuesta de Unidad.....	29
Actividades sugeridas	31

Planes de clase	32
DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN	36
EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.....	37
PROPUESTA DE UNA PRUEBA OBJETIVA	37
Conclusiones.....	40
Recomendaciones.....	41
Recomendaciones para mejorar la aplicación	41
Bibliografía	42
Anexos	46

Introducción

La incorporación de las Tecnologías de la información y comunicación “TIC” como herramientas de apoyo a los procesos de aprendizaje han tomado un gran valor para la educación, es por este motivo que pretendemos crear una aplicación educativa con el fin de apoyar a los estudiantes de 7mo grado de secundaria, en dichos procesos dando respuesta a las necesidades detectadas en la asignatura de Lengua y literatura, para los contenidos de: “El uso de B y V, el uso correcto de punto, coma”.

A través de la búsqueda de diferentes proyectos elaborado por investigadores nacionales e internacionales, se enfatiza el apoyo que se brinda a los procesos de enseñanza y aprendizaje, por medio del desarrollo de aplicaciones educativas dado que estas funcionan como herramientas de aprendizaje para los estudiantes y a su vez como materiales didácticos de enseñanza para los docentes.

Por este motivo la presente investigación tiene como objetivo brindar solución a la dificultad de aprendizaje que presentan los estudiantes en los contenidos de “EL uso de B y V, el uso correcto de punto, coma” dentro de la asignatura de Lengua y Literatura, a través de la elaboración de una aplicación educativa que pretende dar apoyo pedagógico para el docente y una herramienta educativa de aprendizaje para los alumnos, por este motivo se inicia con el planteamiento de las actividades a abordar y el diseño con cual contara dicha aplicación.

Antecedentes

A través del tiempo la tecnología ha causado gran impacto en la educación funcionando como intermediario para el mejoramiento y rendimiento estudiantil, de modo que se han llevado a cabo diversas investigaciones que integran el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles, de las cuales se hace mención:

Internacional

Padilla & Merelo (2018) implementaron un proyecto en la Universidad Nacional de Guayaquil con el nombre "Recursos educativos digitales en el rendimiento académico para la signatura de Estudios Sociales", en el centro educativo 9 de Octubre, donde se presencié la falta de recursos educativos digitales, el propósito de este trabajo es desarrollar una aplicación educativa multimedia que ayude a mejorar el rendimiento académico.

La metodología utilizada para la elaboración de este trabajo fue adoptada mediante un enfoque cualitativo, deductivo, se implementó la técnica de entrevista y encuesta con autoridades de la institución y alumnado, para recolectar la información necesaria que permitió determina los requerimientos de la aplicación verificando el contexto en el cual se centra la problemática, la encuesta realizada a los estudiantes reflejó que se les dificulta desarrollar pensamiento crítico. Como resultado se desarrolló un software educativo con base a la necesidad educativa planteada, agregando recursos interactivos multimedia, los cuales le permiten al estudiante obtener conocimientos, habilidades estimulándolos para llegar conseguir a una fácil construcción del saber.

Nacional

Gómez (2016) desarrollo un trabajo en la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua con el nombre de “Aplicación educativa en Android “correspondiente a la asignatura de Matemática, dirigido a estudiantes con deficiencia auditiva del 7mo grado, del instituto Miguel de Cervantes Saavedra, con el objetivo de fortalecer el proceso de aprendizaje empleando software educativo como herramienta de apoyo en la unidad: Conjunto de números racionales.

La investigación se realizó basada en un enfoque cualitativo ya que se desarrolló a partir de la observación directa de un público específico y entrevistas al director, docente de matemáticas, con la información ya categorizada y documentada se pudo obtener un diagnóstico, lo cual reflejo los requerimientos necesarios de la aplicación “NUMARC”. Una vez terminado el desarrollo del software educativo fue validado por los alumnos con déficit auditivo cumpliendo con las expectativas del proyecto ya que ayudó a fomentar el razonamiento lógico aplicando de forma concreta los conceptos. Entre los principales resultados obtenidos se observo el interés de los estudiantes por manipular la aplicación así como su fácil manejo, la aplicación fue muy bien aceptada por todos en el núcleo educativo obteniendo un promedio de puntuación de 4.5 lo que la ubica dentro del rango de muy buena además se realizo una propuesta de integración curricular en la tercera unidad: Conjunto de números Racionales donde se propone estrategias de aprendizaje con el uso de la aplicación móvil.

Local

Manzanares (2021) realizó un trabajo investigativo titulado “Uso del Software Educativo como herramienta didáctica” con el objetivo de fortalecer el desarrollo de la comprensión

lectora en los estudiantes de tercer grado del Colegio Público Benito Juárez, del municipio de Diriomo, departamento de Granada, durante el segundo semestre del año 2020.

Este estudio se realizó una evaluación diagnóstica que evidencio las fortalezas y necesidades que presentaba el colegio, durante el proceso de análisis se constató que el centro cuenta con herramientas tecnológicas, se gestionó la capacitación del personal docente en la aplicación de “Software de Educación Virtual” como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El trabajo investigativo tiene un enfoque mixto, donde se analiza desde los aspectos cualitativos y cuantitativos, es de carácter descriptivo, porque se realiza descripción de cada una de las etapas del estudio referido a las estrategias novedosas que utiliza la docente durante la comprensión lectora con los estudiantes de tercer grado. Los resultados obtenidos gracias al proceso de capacitación fueron satisfactorios y bien recibos por parte de la comunidad educativa, la que calificó como excelente el trabajo realizado, permitiendo aprovechar los recursos tecnológicos con los que cuenta el centro.

Objetivos

Objetivo General

Elaborar una propuesta de integración curricular como recurso de apoyo en la asignatura de Lengua y Literatura haciendo uso de la aplicación educativa “LIAPP” de 7mo grado de educación media en la unidad VI: así mismo Mejoremos la expresión oral y escrita mediante el uso correcto de la ortografía y la gramática

Objetivos Específicos

- Validar la funcionalidad técnico pedagógica de la aplicación educativa LIAPP
- Actualizar la funcionalidad técnico pedagógica de la aplicación educativa con base en la validación.
- Determinar los elementos necesarios para la integración curricular de la aplicación educativa LIAPP como recurso de apoyo en la asignatura: Lengua y Literatura.
- Describir los elementos necesarios para la integración curricular de la aplicación educativa LIAPP como recurso de apoyo en la asignatura: Lengua y Literatura.

Marco teórico

La educación

Según (Etecè, 2021) . Se denomina educación a la facilitación del aprendizaje o de la obtención de conocimientos, habilidades, valores y hábitos en un grupo humano determinado, por parte de otras personas más versadas en el asunto enseñado y empleando diversas técnicas de la pedagogía: la narración, el debate, la memorización o la investigación. Según la educación es un proceso complejo en la vida del ser humano, que ocurre fundamentalmente en el seno de la familia y luego en las distintas etapas de la vida escolar o académica que el individuo transite (desde el kindergarten hasta la universidad). (párrafo. 1). Comprendemos que la educación son habilidades que obtenemos conforme lo practicamos, es un aprendizaje que venimos desarrollando desde pequeños hasta ser unos adultos. Por eso puede decirse que la educación es un paso muy importante para salir adelante y tener una mejor vida ya que con

ella podremos tener muchas oportunidades y te podrán tomar en cuenta desde una mejor perspectiva social y laboral.

Según (Mariana, 2020, pág. 2) La educación, en su doble faceta individual y social, responde a una serie fundamentos políticos y culturales, los cuales garantizan su pertinencia con las demandas de los individuos y los grupos sociales, en términos de necesidades y expectativas.

La educación es un proceso, en el cual el ser humano es considerado el sujeto de transformaciones cualitativas., desarrollando en dicho individuo un cambio de un punto a otro en términos de maduración. También la educación es considerada un proceso individual y social, en el cual logra en el individuo trasformaciones sociales e individuales. (Luis, 2016). Dicho de otra manera, es una transformación individual y social conforme el desarrollo del ser humano.

Anterior mente se tenía la concepción de que la educación fuese un proceso individualista, pero en la actualidad se trata de resaltar su doble faceta individual y social. Por lo tanto, no se debe analizar como dos facetas separadas, si no en complemento juntas las dos.

Procesos de Aprendizaje

Proceso de aprendizaje es el procedimiento mediante el cual se comparten experiencias, información especial o general sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento. (JJOHNSON, 1985, parrafo. 1).

Según (Graells, 11) Los procesos de aprendizaje son las actividades que realizan los estudiantes para conseguir el logro de los objetivos educativos que pretenden. Constituyen una actividad individual, aunque se desarrolla en un contexto social y cultural, que se produce a través de un proceso de interiorización en el que cada estudiante concilia los nuevos conocimientos en sus estructuras cognitivas previas; debe implicarse activamente reconciliando lo que sabe y cree con la nueva información). La construcción del conocimiento tiene pues dos vertientes: una vertiente personal y otra social.

Componentes del proceso de aprendizaje

El proceso de aprendizaje escolarizado, es muy complejo e inciden en su desarrollo una serie de componentes que deben entrelazarse para que sus resultados sean óptimos, no es posible lograr el objetivo del proceso si estos componentes no se desarrollan de manera óptima; Así mismo los contenidos son conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que los alumnos deben adquirir a lo largo del proceso de aprendizaje.

Objetivos

Los objetivos del proceso de aprendizaje constituyen los fines o resultados previamente concebidos, como un proyecto abierto y flexible, que guían las actividades de profesores y estudiantes, para alcanzar las transformaciones necesarias en estos últimos. (gisela & Cáceres, s.f., párrafo. 22)

Evaluación

La **evaluación del aprendizaje** permite abordar cambios e innovaciones en las programaciones educativas y acciones didácticas, basado en percepciones rigurosas de la realidad, lo que contribuye, sin lugar a dudas, en una mejora de la calidad del aprendizaje, al mejorar la acción docente. (Ángel & González).

Recursos

El objetivo del presente artículo es dar a conocer la importancia de los recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. La necesidad de utilizar las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (nTIC's) y en la creación de recursos educativos. (Vargas, 2017). Además de emprender las nuevas estrategias en recursos actuales en el proceso de aprendizaje

El uso y desarrollo de recursos educativos didácticos, coadyuvará al proceso de enseñanza y aprendizaje tanto de docentes como de estudiantes.

Además, se describe la clasificación de los recursos educativos: textos impresos, recursos audiovisuales y recursos informáticos de las nTIC's; y un compendio de recursos educativos didácticos informáticos existentes con y sin conexión a Internet. Finalmente, se detalla los diferentes programas informáticos disponibles tanto gratuitos como de pago para la creación de recursos didácticos con la ayuda de las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación.

