



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA

UNAN - MANAGUA

Recinto Universitario Rubén Darío
Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Tecnología Educativa
Carrera Informática Educativa

**Trabajo final para optar al título Profesor de Educación
Media (PEM)**

Tema:

Propuesta de integración curricular de la aplicación educativa “Comunícate” como apoyo en la asignatura Lengua y Literatura de séptimo grado de educación media, en la unidad VI: Mejoremos la expresión oral y escrita mediante el uso correcto de ortografía y gramática.

Autores:

- ✚ Br. Jeymi Dayana Solís.
- ✚ Br. Jhony Eduardo Cuadra Palma.
- ✚ Br. Miguel Ángel Hodgson Chávez.

Tutor:

- ❖ Lic. Bayrón José López Pérez.

Managua, 05 de marzo del 2022.



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual 3.0 Nicaragua.

Tu eres libre de:



copiar, distribuir, comunicar y ejecutar públicamente la obra.



hacer obras derivadas.

Bajo las siguientes condiciones:



Atribución - Debes reconocer y citar la obra de la forma especificada por el autor o el licenciante.



No comercial - No puedes utilizar esta obra para fines comerciales.



Licenciar Igual- Si alteras o transformas esta obra, o generas una obra derivada, sólo puedes distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.



Resumen

El presente documento del trabajo final del Curso de Graduación PEM (Profesor de Educación Media) de la carrera de Informática Educativa, abordaremos una propuesta de integración curricular de la aplicación educativa “Comunícate” como apoyo en la asignatura Lengua y Literatura de séptimo grado de educación media, en la unidad VI: Mejoremos la expresión oral y escrita mediante el uso correcto de ortografía y gramática.

El principal objetivo de esta investigación consiste en preparar una propuesta de integración curricular como recurso, que sirva de apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, haciendo uso de la aplicación Educativa **Comunícate**, por lo tanto, se realizaron los siguientes procesos: primero que todo se definieron las actividades de aprendizaje tomando en cuenta los contenidos enfocados a apoyar, también se diseñaron las interfaces de usuario y se elaboró la aplicación haciendo uso del Software Articulate Storyline, luego se realizó la propuesta de una integración curricular incluyendo estrategias de enseñanza y aprendizaje.

El trabajo se enfoca en la integración curricular como apoyo de la unidad VI, II semestre de Lengua y Literatura, con el objetivo de apoyar a los estudiantes de séptimo grado a entender y comprender los contenidos más complejo en Lengua y Literatura. Por lo tanto, se pretende implementar los materiales necesarios para el buen uso de las herramientas tecnológicas al desarrollar una aplicación Educativa que apoyé en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Índice de Contenido

1. Introducción.....	6
2. Objetivos.....	7
2.1. General.	7
2.2. Específicos.....	7
3. Antecedentes.....	8
3.1. Investigación Local.....	8
3.2. Investigación Nacional.	10
3.3 . Investigación Internacional.....	10
4. Fundamentación Teórica.....	11
4.1. La Educación.	11
4.2. Procesos de Enseñanza Aprendizaje.	11
4.3. Componentes del proceso de enseñanza aprendizaje.	12
4.4. Teorías de la enseñanza aprendizaje.	13
4.4.1. Teoría Conductista:.....	13
4.4.2. Teoría Constructivismo:	13
4.4.3. Teoría Conectivismo:	14
4.5. Integración curricular.....	14
4.6. Integración curricular con tic	15
4.7. Elementos para la integración Curricular.	15
4.8. Contenido curricular.....	16
4.8.1. Descripción de Lengua y literatura.....	16
4.8.2. Unidad y grado.....	17
4.9. Elementos teóricos del contenido curricular.....	18
4.10. Dispositivo móvil.	19
4.11. Aplicaciones educativas.....	20