Estudiante

En cuanto al rol del estudiante, este debe ser también un sujeto activo de su propio aprendizaje, debe tomar en cuenta los roles representados en la autodisciplina, auto aprendizaje, en saber analizar, reflexionar y en participar en el trabajo colaborativo, ya esto les permite que su proceso de aprendizaje sea de provecho y calidad. (Marlene, 2020). Por lo tanto, el rol del estudiante es cada vez más significativo.

Docente

El rol del maestro no es sólo proporcionar información y controlar la disciplina, sino ser un mediador entre el alumno y el ambiente. Dejando de ser el protagonista del aprendizaje para pasar a ser el guía o acompañante del alumno.

Métodos

(Docentes al día, 2019). Para cualquier docente es importante mantenerse actualizado acerca de los métodos de aprendizaje a educar, más efectivos y actuales, de manera que pueda favorecer el aprendizaje significativo de los alumnos.

Teorías de la enseñanza aprendizaje

Las teorías del aprendizaje pretenden describir aquellos procesos mediante los cuales tanto los seres humanos, como los animales aprenden. Numerosos psicólogos y pedagogos han aportado amplias teorías en la materia. (2009, pág. 1). Las teorías de aprendizaje como sabemos son muchas y cada autor expresa su idea sobre estas, las mayorías tomada de la mano.

Las diversas teorías ayudan a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano, elaborando a su vez estrategias de aprendizaje y tratando de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento. Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y razonamiento a una lengua.

Vygotsky

Aprendizaje: Se produce en un contexto de interacción con: adultos, pares, cultura, instituciones. Estos son agentes de desarrollo que impulsan y regulan el comportamiento del sujeto, el cual desarrolla sus habilidades mentales (pensamiento, atención, memoria, voluntad) a través del descubrimiento y el proceso de interiorización, que le permite apropiarse de los signos e instrumentos de la cultura, reconstruyendo sus significados.

La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Piaget es un personaje interesante en psicología. Su teoría del aprendizaje difiere de muchas otras en algunas formas importantes: Primero, se enfoca exclusivamente en los niños,

segundo, habla sobre el desarrollo y tercero, es una teoría de la etapa, no una teoría de progresión lineal.

En cuanto (Javier).Las teorías educativas que funcionan como la base del proceso de aprendizaje ha evolucionado, encontramos que después de las teorías conductista y cognitivista se han desarrollado las teorías constructivistas y socio constructivista. Tanto los alumnos como los profesores han aprovechado estos cambios para introducir y utilizar más frecuentemente las TIC dentro del proceso de aprendizaje. (pág. 3). Igualmente, esto sirve como nuevos procesos de enseñanza aprendizaje para los estudiantes para tener nuevos conocimientos sobre las TIC.

Integración curricular

Según Rivera (2013) La integración curricular ha sido descrita como un enfoque de aprendizaje basado tanto en principios filosóficos como prácticos. Consiste en la unión deliberada de conocimiento, destrezas, actitudes y valores de diferentes áreas temáticas con el fin de desarrollar el entendimiento de ideas claves. Cuando se integra el currículo, los componentes que lo forman se entrelazan y relacionan en formas significativas, tanto para el estudiante como para el maestro.

Según (Illán & Molina, 2011), existen diferentes modalidades de integrar el currículo, a continuación alguna de ellas:

- Integración Curricular relacionando varias disciplinas. Supone coordinar las programaciones de varias disciplinas afines.
- Integración Curricular a través de tópicos. Las áreas implicadas coordinan sus programaciones alrededor de un centro de interés (tema). A partir de ese

momento, no existe relación jerárquica entre ellas, sino que los intereses quedan subordinados a la propia interacción.

- Integración Curricular a través de cuestiones de la vida cotidiana. Desarrollando temas transversales difícilmente abordables desde el tratamiento unipolar que ofrece una sola disciplina.
- Integración Curricular a través de temas seleccionados por el alumnado. Organizando los contenidos alrededor de aquellos temas que los propios alumnos han seleccionado.
- Integración Curricular a través de conceptos. Se utilizan en grupos de alumnos con edades avanzadas (final de la ESO, Bachillerato, etc.), pues requiere una cierta madurez y dominio del pensamiento abstracto asociado a los conceptos (modernidad, tecnología, espacio, marginación, etc.)
- Integración Curricular a través de bloques históricos y/o geográficos. Se organizan los contenidos y las áreas a partir de acontecimientos históricos, espacios geográficos o periodos de la humanidad (la cultura egipcia, el Mar Mediterráneo, Afganistán, el imperialismo español, etc.)
- Integración Curricular a través de culturas o instituciones. Se organiza el currículo tomando como referente algunos grupos humanos significativos o alguna institución, asociación, organismo o corporación creada por las personas (los árabes, las sectas, las asociaciones, las ONGs, las residencias para ancianos, las prisiones para menores, etc.)

Integración curricular a través de grandes descubrimientos o inventos. Se utilizan los descubrimientos e inventos como ejes vertebradores del currículo (la energía solar, el teléfono móvil, la electricidad, el autogiro, la vacuna, la pasteurización, el ordenador, Internet, etc.).

Integración Curricular con TIC

(Sanchez J. , 2001) enfatiza que la Integración curricular de TICs es el proceso de hacerlas enteramente parte del Curriculum, como parte de un todo, permeándolas con los principios educativos y la didáctica que conforman el engranaje del aprender. Ello fundamentalmente implica un uso armónico y funcional para un propósito del aprender específico en un dominio o una disciplina curricular.

Cuando hablamos de integración curricular de las TICs nos referimos a la relevancia de integrar las TICs y embeberlas en el desarrollo curricular. El propósito es la actividad de aprendizaje, la acción pedagógica, el aprender y las TICs son herramientas que vehiculan aquello. Las TICs se utilizan para fines curriculares, para apoyar una disciplina o un contenido curricular además estas Son herramientas para estimular el desarrollo de aprendizajes de alto orden. Las TICs se tornan invisibles, el profesor y el aprendiz se apropian de ellas y las utilizan en un marco situado del aprender.

- Que no es integración curricular de las TICs cuando se cumplen estos puntos
- Poner computadores en la clase sin capacitar a los profesores en el
- uso y la integración curricular de las TICs.
- Llevar a los alumnos al laboratorio sin un propósito
- curricular claro.
- Substituir 30 minutos de lectura por 30 minutos de trabajo con el
- computador en temas de lectura.
- Proveer software de aplicación como enciclopedias electrónicas, hoja de cálculo, base de datos, etc., sin propósito curricular alguno.

- Usar programas que cubren áreas de interés especial o expertise técnico, pero que no ensamblan con un área temática del Curriculum.
-

Elementos para la integración curricular

Nubia Conde et al, (2010) Señala que hay seis elementos para la integración curricular y habitualmente ya identificados al entorno a: un tema, un proyecto productivo, a problemas prácticos, a una actividad, un relato y a un tópico generador señalando sus particularidades.

Innovación Curricular

Se define como un cambio interno a la escuela, que afecta a las ideas, las prácticas y estrategias que se utilizan, la propia dirección del cambio, las funciones de los individuos que participan en estas prácticas. Y es un proceso, que, al contrario de la reforma, exige un tipo de cambio para ponerla en práctica que es el aprendizaje. Es decir, sin aprendizaje, por el hecho de que alguien haya ideado una innovación no está realizada. (Estebaranz, s.f.)

Reforma Curricular

Se define como un cambio planeado amplio, destinado a alterar la estructura y normatividad de un sistema educativo. Se ocupa, de manera especial, de las alteraciones en los fines operativos del proceso de enseñanza-aprendizaje, como de los contenidos, métodos, evaluación, materiales y organización interna de la instrucción, lo que a su vez producirá cambios en la organización y en la administración de la institución educativa.

Adecuación Curricular: el esfuerzo por integrar dentro del currículo planeado y administrado, los elementos de la realidad más cercana al alumno, para extraer de ella, en un

grado mayor de concreción, objetivos y actividades de la situación de enseñanza y aprendizaje.
(Bolaños & Molina, 1998)

Contenido curricular

El contenido curricular es un conglomerado de conocimientos de diversas índoles, fundamentales para el desarrollo del estudiante, y cuya asimilación no puede realizarse de forma plena y correcta sin una ayuda específica; Así como lo es el uso correcto de las reglas ortográficas tales como: del uso de B, uso de V y el uso de punto y coma, las cuales permite una información precisa y correcta a la hora de transmitir o recibir un mensaje, evitando confusiones y malos entendidos durante la comunicación; Es por esto que para poder apoyar estos contenidos se deben plasmar de manera pertinente y abordados en diversas herramientas y estrategias para su correcto aprendizaje.

Elementos teóricos del contenido curricular

Mejoramos la expresión oral y escrita mediante el uso correcto de la ortografía y la gramática.

Contenidos

Uso correcto de B

Uso correcto de V

Uso correcto de punto y coma

Ortografía

Se refiere al conjunto de normas que regulan la escritura. Forma parte de la gramática normativa ya que establece las reglas para el uso correcto de las letras y los signos de puntuación.

La letra B es la segunda del alfabeto español y la primera de las consonantes. Se la suele denominar be alta, be larga o be labial. En el idioma español se ha perdido prácticamente la diferenciación entre el sonido de “be” y “ve”, a diferencia de otros idiomas que también usan el alfabeto latino, como el inglés o el francés.

La letra V es la decimoctava consonante del alfabeto español. Se la suele denominar ve corta o uve (según la región) para distinguirla de la B o be larga. El valor fonético de ambas letras fue perdiendo diferencias con el tiempo y, si alguna vez la exigencia de la ‘V’ era reproducirla sin fricción entre los labios, dando un sonido con más vibración, hoy esa diferencia se ha atenuado fuertemente.

El punto y coma es signo que indica una pausa intermedia entre la que se hace con la coma (menor) y la del punto (mayor). Cuando se utiliza, se debe escribir unido a la palabra que le antecede y se deja un espacio entre él y la palabra o el signo que le sigue.

Dispositivo Móvil

Según Flores (2014) Un dispositivo móvil se puede definir como un aparato de pequeño tamaño, con algunas capacidades de procesamiento, con conexión permanente o intermitente a una red, con memoria limitada, que ha sido diseñado específicamente para una función, pero que puede llevar a cabo otras funciones más generales.

El crecimiento de los dispositivos móviles es imparable y su evolución se va ampliando como herramienta de información y entretenimiento ya que no solamente se utilizan para llamar o mandar mensajes de texto, sino que ahora podemos incluirla al ámbito educativo en el cual podemos acceder desde cualquier lugar y momento sin importar las barreras de espacio y tiempo. Las nuevas generaciones, al contar con estos dispositivos móviles, tienen más

posibilidades de ampliar sus espacios de aprendizaje, aunque es necesario aclarar que más tecnología no significa mejores aprendizajes si no viene acompañada por estrategias de utilización de calidad en la alfabetización digital por parte de docentes y estudiantes participantes de la formación del conocimiento.

Aplicaciones Educativas

Las aplicaciones educativas son definidas como programas de ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje, una herramienta que aportan tanto al docente como al estudiante espacios dinámicos de aprendizaje, además contribuyen significativamente a desarrollar las habilidades en la formación de los estudiantes, en su concepción e implementación. Por otra parte, García (2016) refiere que “Se debe tomar en cuenta que las aplicaciones educativas consisten en ser un apoyo para el docente, una herramienta más que les permita que los estudiantes tengan interés por las asignaturas”. Además, no solo será un soporte para el docente, sino también un instrumento de apoyo que facilita el aprendizaje de los estudiantes.

Las aplicaciones educativas hoy en día nos permiten crear un ambiente interactivo y personalizado adaptando a las necesidades del alumno, suelen contener una gran variedad de recursos audiovisuales, estimulando interacción que tiene el estudiante con el objeto de estudio, actualizando el modelo clásico de enseñanza llevando el aprendizaje fuera y dentro del aula de clases. Así mismo Ramírez (2017) considera “La diversidad de aplicaciones educativas que hoy en día existen en la Web 2.0 son una gran oportunidad para incorporarlas como recurso metodológico en las actividades que se realizan en el salón de clases, con el objetivo de lograr con ello una mayor atención y participación del estudiante con actividades formativas y divertidas” (p.17).

Móvil learning

De acuerdo con Zamora (2019), el aprendizaje por medio de dispositivos móviles ha venido a revolucionar el contexto educativo, muchos estudiantes, la mayoría en realidad, emplean sus teléfonos celulares o tablets porque lo consideran más cómodo porque pierden menos tiempo en la realización de tareas o búsqueda de consultas puntuales enviadas por los profesores, en este sentido, se puede decir que la generación actual tiene incorporado procesos tecnológicos que el manejo de estos recursos se ha vuelto imprescindible.

Por otra parte, Molina (2016), se denomina m-learning a la educación a distancia completamente virtualizada a través de los nuevos canales digitales (las nuevas redes de comunicación, en especial internet), y que utiliza para ello las herramientas o aplicaciones de hipertexto, tales como páginas web, correo electrónico, foros de discusión, mensajería instantánea, plataformas de formación, etc., como soporte de los procesos de enseñanza-aprendizaje

Sistema de Autor

Según Razquin (2005) un sistema de autor es un programa de ordenador diseñado para facilitar la creación de material educativo multimedia a profesores no especializados en informática (digamos “no-programadores”), en cierta manera evita la complejidad de la programación tradicional y permite la creación de “lecciones electrónicas” a cualquier instructor interesado y que esté dispuesto a dedicar unas cuantas horas a actualizar sus conocimientos y herramientas didácticas.

Como plantea Razquin (Razquin, 2005) Las principales ventajas de estos sistemas de última generación son tres: reducen el tiempo de desarrollo de aplicaciones hasta 1/8 del tiempo requerido con las formas de trabajo anteriores; en segundo lugar, resultan más fáciles y rápidos de aprender que lenguajes de programación tradicionales y por último, al ser diseñados para un propósito específico, muchas de las necesidades más habituales de los creadores de software educativo han sido previstas de antemano y son fáciles de implantar.

Uno de estos desarrollos de entornos es, App Inventor es un software de Google diseñado para la elaboración de aplicaciones educativas multimedia destinada a la plataforma Android, el lenguaje es gratuito se puede acceder desde la web tan solo se necesita loguearte con tu cuenta de Gmail, es una gran opción ya que las aplicaciones que se trabajan en App Inventor son verdaderamente intuitivas presentan una navegación simplista pero a la vez suficientemente capaz de solventar la necesidad educativa plateada además su distribución es la más factibles dado que son alojadas en play store el centro de distribución de aplicaciones más grande donde cualquiera puede alojar sus creaciones libremente sin ningún costo. La plataforma dispone de dos tipos de funcionalidades, la parte de diseño y la parte de bloques, en la función de diseño, los usuarios crean la interfaz que se encontrará el cliente de la aplicación, en la función de bloques se define el comportamiento de los elementos que se han creado en la pantalla de diseño como pueden ser los distintos botones o etiquetas.

Etapas técnicas pedagógicas del diseño de la aplicación

Aspectos Pedagógicos

Inicialmente, para la creación de esta aplicación se inició a partir de la necesidad educativa expresada por parte del (MINED) la cual afecta a los estudiantes de 7mo grado de educación

media, especialmente en la unidad 6: Mejoremos la expresión oral y escrita mediante el uso correcto de la ortografía y la gramática, se observó que los alumnos no participaban en el desarrollo de las actividades prácticas por tal razón se buscó la manera de apoyar el aprendizaje en contribución con el departamento de Tecnología Educativa y expertos en el área de Español de la Unan-Managua para la creación de este software educativo que ayude a la necesidad educativa encontrada. Esta aplicación móvil tiene la intención de motivar al alumno a participar en clase dinamizando la metodología de aprendizaje implementando recursos multimedia interactivos.

Para poder lograr la realización de la aplicación se contó con la ayuda de un experto en el área del Lengua y Literatura que evaluó la parte conceptual de la aplicación, un experto en el área de diseño gráfico que nos brindó diversidad de material de diseño para implementarlos dentro de la aplicación como lo son: logos, imágenes, fuentes, colores, tipografías entre otros. Un experto en el área de programación que fue la persona encargada de darle vida a esta aplicación, entre los 3 se inicializó esta aplicación ya que con la ayuda de estos implicados se lograría un buen resultado que ayude a los estudiantes a comprender mejor el tema en el que el MINED encontró la necesidad, sirviendo como herramienta de apoyo al momento de implementar los contenidos

Aspectos técnicos

LIAPP es una aplicación educativa desarrollada para estudiantes de séptimo grado en la asignatura de Lengua y Literatura específicamente Unidad VI, reforzando los contenidos de uso de “v, b “y uso de correcto de punto y coma, implementando software como una herramienta complementaria en el proceso de aprendizaje, para esto se creó dicho software en el entorno de desarrollo de App Inventor el cual está dirigido hacia dispositivos móviles de la plataforma

Android, la metodología que emplea es muy intuitiva se refiere a la programación por bloques de instrucciones.

Pantalla de Bienvenida

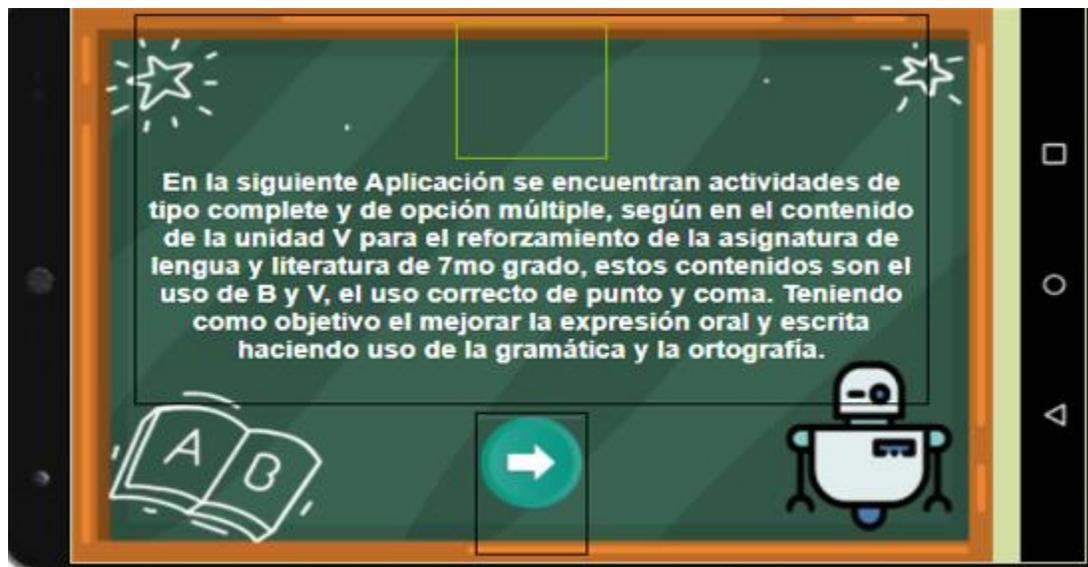
La interfaz inicial muestra un mensaje de bienvenida al usuario seguidamente la presentación del logo de la ampliación, en la parte inferior de la pantalla encontraremos 3 botones correspondientes a:

1. Instrucciones, nos dirige hacia otra pantalla la cual muestra la mecánica de las actividades a desarrollar
2. Iniciar, nos dirige al módulo principal de las actividades donde podremos elegir con que actividad empezar.
3. Créditos, en este apartado encontraremos una interfaz la cual nos muestra los colaboradores involucrados en el desarrollo del recurso.



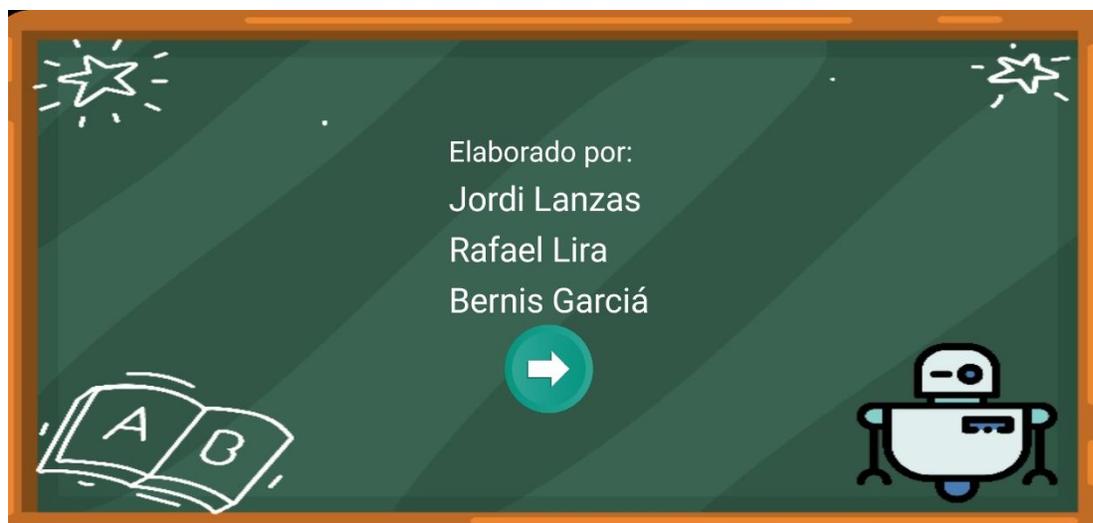
Pantalla de instrucciones

En la pantalla de instrucciones se aborda brevemente la interacción que tiene la App y las actividades con las que cuenta.