4.12. Aprendizaje electrónico móvil (m-learning)	21
4.12.1. Ventajas del Mobile Learning:.....	21
4.12.2. Desventajas del Mobile Learning:	22
4.13. Sistema de Autor.....	22
4.13.1. Software Educativo.	23
4.13.2 Clasificación del software educativo.	24
4.13.3. Artícúlate Storyline.	25
5. Etapas Tecno Pedagógicas del Diseño de la Aplicación Educativa.....	26
5.1. Diseño de aspectos Pedagógicos.	27
5.2. Diseño de aspectos Técnicos.....	28
6. Propuesta de Integración curricular.....	31
6.1. Definición de la propuesta	31
6.1.1. Descripción de la forma de integración de las TIC	32
6.1.2. Población Objeto	34
6.2. Planificación Didáctica	34
6.2.1. Propuesta de Unidad Didáctica	36
6.2.2. Planes de Clase.....	38
6.3. Descripción de la Aplicación.....	46
6.4. Evaluación de los aprendizajes.	47
6.4.1. Propuesta de una prueba objetiva	48
6.4.2. Instrumento de evaluación.....	51
7. Conclusiones	53
8. Recomendaciones.....	54
9. Bibliografía.	55
10. Anexos.	59

1. Introducción.

El presente trabajo consiste en la creación de una Aplicación Educativa elaborada en el software Artículate storyline, este progreso pondrá en las manos de los docentes un recurso muy importante para reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje expandiendo el conocimiento de los estudiantes de séptimo grado de la asignatura de Lengua y Literatura, con la unidad VI: “ Mejoremos la expresión oral y escrita mediante el uso correcto de la ortografía y la gramática” con la aplicación educativa se pretende la motivación y atención hacia el aprendizaje de los contenidos de dicha unidad, para que el docente expanda su metodología de enseñanza, y así el estudiante aprender de manera dinámica y diferente.

En el presente documento se sostienen investigaciones realizadas a nivel nacional e internacional relacionadas al desarrollo de aplicaciones que apoyan el proceso de enseñanza aprendizaje, integrando así, los objetivos que en este se pretenden ejecutar, seguidamente se procedió a la documentación necesaria (marco teórico) que apoyará de forma teórica y científica la investigación, tomando en cuenta las etapas tecno-pedagógicas en la que se hace mención de las etapas pedagógicas y técnicas en la que se explica la importancia de estas, por otro espacio se hace mención acerca de la propuesta de integración curricular ya que es un punto muy importante en donde se expresa la funcionalidad de la aplicación Educativa.

Lo que se pretende con esta investigación es desarrollar una aplicación Educativa para dispositivos móviles como apoyo al reforzamiento escolar de los alumnos de séptimo grado que presentan inconvenientes en la asignatura de Lengua y Literatura, para esto se establecieron actividades de aprendizaje que implica en la aplicación, por lo tanto, se diseñaron las interfaces de usuario y seguido se creó la aplicación haciendo uso del software Artículate storyline, y por último se realizó una propuesta de integración curricular de la aplicación, integrando estrategias de aprendizaje, elaborando actividades dinámicas e interactivas para la práctica de los estudiantes y este obtenga un resultado satisfactorio en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

2. Objetivos.

2.1. General.

- Elaborar una propuesta de integración curricular como recurso de apoyo en la asignatura de Lengua y Literatura haciendo uso de la aplicación educativa “Comunícate” de Séptimo grado de educación media, en la unidad VI: Mejoremos la expresión oral y escrita mediante el uso de correcto de la ortografía y la gramática.

2.2. Específicos

- Validar la funcionalidad técnico pedagógica de la aplicación educativa Comunícate.
- 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 Comunícate como recurso de apoyo de la asignatura Lengua y Literatura.
- Describir los elementos necesarios para la integración curricular de la aplicación educativa Comunícate como recurso de apoyo de la asignatura Lengua y Literatura.