Pantalla de créditos

El equipo encargado del desarrollo del software.



Módulo de menú de actividades

Accedemos a esta pantalla y encontraremos los contenidos a desarrollar, en la parte superior de la pantalla se observa una descripción de la unidad que se trabajará y 3 módulos que contienen cada uno actividades distintas según el tópico que corresponde.

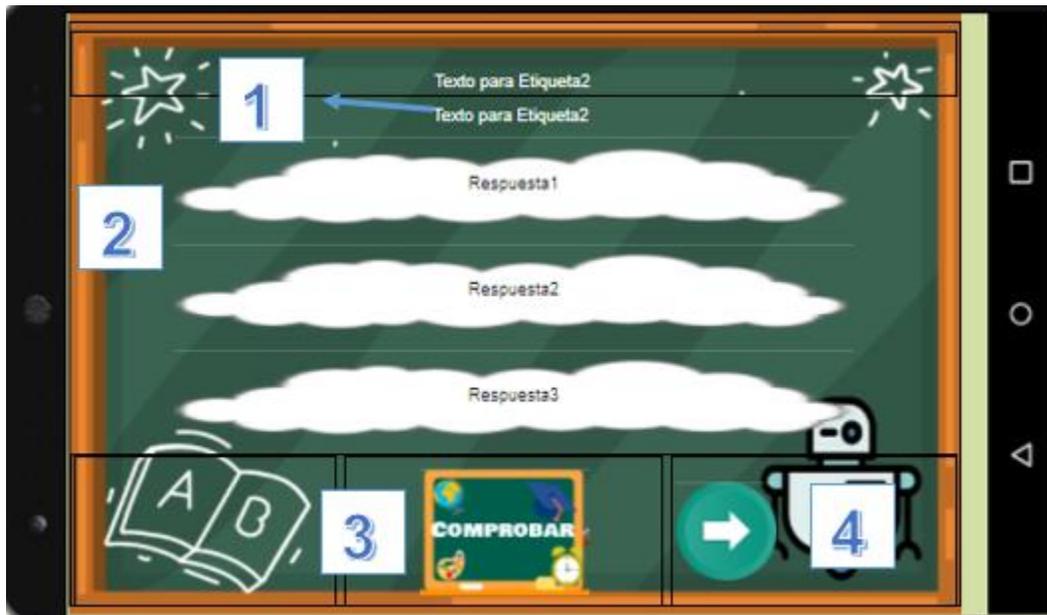
1. Modulo que contiene las actividades del uso de “B”
2. Modulo que contiene las actividades del uso de “V”
3. Modulo que contiene las actividades del uso correcto de “punto y coma”



Pantalla de actividades

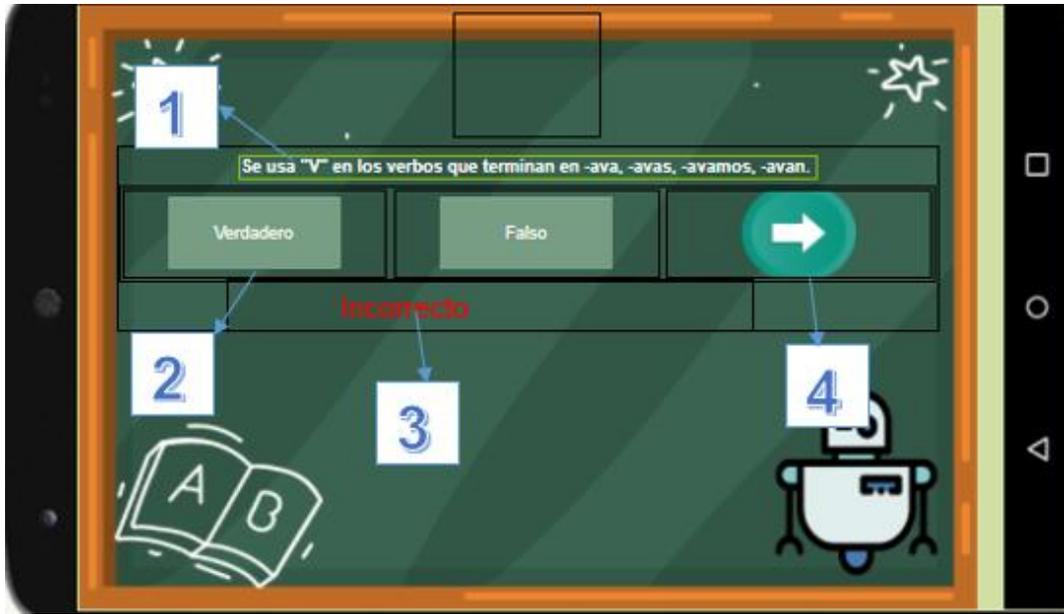
Actividad selección única, permite al usuario escoger un ítem de un total de 3 opciones, uno de los cuales corresponde a la respuesta correcta que se pide obtener, posteriormente de haber seleccionado, se muestra el estado de la respuesta si es correcta o no, después de contestar correctamente, se le permite avanzar a la siguiente actividad pulsando sobre el botón siguiente.

1. Enunciado del ejercicio
2. Ítems de respuesta
3. Botón de validación de respuesta
4. Botón para avanzar a la siguiente actividad

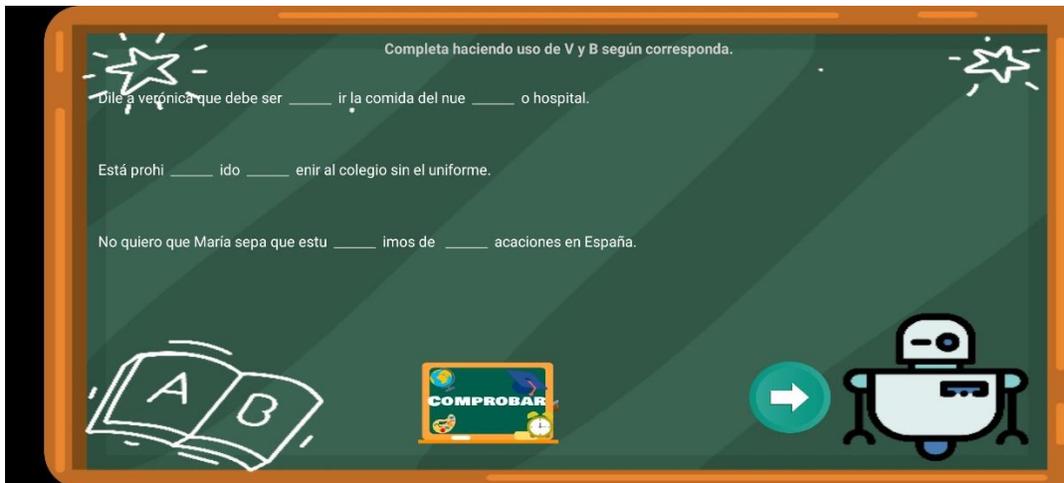


Actividad falso o verdadero, en esta actividad el usuario selecciona la respuesta correcta, luego de responder la actividad se debe comprobar la misma y conocer si fue buena o no.

1. Enunciado de la actividad
2. Selección de respuesta
3. Retroalimentación de la actividad
4. Botón siguiente para continuar con las actividades



Actividad complete, el usuario debe colocar la letra correcta según corresponda la regla ortográfica, deberá comprobar el estado de su respuesta para así finalizar la actividad.



Actividad de arrastre



Propuesta de Integración Curricular

Descripción de la propuesta

Esta propuesta se encuentra sustentada por la teoría constructivista la cual sostiene que el conocimiento no se descubre, se construye de modo que el alumno construye su conocimiento a partir de su propia forma de ser, pensar e interpretar la información. Por otra parte, en esta teoría el docente cede su protagonismo al estudiante quien asume el papel fundamental en su proceso de formación, hay que destacar que el profesor acepta y promueve la autonomía e iniciativa del alumno ofreciéndole los recursos, información y materiales interactivos.

La aplicación educativa que lleva por nombre "LIAPP" ha sido elaborada en App Inventor un software que permite desarrollar aplicaciones sencillas para dispositivos móviles. El estudiante podrá realizar los diferentes ejercicios que le servirán para reforzar los

conocimientos adquiridos en el aula de clase, correspondientes a los contenidos “uso de v”, “uso de B” y “uso correcto de punto y coma”, ya que la aplicación “LIAPP” es un tipo de software ejercitador.

La aplicación cuenta con 3 módulos llamados “Uso de V”, “Uso del punto y coma”, “Uso de B” cada uno de ellos contiene diferentes ejercicios, donde el alumno deberá rellenar, selección múltiple y falso o verdadero, como una forma de obtener la atención del estudiante mediante actividades interactivas poniéndolo al corriente para ejercitar los contenidos.

Se debe de tomar en cuenta que el aprendizaje es un proceso de inserción a los contenidos, por lo cual se propone que el uso de la aplicación sea durante la etapa de culminación, ya que es en el momento en donde los estudiantes ya han conocido los contenidos, para así proseguir con la ejercitación de los conocimientos previos.

Esta aplicación tiene como propósito ayudar al proceso de aprendizaje como reforzamiento al momento de ejercitar los contenidos, en base a la necesidad educativa encontrada, la cual consiste en la falta de participación de los estudiantes correspondiente a la práctica de los ejercicios propuestos en el salón de clases, para ello se implementó la integración de un software educativo “LIAPP” para captar la atención y motivar al estudiante mediante actividades lúdicas y recursos multimedia interactivos.

La integración de este software en el proceso de aprendizaje es viable porque satisface la necesidad educativa y cumple con los estándares de diseño y desarrollo apropiados para la población a la que está dirigido además coincide con el nivel de competencias que se espera para estudiantes que cursan esta unidad de la asignatura.

Se implementará en la etapa de culminación del aprendizaje, el estudiante pondrá en práctica los conocimientos adquiridos en clase, interactuará de manera individual con el software, para ello este debe tener conocimientos previos a cerca del uso de dispositivos móviles en caso de que no esté familiarizado con el entorno, el docente mostrara y dará acompañamiento al alumno sobre la metodología y funcionamiento del software.

Población objeto

La aplicación educativa está dirigida a estudiantes que cursan el séptimo grado de educación media cuyas edades oscilan entre los 11 a 13 años. La meta o expectativas que se espera lograr con la integración de este recurso es que este mismo pueda aplicar de manera correcta las reglas ortográficas y gramaticales correspondientes a los contenidos de la unidad VI, se desea motivar y poner en práctica sus habilidades dinamizando el proceso de aprendizaje para que sea más atractivo.

Hay que tener en cuenta ciertos requisitos para poder manipular este software como lo es el manejo esencial de un dispositivo móvil (celular o tableta)

Encenderla acceder a una aplicación

De modo que la app es de fácil manejo e intuitiva, además deberán de tener conocimientos previos de los contenidos: uso de V, uso de punto y coma en interjecciones y uso de B.

Conocimientos y habilidades previas del docente. El docente debe de tener habilidades en el uso y manejo de un dispositivo móvil, ya sea, encenderlo, acceder a las aplicaciones, además debe de conocer la aplicación antes que el estudiante, para que pueda orientar las actividades a realizarse.

Tiempo sugerido para la realización es de 15 a 25 minutos

Planificación didáctica

Según Tejeda (2009) la planeación didáctica es diseñar un plan de trabajo que contemple los elementos que intervendrán en el proceso de aprendizaje organizados de tal manera que faciliten el desarrollo de las estructuras cognoscitivas, la adquisición de habilidades y modificación de actitudes de los alumnos en el tiempo disponible para un curso dentro del plan de estudios.

Es un instrumento que diseña el docente en el que desarrolla sus intenciones educativas, de carácter académico administrativa que pretende compartir con sus estudiantes en un determinado ciclo académico, en el detalla los objetivos, contenidos, estrategias y procedimientos a seguir para alcanzar las competencias, sean generales o específicas existentes en el currículo.

Matriz curricular

Séptimo Grado		Octavo Grado		Noveno Grado	
Unidad VI: Mejoremos la expresión oral y escrita mediante el uso correcto de la ortografía y la gramática. (23 H/C)		Unidad VI: Escribamos y hablemos con corrección ortográfica y textual. (20 H/C)		Unidad VI: Escribamos y hablemos con propiedad lingüística y conciencia gramatical. (20 H/C)	
Indicadores de Logro	Contenidos	Indicadores de Logro	Contenidos	Indicadores de Logro	Contenidos
<p>1. Aplica la estructura de la carta en la redacción de un párrafo que contenga un mensaje personal.</p> <p>2. Emplea de manera correcta la V, y la coma en vocativos, uso del paréntesis, uso de comillas al escribir en un párrafo un mensaje personal.</p> <p>3. Utiliza el punto y seguido para separar oraciones yuxtapuestas redactadas en párrafos con un mensaje personal, utilizando temas sobre medidas de protección, prevención, mitigación y atención a desastres provocados por los</p>	<p>1. La carta personal:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Estructura <p>2. Ortografía:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Uso de V ➢ Uso de la coma en interjecciones y vocativos. ➢ Uso del paréntesis ➢ Uso de las comillas <p>3. Uso del punto en la redacción de oraciones yuxtapuestas con independencia semántica.</p>	<p>1. Emplea de forma correcta la s, paréntesis, comillas y la coma, para indicar elisiones verbales, y sus usos incorrectos antes de la conjunción Y, en la redacción de párrafos sobre temas de medidas de protección, prevención, mitigación y atención a desastres provocados por los fenómenos naturales y antrópicos.</p> <p>2. Emplea el conocimiento sobre las clases de palabras como estrategia de lectura para detectar la progresión temática, v para estructurar de</p>	<p>1. Ortografía</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Uso de la s ➢ El uso de la coma para marcar elisiones verbales, y sus usos incorrectos antes de la conjunción Y. ➢ Uso de paréntesis y comillas (ejercitación) <p>2. Gramática</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Las clases de palabras: Los demostrativos, los posesivos, los pronombres. ➢ Oraciones impersonales en modo 	<p>1. Emplea de forma correcta la j, la coma en estructuras causales, y ante los marcadores del discurso y el uso de puntos suspensivos en la redacción, sobre temas relacionados con medidas de protección, prevención, mitigación y atención a desastres provocados por los fenómenos naturales y antrópicos para reducir los riesgos y su impacto en la familia, la escuela y la comunidad, respetando todas las formas de vida.</p> <p>2. Aplica en la redacción de cartas</p>	<p>1. Ortografía</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Uso de j ➢ Uso de la coma en estructuras causales, y ante los marcadores del discurso. ➢ Uso de puntos suspensivos. <p>2. Gramática</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Clases de palabras: el

Propuesta de Unidad

Unidad Didáctica: Mejoremos la expresión oral y escrita mediante el uso correcto de la ortografía y la gramática

Unidad No: 6

Competencia de eje transversal: Tecnología

Sesión	Contenido /Sub contenido	Objetivo de aprendizaje	Estrategia de enseñanza aprendizaje	Estrategia de evaluación	Recurso TIC
1	Uso de V	Emplear de manera correcta la V en oraciones y texto.	Presentación video explicativo de reglas ortográficas de v Conferencia (aprendizaje colaborativo) Resolución de ejercicios	Evaluación Formativa	Projector Dispositivo movil (tablet) Software educativo (LIAPP)
2	Uso B	Utilizar de manera correcta la B aplicando las reglas ortográficas y gramaticales	Desarrollo del contenido Lluvia de ideas Resolución de ejercicios	Evaluación Formativa	Dispositivo movil (tablet) Software educativo(LIAPP)

3	Uso correcto de punto y coma	Implementar de forma adecuada el uso de la coma y el punto en interjecciones y vocativos.	Desarrollo del contenido Ilustraciones Resolución de ejercicios	formativa	Dispositivo movil (tablet) Software educativo(LIAP P)
---	------------------------------	---	---	-----------	---

Actividades sugeridas

Completa los espacios en blanco colocando la letra correspondiente según la regla ortográfica del uso de b.

Redacta un párrafo con mensaje corto en el que destaque la utilización de la coma en vocativos, el punto para separar oraciones yuxtapuestas

Identifica las reglas ortográficas y gramaticales sobre el uso correcto de "v" mediante el módulo de preguntas de la actividad "uso de v"

Presenta párrafos cortos redactados en clase en donde se evidencie la aplicación del proceso de escritura y el uso adecuado de la gramática y la ortografía en sus escritos.

Planes de clase

PLAN DE CLASE 1

I. Datos Generales

Fecha:

Grado: 7mo

Asignatura: Lengua y
Literatura

**Unidad IV: Mejoremos la
expresión oral y escrita mediante el
uso correcto de ortografía y
gramática**

Hora: 1

II. Objetivos

Emplea correctamente el uso de la v en textos y oraciones.

III. Contenidos

Uso de "V"

IV. Actividades

Iniciales

- Escucho atentamente las orientaciones del docente
- Conozco el contenido a abordar en clase
- Conozco la importancia y reglas del uso de v a través de un video:
<https://www.youtube.com/watch?v=1kqFxH0YOc0>

De Desarrollo

- Explicación del docente acerca del uso de las reglas ortográficas de "v "
- Análisis de las reglas ortográficas

Finales

- Accedo a la aplicación LIAPP y realizo las actividades propuestas para demostrar los conocimientos adquiridos acerca del uso de las V.
- Pregunto al docente cualquier duda

V. Evaluación

Resolución de ejercicios del módulo uso de “v”

VI. Recursos

Computadora, proyector, software educativo, dispositivo móvil

VII. Observaciones

PLAN DE CLASE 2

I. Datos Generales

Fecha:

Grado: 7mo

Asignatura: Lengua y
Literatura

**Unidad IV: Mejoremos la
expresión oral y escrita mediante el
uso correcto de ortografía y
gramática**

Hora: 1

II. Objetivos

- Utiliza de manera correcta la “B” aplicando las reglas ortográficas y gramaticales.

III. Contenidos

Uso de “B”

IV. Actividades

Iniciales

- Escucho atentamente las orientaciones del docente
- Conozco el contenido a abordar en clase
- Mediante una lluvia de ideas comparto mis conocimientos acerca del uso de “B”:
¿Saben cuándo se utiliza la letra "b"?
¿En qué casos usan ustedes la letra "b"?
¿Después de m se escribe con?
¿Crees que te sería útil aprender a emplear correctamente la "b" sin equivocarte?

De Desarrollo

- Pongo atención ante la exposición del docente acerca del uso correcto de B
- Paso a la pizarra y realizo ejemplos del uso de B.
- Aplico las reglas ortográficas del uso de B, en los ejercicios dados por el docente.
- Comparto con mis compañeros las respuestas dadas a los ejercicios.

Finales

- Accedo a la aplicación LIAPP y realizo las actividades propuestas para demostrar los conocimientos adquiridos acerca del uso de las B.

- Pregunto al docente cualquier duda

V. Evaluación

Resolución de ejercicios del módulo uso de “B”

VI. Recursos

Software educativo, dispositivo móvil

PLAN DE CLASE 3

I. Datos Generales

Fecha:

Grado: 7mo

Asignatura: Lengua y
Literatura

**Unidad IV: Mejoremos la
expresión oral y escrita mediante el
uso correcto de ortografía y
gramática**

Hora: 1

II. Objetivos

. Implemento de forma adecuada el uso de la coma y el punto en interjecciones y Vocativos.

III. Contenidos

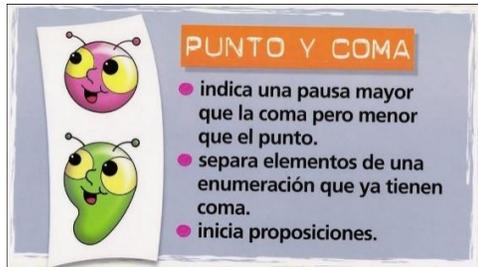
Uso correcto de punto y coma

IV. Actividades

Iniciales

- Escucho atentamente las orientaciones del docente

- Conozco el contenido a abordar en clase
- Conozco la importancia del uso correcto de punto y coma a través de láminas, ilustraciones



De Desarrollo

- Pongo atención ante la exposición del docente acerca del uso de punto y coma
- Analizo las reglas ortográficas.
- identifico la función del uso del punto y coma, como separador de unidades textuales básicas; para ello a partir de pequeños textos, identificar la función del punto y coma
- Ejemplifico los casos del punto y la coma en actividades variadas como dictados, creación de adivinanzas y refranes.