3. Antecedentes.

En un principio, los dispositivos móviles fueron considerados como un artículo de lujo al que grandes empresarios o directivos podían tener acceso, sin embargo, con el paso del tiempo este paradigma se rompió y los dispositivos móviles se han convertido en una de las principales herramientas de entretenimiento, comunicación y productividad para la población en general. (Universidad Veracruzana, 2021, párr. 2)

A continuación, se hace mención de investigaciones en donde se desarrollaron aplicaciones educativas para dispositivos móviles como apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje.

3.1. Investigación Local.

Como primer antecedente se encontró la investigación, realizado en el Departamento de Tecnología Educativa (UNAN- MANAGUA) por, Meza y Vallecillo (2016) donde plantean como tema: “Desarrollo de una Aplicación Educativa para dispositivos móviles con sistema operativo Android, como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del onceavo grado en la asignatura de Biología en la unidad VI Virus y Bacterias, contenidos: Características Generales, Estructura, Función, Reproducción y Clasificación”

El objetivo principal de esta investigación fue desarrollar una Aplicación Educativa para dispositivos móviles con sistema operativo Android, como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del onceavo grado en la asignatura de Biología en la unidad VI “Virus y Bacterias” en los contenidos “Características Generales, Estructura, Función, Reproducción y Clasificación”, en el Centro Educativo Nicarao, en el segundo semestre del año 2016. Se utilizó un enfoque cuantitativo, para recolectar información se utilizaron instrumentos de recolección de datos tales como: entrevistas que se les aplicó a los docentes, grupos focales, el cual, presentan las características, fortalezas y debilidades de los estudiantes que tienen en común.

Como resultado de la investigación se obtiene en el grupo focal, que los estudiantes de onceavo grado presentan dificultades en la etapa de introducción de la asignatura de Biología en el proceso de enseñanza-aprendizaje, específicamente en la unidad VI “Virus y Bacterias”, respondiendo a las preguntas realizadas ellos reafirmaron que la falta de interés debido a la carencia de una herramienta que les brindé de manera no convencional los contenidos de dicha unidad. Se desarrolló la Aplicación Educativa “Virus y Bacterias” al cual es factible en cuanto a los resultados arrojados en la aplicación de la prueba piloto de está, por otra parte, el docente expresó una notoria reacción positiva proveniente de los estudiantes y dio el visto bueno a la Aplicación Educativa afirmando que los contenidos, videos y ejercicios de retroalimentación que esta integra están acorde a los contenidos que imparte.

Igualmente, Rivera y Cáceres (2016) realizaron una investigación con el tema: “Desarrollo de una Aplicación Educativa Móvil bajo el lenguaje de programación Java, Sistema Operativo Android, para estudiantes de séptimo grado “A”, que presentan dificultades en la Unidad de Estadística, en los contenidos de “Población, persona o individuo y muestra, variables cualitativas, variables cuantitativas, Medidas de Tendencia Central y Gráficos”, en la asignatura Matemáticas, del Centro Educativo Miguel de Cervantes, Departamento de Managua, Segundo Semestre del año 2015”, cuyo objetivo fue desarrollar una Aplicación Educativa Móvil, que da respuesta a la necesidad educativa detectada en los estudiantes de séptimo grado “A”, en los contenidos de la Unidad I de estadística en la asignatura de Matemática.

Para recopilar información acerca de las fortalezas y debilidades de los estudiantes, se aplicaron instrumentos de recolección de datos tales como, entrevista al director del centro, siete docentes que participaron en grupo focal y 10 estudiantes que también participaron en un grupo focal. Posteriormente se procedió a la documentación necesaria (marco teórico, diseño metodológico, etc.) que sustentara de forma científica y teórica la investigación.

Para culminar su investigación se diseñó una Aplicación Educativa Móvil, que da solución a la necesidad educativa detectada en el Centro Educativo Miguel de Cervantes, del Distrito III del Municipio de Managua. Con esta aplicación los

estudiantes reforzaran sus conocimientos en los contenidos de la unidad de estadísticas en el área de matemáticas, de igual manera el docente contará con una herramienta pedagógica, interactiva que le brindará dinamismo al proceso de transmisión de conocimientos.