Finales

- Accedo a la aplicación LIAPP, resuelvo las actividades propuestas
- Pregunto al docente cualquier duda

V. Evaluación

Resolución de ejercicios del módulo uso de “punto y coma”

DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

La aplicación LIApp es un software educativo desarrollado en el entorno de App Inventor, con el objetivo de reforzar los contenidos de lengua literatura para los estudiantes de 7mo grado, siendo estos contenidos “El uso de B y V así como el uso de punto y coma”, para esto se ha creado tres tipos de actividades abordando dichos temas, los cuales incluyen

actividades de arrastre, selección múltiple y complete en las cuales el estudiante contará con un breve descripción sobre la aplicación y cada una de las actividades con la que esta cuenta.

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Hay varios tipos de evaluación en educación. Todos los tipos tienen diferentes propósitos durante y después de la instrucción, dado esto y según la planificación didáctica para el uso de LIApp, se hará uso de tres evaluaciones formativas correspondiente a los contenidos abordados en la aplicación, siendo que la aplicación se desarrolló con el objetivo de reforzar dichos contenidos, permitiendo la motivación del estudiante y así mismo la retroalimentación, de esta manera cumpliendo con objetivo de la aplicación.

PROPUESTA DE UNA PRUEBA OBJETIVA

Asignatura de Lengua y Literatura

Nombre estudiante:

Fecha__/__/__

Grado: 7mo

Nombre:_____

Contenido: Uso de la B y V, uso de punto y coma

I Seleccione verdadero o falso

1) Si una palabra lleva “v” todos sus derivados la llevan también

• Verdadero

• Falso

2) Se escribe con “v” después de la letra N

• Verdadero

- Falso

3) La letra V es la decimoctava consonante del alfabeto español. Se la suele denominar ve corta o uve (según la región) para distinguirla de la B o be larga.

- Verdadero
- Falso

4) la pronunciación correcta de la letra v en español es idéntica a la de la b, por lo que no existe oralmente ninguna diferencia en nuestro idioma entre palabras como baca y vaca, bello y vello, acerbo y acervo.

- Verdadero
- Falso

II Complete con b o con v, según corresponda.

a) Debido al paso del ciclón las comunicaciones hacia todos los po_ lados de esa pro_incia quedaron _loqueados.

b) ¿Ha escuchado esta rima: “En a_ril aguas mil,/ todas caben en un _arril”?

c) Los _iceministros estu _ieron presentes en la firma de los acuerdos _ilaterales.

d) Podría suscri_irse a varias re_istas si así lo desea.

III. Elija la respuesta correcta:

a) Los signos de puntuación sirven para señalar las pausas y la entonación de la lengua oral.

b) Los signos de puntuación sirven para organizar y distribuir la información en el Texto escrito.

c) El uso de la puntuación está sometido a reglas, pero no son tan estrictas como las de la acentuación o la ortografía de las letras.

d) Todos los enunciados anteriores son ciertos.

2. El enunciado Juan, es el jefe:

a) Está bien puntuado porque la coma está marcando una pausa en la lengua hablada.

b) Está bien puntuado porque entre sujeto y predicado se puede colocar una coma.

c) En esta oración, la presencia de la coma nos indica que Juan es un vocativo.

d) Incluso tratándose de un vocativo, deberíamos suprimir la coma.

7. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Indicador	si	no	Tal vez
Se respondió todo el documento			
Las respuestas son adecuadas			
Se respondió con coherencia			
Se respondió el documento en el tiempo establecido			
Se obtuvieron las respuestas esperadas			
Se obtuvo el puntaje esperado			
Las respuestas cumplen con el aprendizaje esperado			

Conclusiones

De acuerdo a los objetivos planteados en la investigación se obtuvieron los siguientes resultados:

- Se desarrollo una propuesta integración curricular que contempla la necesidad educativa con el fin de apoyar las debilidades en el proceso de aprendizaje, así como también indicadores de logros, contenidos y estrategias de aprendizaje.
- Se creó un software educativo de tipo ejercitador el cual pretende fungir como herramienta de apoyo para la asignatura de Lengua y Literatura atendiendo los contenidos de la unidad VI: mejoremos la expresión oral y escrita mediante el uso correcto de ortografía y gramática
- Se evaluó la aplicación educativa mediante el uso de instrumentos de recolección de datos “la entrevista” aplicadas una al experto en contenido de Lengua y Literatura y otra al especialista en diseño y desarrollo.
- Se implementaron correcciones en el diseño de aspectos técnicos con base a la validación proporcionada por el experto en diseño y desarrollo

Recomendaciones

- Implementar la propuesta de integración curricular como parte del currículo nicaragüense en la asignatura de Lengua y Literatura en la unidad VI: Mejoremos la expresión oral y escrita mediante el uso correcto de la ortografía y la gramática. En los contenidos “uso de v”, “uso de B”, “uso de punto y coma”.
- Capacitar a los docentes en el uso educativo de tecnologías como herramientas que facilitan el proceso de aprendizaje, dado que es muy importante para que el maestro logre aplicarlo en cualquier situación que lo amerite.
- Los docentes de Lengua y Literatura, aprovechar al máximo la aplicación educativa LIApp, de tal manera que contribuya en el proceso de Aprendizaje de los estudiantes.
- Fomentar en los estudiantes el uso correcto de la tecnología.

Recomendaciones para mejorar la aplicación

- Crear un contador de resultado donde el usuario pueda visualizar la cantidad de aciertos y desacierto que obtuvo, también valora con puntaje cada respuesta acertada que obtenga y a su vez el docente poder monitorear el aprendizaje que sus estudiantes están obteniendo.
- Reformular y ordenar las actividades por nivel de dificultad permitiendo un aprendizaje de las lecciones a impartir más adecuado para los estudiantes.
- Integrar un condicional que no permita avanzar entre las actividades a los usuarios a menos que estos conteste cada actividad primero evitando así que el usuario salte las actividades accidentalmente o deliberada mente.

Bibliografía

Ángel, G. H., & González, N. P. (s.f.). *ruidera.uclm.es*. Obtenido de ruidera.uclm.es:

https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/7951/La_evaluaci_n_del_proceso_de_ense_anza-aprendizaje.pdf;sequence=1#:~:text=La%20evaluaci%C3%B3n%20de%20la%20ense%C3%B1anza%20permite%20abordar%20cambios%20e%20innovaciones,al%20mejorar%20la%20acci%C

Bolaños, G., & Molina, Z. (1998). *Introducción al Currículo*. San José, Costa Ricas: EUNED.

Concepción, M. N., Machado Durán, M. T., & Machado Ramírez, E. F. (2013). La evaluación en el proceso de enseñanza . <https://www.efdeportes.com/>, 1-1.

Docentes al día. (29 de diciembre de 2019). Obtenido de Docentes al día:

<https://docentesaldia.com/2019/12/29/8-metodos-de-ensenanza-que-todo-profesor-deberia-conocer/>

Estebaranz, A. (s.f.). *DIDÁCTICA E INNOVACIÓN CURRICULAR* . Obtenido de

<https://es.scribd.com/document/268075793/Estebaranz-Garcia-Innovacion-Curricular>

Eteçè, E. (5 de agosto de 2021). *concepto*. Obtenido de concepto:

<https://concepto.de/educacion-4/>

Gardey, J. P. (2008). *definicion.de*. Obtenido de definicion.de: <https://definicion.de/aprendizaje/>

Gerardo, M. B. (2008). *El proceso de enseñanza- aprendizaje:el acto didactico*. España.

Graells, P. M. (9 de agosto de 11). *peremarques*. Obtenido de peremarques:

<http://www.peremarques.net/actodidaprende3.htm>

Guillermina, L., & Valdivia, G. (30 de junio de 2001). *monografias.com*. Obtenido de monografias.com: <https://www.monografias.com/trabajos106/formas-organizacion-del-proceso-ensenanza/formas-organizacion-del-proceso-ensenanza.shtml>

HendersonSP. (28 de junio de 2015). *slideshare*. Obtenido de slideshare: <https://es.slideshare.net/HendersonSP/medios-en-el-proceso-de-enseanza-y-aprendizaje-1>

Illán, N., & Molina, J. (2011). *Integración Curricular: respuesta al reto de educar en y desde la diversidad*. Obtenido de https://teav.unan.edu.ni/av/pluginfile.php/28998/mod_resource/content/1/integracioncurricular.pdf

Javier, V. A. (s.f.). *Teorías educativas y su relación con las tecnologías de la información y de. mexico: informacongreso@fca.unam.mx*.

Luis, J. (25 de abril de 2016). *slideshare*. Obtenido de slideshare: <https://es.slideshare.net/luisJan2/la-educacin-como-proceso-individual-social-y-conceptos-del-currculo>

Maldonado, T. (2015). *METODOLOGÍA PARA LA EVALUACIÓN CURRÍCULAR*. Obtenido de https://www.udes.edu.co/images/programas/Desarrollo_academico/Documento_Marco_Para_la_Evaluacion_del_Curriculo.pdf

Mariana, R. R. (4 de 3 de 2020). *ISSUU*. Obtenido de ISSUU: https://issuu.com/marianarodasrivas/docs/la_educacion_como_proceso_individual_y_social.docx

Marlene, R. R. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi, Ensayo*.

Mercedes, G. M. (28 de septiembre de 2017). *E.learning master*. Obtenido de E.learning master: <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>

mundial, B. (9 de abril de 2013). *Banco mundial*. Obtenido de Banco mundial: <https://www.bancomundial.org/es/topic/education/overview>

Näslund-Hadley, E., Meza, D., Arcia, G., Rápalo, R., & Rondòn, C. (septiembre de 2012). *Banco Interamericano de Desarrollo*. Obtenido de Banco Interamericano de Desarrollo: <https://publications.iadb.org/es/publicacion/15233/educacion-en-nicaragua-retos-y-oportunidades>

Nubia Conde et al. (13 de Septiembre de 2010). *Congreso Iberoamericano de Educacion*. Obtenido de https://www.adeepra.org.ar/congresos/Congreso%20IBEROAMERICANO/COMPETENCIASBASICAS/R0643_Conde.pdf

Razquin, P. (2005). LOS SISTEMAS DE A UTOR MULTIMEDIA. *EUBD*, 8(2), 7. doi: 1132/1873

Sanchez, J. (2001). *Aprendizaje visible, Tecnología invisible*. Santiago de Chile: DOLMEN EDICIONES.