3.2. Investigación Nacional.

Como segundo antecedente se encontró el trabajo elaborado por, Cajina y Pérez (2017), en la ciudad de Managua donde desarrollaron una aplicación como un plan de intervención en la unidad III de "Operaciones fundamentales de la suma y resta de números naturales" de la disciplina de matemáticas para reforzar las dificultades con la ayuda de un software educativo dirigido a estudiantes del segundo grado del turno matutino del colegio Pedro Joaquín Chamorro del Distrito II, para obtener la información sobre la problemática utilizaron instrumentos de recolección de datos, los cuales fueron: guía de observación, entrevistas y grupos focales de los cuales se obtuvieron los siguientes resultados:

- Los estudiantes pudieron asimilar el contenido en desarrollo.
- Las clases son más interactivas gracias al uso de la aplicación para dispositivo móvil.
- Mejor rendimiento por parte de los estudiantes en los contenidos que se presentaban problemas.
- La integración de la aplicación ha venido a ser más interactiva en la clase.

3.3 . Investigación Internacional.

Como tercer antecedente se obtuvo que, en el año 2016, Torres y Vásquez estudiantes de la Universidad Politécnica salesiana diseñaron una aplicación móvil denominada G.U.I.D.I.D.O. Guía didáctica docente para fortalecer la inclusión educativa de personas con discapacidad auditiva. En la investigación se utilizó el método deductivo que parte de un objetivo general previamente establecido para aplicarlo en casos individuales, para obtener una conclusión y comprobar su validez, se debe realizar el proceso de aplicación, comprobación y demostración. La aplicación fue implementada en el centro de apoyo CAI (centro de apoyo para la inclusión de personas con discapacidad) capacitando al personal administrativo, de

acuerdo a uno de los objetivos planteados. La aplicación presenta soluciones informáticas, así como pedagógicas para docente de acuerdo a las necesidades del estudiante con discapacidad auditiva.

4. Fundamentación Teórica.

4.1. La Educación.

Según Editorial Etecé (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. 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. (parr. 12)

4.2. Procesos de Enseñanza Aprendizaje.

Probablemente, como docentes en algún momento hemos escuchado sobre el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje (PEA). Pero ¿sabes que es exactamente? Empezaremos por definir los dos términos que la componen.

Proceso de enseñanza: la tarea más importante del docente es acompañar el aprendizaje del estudiante, la enseñanza ha de ser vista como el resultado de una relación personal del docente con el estudiante. El docente debe de tomar en cuenta el contenido, la aplicación de técnicas y estrategias didácticas para enseñar a aprender la formación de valores en el estudiante.

Proceso de aprendizaje: de acuerdo a la teoría de Piaget (1969), el pensamiento es la base en la que se asienta en el aprendizaje, es la manera de manifestarse la inteligencia, el cual, desarrolla una estructura y un funcionamiento que va modificando la estructura. La construcción se hace mediante la interacción del organismo con el medio ambiente.

Interpretando estos resultados e-Learning (2017) sugiere:

Las TIC son un elemento que en el campo de la educación incrementa las posibilidades educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, algunos de ellos son: construir entornos virtuales de formación, aportes a los sistemas convencionales del aula, facilitar la comunicación educativa, entre otros. (párr. 8)

Con la información anterior según e-Learning, podemos destacar el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de las TIC, presenta la posibilidad de adaptación de la información a las necesidades y características de los estudiantes, lo que le permite elegir ¿cuándo?, ¿cómo? y ¿dónde estudiar?

4.3. Componentes del proceso de enseñanza aprendizaje.

Como opina Vega y Diaz (2008):

El proceso de enseñanza y aprendizaje, inciden en su desarrollo un conjunto de componentes que deben de relacionarse, para que los resultados sean excelentes y de esta manera lograr un proceso de observación de los diferentes tipos de relaciones que trabajan de mayor a menor medida.

Los componentes del proceso de enseñanza y aprendizaje son:

Objetivo: Se considera el componente rector del PEA y es el que refleja mas claramente el carácter del proceso pedagogico. Es decir, orienta el proceso para lograr la transformación del estado real de los estudiantes al estado deseado de acuerdo las exigencias del hombre que se aspira formar.

Contenido: Es el componente primario del proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que para poder definir un objetivo, es necesario tener un contenido que responda a las preguntas “¿Qué enseñar?” ¿Qué aprender?

Método: Debe responder a un proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que los métodos que se empleen deben de ser productivos, creativos, participativos y promotores del desarrollo de estrategia de enseñanza y aprendizaje.

Evaluación: Es el componente que regula el PEA, juega un papel fundamental en el cambio educativo. La evaluación debe de responder al cambio educativo, por lo que debe de ser desarrolladora, procesual, holística, contextualizada, democrática, formativa, cualitativa etc.

Forma de organización: Se relacionan con todos los componentes del PEA, por lo que constituye el componente integrador del mismo. Debe de responder al PEA desarrollador, flexible, dinámico, atractivo. Que garanticen la implicación del estudiante y que fomenten el trabajo.

Medios: Son componentes que facilitan el PEA, a través de objetos reales, sus representaciones e instrumentos que apoyen el proceso para contribuir a la apropiación del contenido.

4.4. Teorías de la enseñanza aprendizaje.

Plantea, Guerrero (2020) “algunas de las teorías acerca del proceso de enseñanza y aprendizaje, surgen ante la necesidad de entender cuál es la manera más efectiva en que aprendan los seres humanos y con ellos mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje”.

4.4.1. Teoría Conductista:

Esta teoría se centra en el cambio del comportamiento a través del estímulo del ambiente. Frederick Skinner, uno de los principales exponentes, proponía que al recompensar las acciones apropiadas, estas se reforzaban y se volvían recurrentes. El papel del alumno es ser pasivo, presentándose como un receptor, a su vez el docente asume el rol de instructor y corrector de errores.

4.4.2. Teoría Constructivismo:

En la teoría constructivista, el alumno es el protagonista del proceso, ya que “construye” el conocimiento al interactuar con el ambiente y mediante la reorganización de las estructuras mentales. El conocimiento nuevo se une a lo que ya se sabe para generar nuevos aprendizajes. Esta propuesta surgió entre 1970 y 1980, el docente tiene un rol de acompañante y mediador para promover que el estudiante logre el máximo aprendizaje posible.

Esto implica un cambio de mentalidad por lo que el constructivismo tuvo una gran aceptación. Esta corriente tuvo sus primeros antecedentes años atrás con las ideas de piaget y bruner.

4.4.3. Teoría Conectivismo:

Esta teoría se origina como parte del desarrollo tecnológico y digital de la actividad, e implica la integración de las nuevas tecnologías en el proceso educativo. El conectivismo señala que el conocimiento no solamente reside en el ser humano, sino fuera de él, por ejemplo; En bases de datos, es por ello que el aprendizaje se entiende como un proceso continuo que ocurre en diferentes escenarios, lugar de trabajo o redes personales.

4.5. Integración curricular.

Como señala, (Fingermann, 2011)

El currículum importa un plan de acción que, en materia educativa, consiste en seleccionar una serie de contenidos en vistas a una finalidad políticamente preestablecida y organizarlos sistemáticamente para lograrla. Esos contenidos escogidos como relevantes por la cultura de que se trate, pueden ser considerados como estancos (separados unos de otros) o relacionados entre sí, conformando un sistema de asignaturas y temas interdependientes, en una visión integradora y global afirma.

Igualmente, (Fingermann, 2011), afirma que:

La integración curricular apunta a la interdisciplinariedad, a observar, investigar y aprender la realidad tal cual se da en la práctica, donde todo aparece relacionado, y no como trozos separados. Las operaciones matemáticas se dan en una realidad geográfica, histórica, biológica, etcétera; el lenguaje expresa también contenidos de todas las materias, la historia ocurre en un tiempo, pero también en un espacio geográfico, donde a su vez habitan criaturas y ocurren fenómenos naturales, físicos y químicos, etcétera. (párr. 1-2)

4.6. Integración curricular con tic

Citando a, (Ilabaca, J,S, 2003),

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.