Vargas, M. G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *scielo*, 1.

wikipedia. (15 de enero de 2009). *wikipedia*. Obtenido de wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADas_del_aprendizaje

wikipedia. (27 de agosto de 2021). *wikipedia*. Obtenido de wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_educaci%C3%B3n_en_Nicaragua

Anexos

Entrevista para validación de herramienta software educativo

¿Está de acuerdo con la paleta de colores empleada en el diseño de las interfaces considerando que está dirigida hacia una población que oscila entre los 11-14 años?

Si, son con colores que no lastiman la visión

¿La aplicación cuenta con un diseño que pueda llamar la atención de los estudiantes?

Si llama la atención el diseño tipo pizarra de la aplicación

¿Cree usted que los elementos que contiene cada pantalla son intuitivos y fáciles de manipular?

Tiene una interactividad fácil de manipular

Considera que la navegabilidad de la aplicación es de fácil acceso?

Si es fácil de comprender y manejar

Los módulos de actividades cumplen con una buena estructura de sintaxis?

Si

¿El lenguaje utilizado en la aplicación cumple con los estándares de redacción?

Si esta bien implementada la redacción

¿Considera que las actividades que contiene la aplicación corresponden con los contenidos que se desea apoyar?

Si van acorde al tema a abordar

¿Considera que la aplicación permite al usuario desarrollar habilidades a través de las actividades basado en el contexto en que se desenvuelve?

Si ya que consiste en practicar el tema y desarrollar mejor el conocimiento

¿Cree que el uso de la aplicación aporta nuevos conocimientos al estudiante?

Quizas no nuevos conocimientos pero si a reforzar lo que sabe y practicarlo

¿Considera que la aplicación cumple con la cientificidad requerida para la unidad a trabajar?

Si

El software es correspondiente al nivel de competencia que los estudiantes han adquirido?

Si y puede que ayude a obtener una nueva habilidad

Los módulos de actividades cumplen con una buena estructura de sintaxis?

Se deben clarificar las instrucciones, detallar más las acciones que debe realizar el usuario

¿Está de acuerdo con la paleta de colores empleada en el diseño de las interfaces considerando que está dirigida hacia una población que oscila entre los 11-14 años?

Estoy de acuerdo, puesto que los colores utilizados armonizan muy bien, son pasteles y por tanto, no perjudican la visión de los usuario.

¿La aplicación cuenta con un diseño que pueda llamar la atención de los estudiantes?

La aplicación incorpora elementos llamativos, pero se debe trabajar un poco en algunas imágenes de fondo, puesto que se muestran algo deformadas.

¿Cree usted que los elementos que contiene cada pantalla son intuitivos y fácil de manipular?

Se debe ser más explícitos en las instrucciones y distribuir los elementos de manera que, los usuarios comprendan qué deben hacer y cómo navegar por las actividades de la app

Considera que la navegabilidad de la aplicación es de fácil acceso?

Se debe mejorar en la distribución de los botones para facilitar su identificación y por ende la navegabilidad.

Entrevista para validación de herramienta software educativo

¿El lenguaje utilizado en la aplicación cumple con los estándares de redacción?

Se requiere mejorar la redacción en las instrucciones de cada actividad

¿Considera que las actividades que contiene la aplicación corresponden con los contenidos que se desea apoyar?

Si, las actividades se corresponden con los contenidos establecidos

¿Considera que la aplicación permite al usuario desarrollar habilidades a través de las actividades basado en el contexto en que se desenvuelve?

Las actividades permiten al usuario reforzar la teoría a través de diferentes actividades que permiten desarrollar habilidades de acorde a los objetivos de los contenidos en estudio, así como habilidades en el uso de la tecnología.

¿Cree que el uso de la aplicación aporta nuevos conocimientos al estudiante?

La aplicación es tipo ejercitador, por tanto refuerza los aprendizajes abordados en clase, los nuevos conocimientos se relacionan con la utilización de la tecnología.

¿Considera que la aplicación cumple con la científicidad requerida para la unidad a trabajar?

La aplicación contiene actividades que son coherentes y pertinentes para los contenidos en estudio.

El software es correspondiente al nivel de competencia que los estudiantes han adquirido?

Si, puesto que no se trata de una aplicación muy compleja en cuanto a interfaz y las actividades son cortas y de acorde al nivel académico de los estudiantes.

¿Cree que esta herramienta es apta para implementarse con recurso complementario en el proceso de aprendizaje? *

Es una herramienta que consigue reforzar los aprendizajes en los estudiantes de manera lúdica y sin mucha carga cognitiva, es un buen complemento para el proceso de aprendizaje.

¿Cree que esta herramienta es apta para implementarse con recurso complementario en el proceso de aprendizaje? *

Si creo que ayudaría más al aprendizaje

Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua

UNAN – Managua

Recinto Universitario “Rubén Darío”

Facultad de Educación e Idiomas

Departamento de Informática Educativa



Seminario de Graduación PEM

Manual de usuario para la aplicación de apoyo “LIAPP”

Elaborado por:

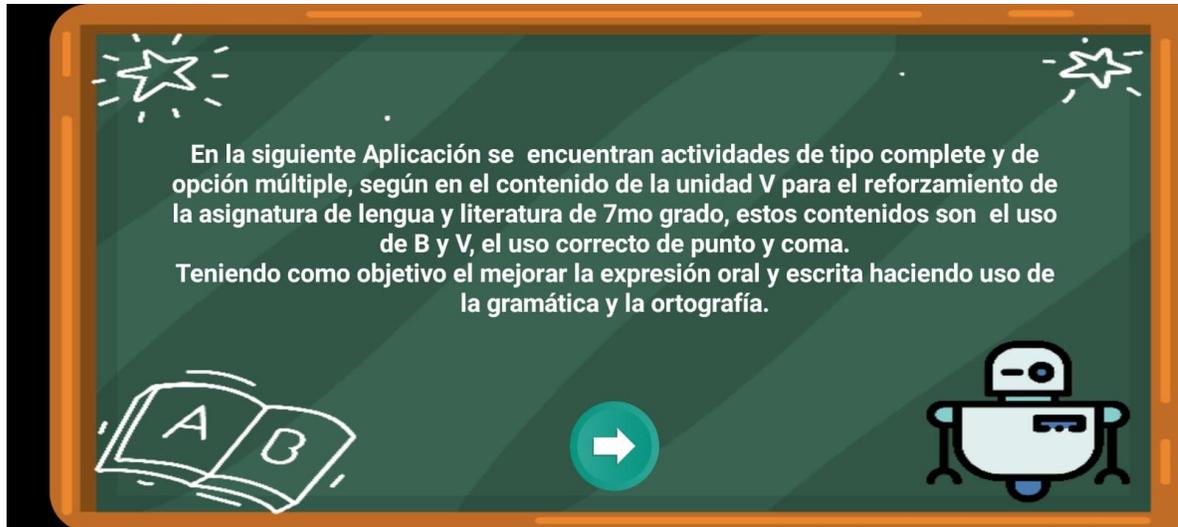
Rafael Lira Chávez

Jordi Darril Lanzas Vado

Bernis Enrique García Rodríguez

Docente: **Jacni Orozco Moreno**

Manual de usuario



Una vez iniciada la aplicación muestra la siguiente pantalla de carga.



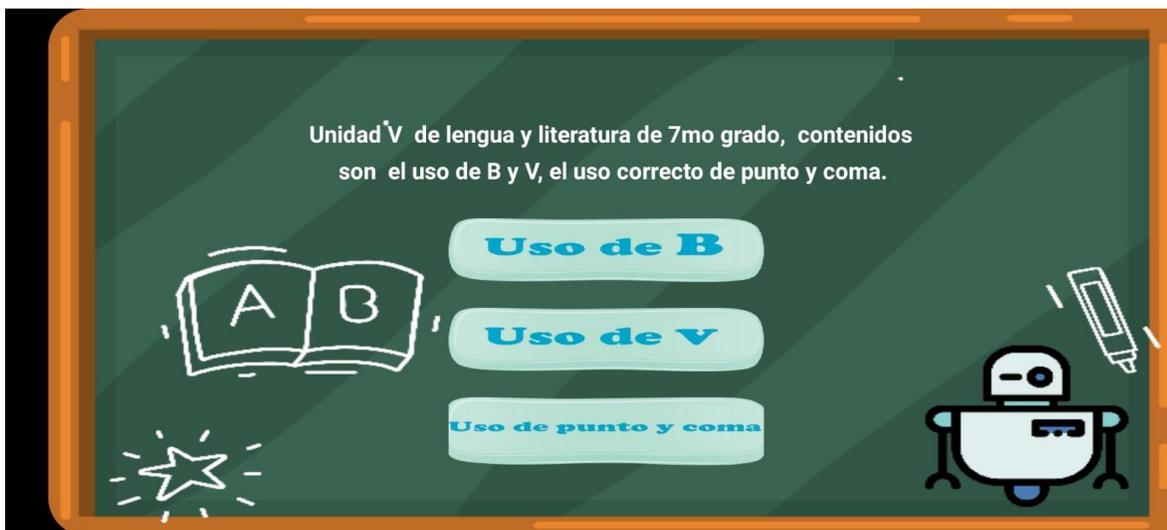
1. muestra el objetivo principal de la aplicación
2. Se muestra el objetivo de las actividades en el uso de "B"

3. Se muestra el objetivo de las actividades en el uso de “v”
4. Se muestra el objetivo de las actividades en el uso de punto y coma.