Asimismo, la integración curricular de TICs implica:

- ❖ Usar las tecnologías para planificar estrategias para facilitar la construcción del aprender
- ❖ Usar las tecnologías en el aula
- ❖ Usar las tecnologías para apoyar las clases
- ❖ Usar las tecnologías como parte del currículum
- ❖ Usar las tecnologías para aprender el contenido de una disciplina
- ❖ Usar software educativo de una disciplina

La Sociedad Internacional de Tecnología en Educación (ISTE) define la integración curricular de TICs como la "infusión de las TICs como herramientas para estimular el aprender de un contenido específico o en un contexto multidisciplinario. Usar la tecnología de manera tal que los alumnos aprendan en formas imposibles de visualizar anteriormente. Una efectiva integración de las TICs se logra cuando los alumnos son capaces de seleccionar herramientas tecnológicas para obtener información en forma actualizada, analizarla y presentarla profesionalmente.

4.7. Elementos para la integración Curricular.

Afirma, Mazacon (2012) que: "el currículum está conformado por una serie de elementos que se entrelazan entre sí" (p. 1). Por lo tanto, los elementos del currículum se clasifican en:

1. **Orientadores:** Expresan los grandes fines y objetivos de la educación, aquel punto de orientación hacia donde tiende el currículum. En el nivel macro, este elemento da origen a la política educativa.

2. **Generadores:** (Actores sociales y Entorno cultural). Los actores sociales del currículum son; El docente, los alumnos, los padres de familia y la comunidad. El entorno socio cultural e histórico es el medio en que se desarrolla la vida del alumno.
3. **Reguladores:** (Objetivos, Contenidos y Evaluación). Se parte del análisis del nivel más concreto del currículum, el nivel del aula. Entonces se trata de especificar objetivos de aprendizaje, estos objetivos deben de ser congruentes con los grandes fines propuestos en el diseño y con las políticas educativas.
4. **Activadores o Metódicos:** Son las experiencias de aprendizaje y las estrategias metodológicas. Estas últimas son los métodos y las técnicas. En este proceso el pedagogo tiene un rol importante. Diseña, planifica, orienta y guía estas experiencias de aprendizaje al estudiante.
5. **Multimedios:** (Recursos y Ambiente Escolar). Es la infraestructura didáctica y pedagógica. Constituyen los recursos físicos y materiales que operan el proceso de enseñanza y aprendizaje.

4.8. Contenido curricular

Es el conjunto de saberes o forma cultural en la que se desarrolla el estudiante, como señala (Palacio, et al., 2019) afirman que:

En un sentido general los contenidos curriculares son una selección de conocimientos de diversa naturaleza que se consideran fundamentales para el desarrollo y la socialización de los alumnos, y cuya asimilación no puede realizarse de forma plena y correcta sin una ayuda específica. Generalmente, estos contenidos son organizados y ordenados en los programas correspondientes. (párr.1)

4.8.1. Descripción de Lengua y literatura.

Como señala, MINED (2020);

Propicia el desarrollo de las capacidades comunicativas y el talento artístico, en las niñas, los niños, adolescentes, jóvenes y adultos; también contribuye al desarrollo del pensamiento crítico y creativo en la búsqueda y organización

de la información, a la adquisición de procedimientos y hábitos de reflexión lingüística. También, desarrolla competencias para el aprendizaje autónomo de las lenguas y las actitudes positivas hacia la diversidad cultural. Esta área propicia que las y los estudiantes exterioricen sus ideas, emociones y sentimientos mediante la comprensión y producción de textos; Esto les permite, descubrir su talento y disfrutar la belleza que hay en el entorno, además apreciar las diferentes.(pág.13)

4.8.2. Unidad y grado.

Como señala, MINED (2020) “la educación secundaria enfatiza en la formación integral, que promueven las potencialidades de los estudiantes, así como sus talentos por medio de la educación artística, práctica del deporte, formación en valores, uso de tecnologías y desarrollo de una cultura emprendedora”.

Grado: Séptimo grado.

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

4.8.3. Contenidos: Propiedades textuales: el párrafo y sus cualidades.

El párrafo es una estructura o unidad organizada del texto escrito. Su función es distribuir el contenido o información global de un mensaje en segmentos más pequeños, es visualmente reconocible ya que se presenta la mayúscula al inicio y el punto y aparte. Los Elementos del párrafo son las Oraciones principales y secundarias:

La oración principal: Presenta la idea fundamental del tema, existen dos tipos de ideas principales: las ideas principales explícitas y las ideas principales implícitas.

Las oraciones secundarias: Concretan, explican, justifican, reafirman, contrastan, ejemplifican, etc.

La organización del contenido de cada párrafo constituye su coherencia interna o local. Y esta descansa en la cohesión, que es la adecuada articulación gramatical de las palabras y de las oraciones.

- **La coherencia:** Transmite la información de manera clara, ordenada y comprensible.
- **La cohesión:** Los enunciados se relacionan correctamente desde el punto de vista léxico y gramatical
- **La unidad de sentido:** La relación del contenido que crea el conjunto de los párrafos constituye la unidad de sentido del texto. Como ya se dijo, el párrafo es una unidad de sentido, esto ocurre cuando las oraciones que lo componen se concatenan y jerarquizan de manera lógica en torno a un mismo tópico. Conforman así un bloque o paquete de contenido.
- **La progresión temática:** Se define como el mecanismo por el que se dosifica y organiza el desarrollo de la información en un texto, La progresión temática representa el armazón del texto, ya que supone la concatenación y conexión jerárquica de los temas.

4.9. Elementos teóricos del contenido curricular.

Los elementos teóricos que conforman el currículo determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje, por lo cual, en ellos se establecen las bases fundamentales que deberán seguir y respetar. En las próximas líneas se analizan cada uno de estos elementos. Según (Currículum, 2016) los elementos que conforman el currículo son:

- **Objetivos:** En este apartado del currículum educativo se establecerán los resultados que se pretenden alcanzar mediante las diferentes acciones que se planifiquen y desarrollen en el aula.
- **Contenidos:** Son una serie de habilidades y competencias que le permitirán al estudiante desarrollarse durante su proceso educativo.
- **Criterios de evaluación:** Sirve para tener un medio que nos permita realizar la evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje adquiridos por cada alumno, y los cuales hacen referencia tanto a conocimientos (la parte de teoría) como a competencias (la parte de práctica).
- **Estándares de aprendizaje Evaluables:** Son los criterios de evaluación que deben ser perfectamente medibles y comprobables, para que no quede

ninguna duda a la hora de realizar la evaluación. Sirven para poder crear y diseñar las pruebas y los exámenes que deberán superar los alumnos.

- **Metodología didáctica:** Se incluirán los procedimientos y estrategias que los docentes utilizarán para impartir los conocimientos que los alumnos deben asumir y aprender y para lograr que se alcancen los objetivos planteados.
- **Competencias:** Son las destrezas y los conceptos que los alumnos aprenderán y pondrán en práctica utilizando la metodología (aprender haciendo) como resultado de aplicar la metodología y los conceptos previamente establecidos.

4.10. Dispositivo móvil.

Lo primero que se nos viene a la mente con dispositivo móvil, es que es un teléfono celular que tiene muchas formas, sencillamente los dispositivos móviles son un insumo al cual recurrimos para realizar múltiples tareas. Puede tratarse de teléfonos inteligentes o tabletas de diversos sistemas operativos, los cuales son útiles para conectarse a internet y navegar libremente.