Menú principal

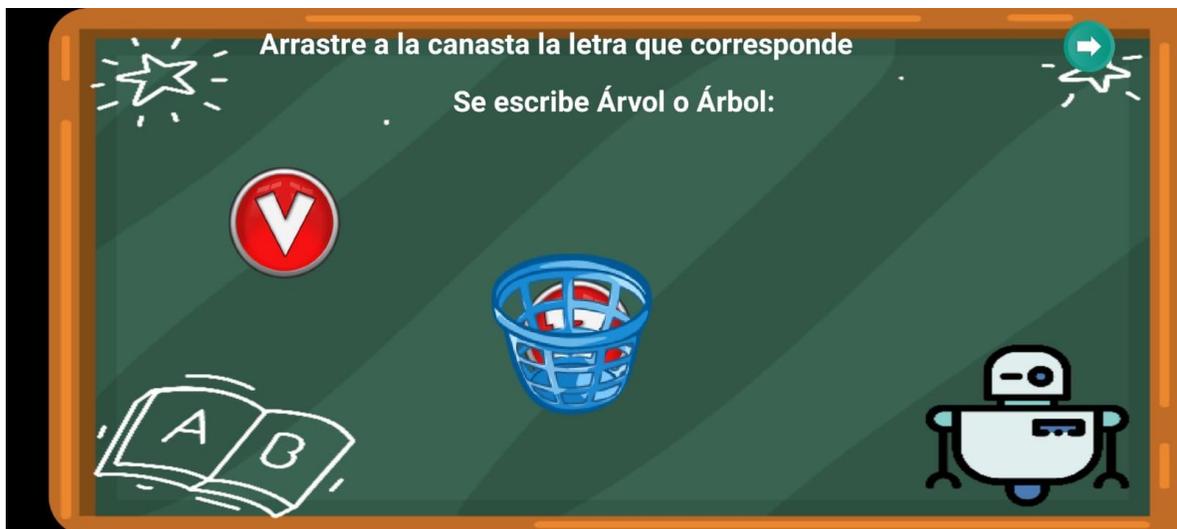
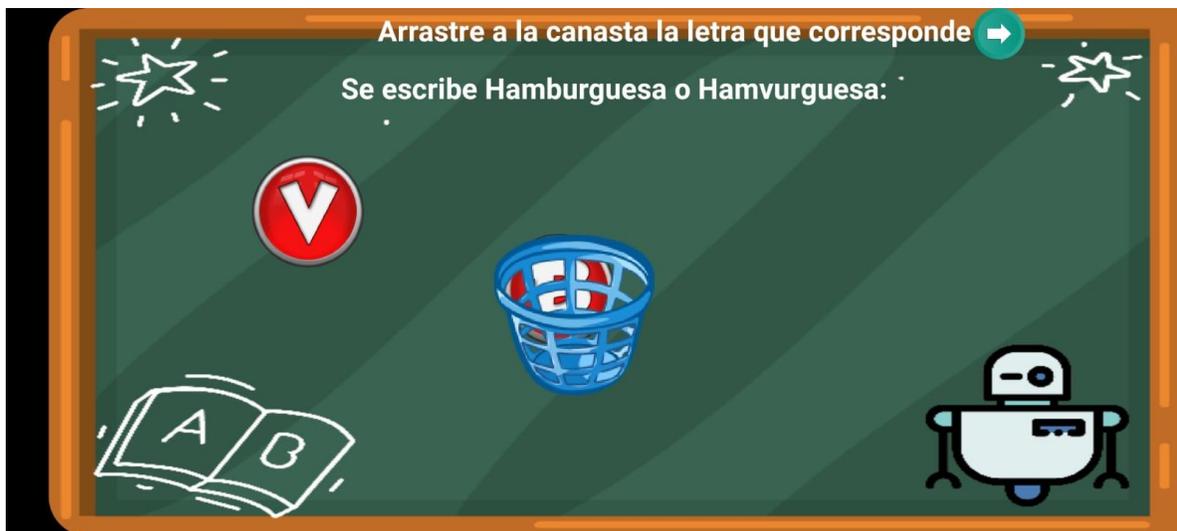
La siguiente pantalla es el menú principal donde se muestra los contenidos que se está abordando en la aplicación.

1. Modulo que contiene una serie de actividades del uso correcto de la letra “B”.
2. Modulo que contiene actividades en el uso correcto de “V”
3. Modulo que contiene ejercicios en el uso correcto del uso de punto y coma.



Actividad 1

Actividad de arrastre única: permite al usuario seleccionar solamente una respuesta, una vez que selecciona una de las respuestas, a continuación, se muestra si la respuesta es correcta o incorrecta, seguidamente se refleja el botón siguiente para continuar con el resto de las actividades.



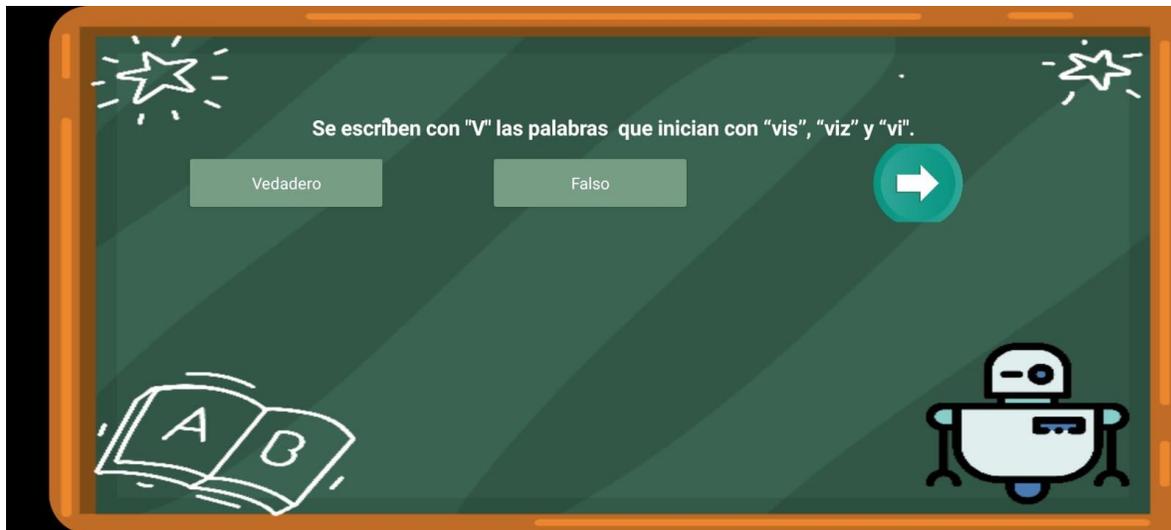
1. Instrucción de la actividad.
2. Enunciado de la actividad.
3. Posibles respuestas de la actividad.
4. Retroalimentación de la respuesta.
5. Botón siguiente: permite abrir la siguiente actividad.

Actividad 2

Actividad verdadero y falso:

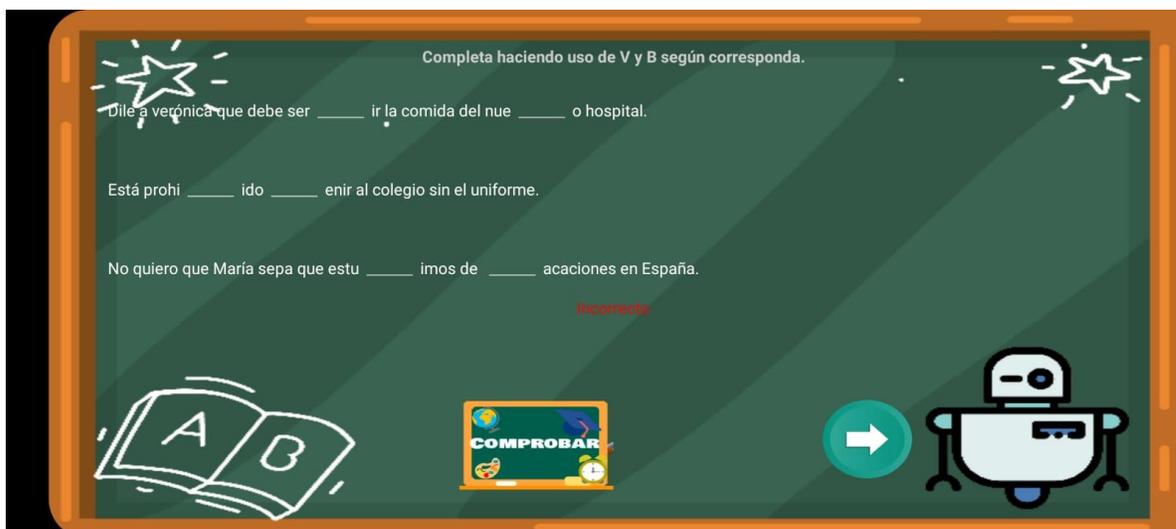
Debe de seleccionar verdadero o falso según el enunciado que corresponde





1. Instrucción de la actividad.
2. Enunciado de la actividad.
3. Posibles respuestas de la actividad.
4. Retroalimentación de la respuesta.
5. Botón siguiente: permite abrir la siguiente actividad.

Actividad de complete: consiste en que el usuario escriba la respuesta correcta utilizando el teclado del dispositivo móvil.

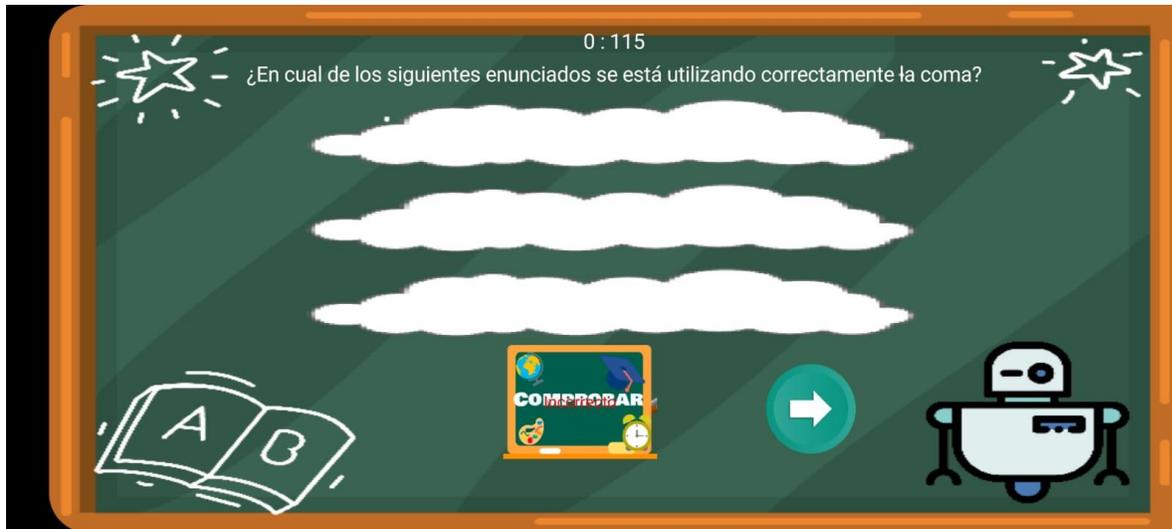




1. Campos para completar y escribir la respuesta correcta Según el enunciado.
2. Botón de comprobar: permite conocer si la respuesta que escribió el usuario esta correcta o incorrecta.
3. Retroalimentación de la actividad.
4. Botón siguiente para continuar con las actividades.

Actividad 3

Actividad de selección única: en esta actividad el usuario selecciona la respuesta que considere correcta, luego de responder la actividad se debe comprobar la respuesta y conocer si fue correcta o incorrecta.



1. Enunciado de la actividad.
2. Respuestas propuestas del enunciado.
3. Retroalimentación de la actividad.
4. Botón siguiente para continuar con las actividades.