Como señala Mora y Vicarioli (2013)

Un dispositivo móvil es un procesador con memoria que tiene muchas formas de entrada (teclado, pantalla, botones, etc.), también formas de salida (texto, gráficas, pantalla, vibración, audio, cable). Algunos dispositivos móviles ligados al aprendizaje son las laptops, teléfonos celulares, teléfonos inteligentes, asistentes personales digitales (Personal Digital Assistant, PDA, por sus siglas en inglés), reproductores de audio portátil, iPods, relojes con conexión, plataforma de juegos, etc.; conectados a Internet. (p.5)

Por otro lado, tenemos que los dispositivos móviles están ligados a cuatro características muy importantes.

Según (CEUPE, S.f) son:

Movilidad. La característica más evidente de un dispositivo móvil es, precisamente, que es móvil. Se entiende por movilidad la cualidad de un

dispositivo para ser transportado o movido con frecuencia y facilidad. Por lo tanto, el concepto de movilidad es una característica básica. Los dispositivos móviles son aquellos que son lo suficientemente pequeños como para ser transportados y utilizados durante su transportación.

Reducido tamaño. Se entiende por tamaño reducido la cualidad de un dispositivo móvil de ser fácilmente usado con una o dos manos sin necesidad de ninguna ayuda o soporte externo. El tamaño reducido también permite transportar el dispositivo cómodamente por parte de una persona.

Capacidad de comunicación inalámbrica. Otro concepto importante es el término inalámbrico. Por comunicación inalámbrica se entiende la capacidad que tiene un dispositivo de enviar o recibir datos sin la necesidad de un enlace cableado. Por lo tanto, un dispositivo inalámbrico es aquel capaz de comunicarse o de acceder a una red sin cables (por ejemplo, un teléfono móvil o una PDA).

Capacidad de interacción con las personas. Se entiende por interacción el proceso de uso que establece un usuario con un dispositivo. Entre otros factores, en el diseño de la interacción intervienen disciplinas como la usabilidad y la ergonomía. Como hemos podido comprobar, la diversidad de términos, definiciones y características asociadas a los dispositivos móviles aumenta y cambia cada día, lo cual es propio de las tecnologías que están en continua evolución y desarrollo.

4.11. Aplicaciones educativas.

En la actualidad existen más de 80.000 apps educativas, en un mundo donde cada vez dependemos más de nuestros dispositivos móviles, como smartphones y tablets para estar conectados.

Según, (Aula1, S.f). “Una App educativa es un programa multimedia, ideado para ser usado a través de dispositivos electrónicos y usado como una herramienta de mobile learning “(párr.3).

Las apps educativas en el aula permiten el aprendizaje en cualquier contexto, dentro y fuera del aula. Las barreras del tiempo y el espacio se difuminan, además crean un entorno de aprendizaje más personalizado.

A continuación, se menciona una lista de apps educativas que son muy populares entre profesores y alumnos es la siguiente:

Verbos: excelente aplicación de consulta que no necesita conexión a internet. Permite ver la conjugación de todos los verbos del lenguaje castellano recogidos por la RAE.

Additio: es un cuaderno de notas para profesores que permite llevar una gestión del aula eficaz y fácil, resolviendo todas las necesidades con las que se encuentra un profesor en su día a día.

4.12. Aprendizaje electrónico móvil (m-learning)

El término Mobile Learning es el uso de cierta gama de dispositivos para el aprendizaje y se puede definir según Vicarioli (2013) como:

Una nueva forma de educación creada en conjunto entre el e-learning y la utilización de los Smart devices o dispositivos móviles inteligentes (Smartphones, Ipods, pocket, PCs, teléfonos móviles 3G, 4G, 5G y consolas), y que se fundamenta en la posibilidad que nos ofrecen estos nuevos dispositivos, de combinar la movilidad geográfica con la virtual.

La aparición de dispositivos móviles cada vez más versátiles y con capacidades similares a una computadora es muy frecuente. Por lo tanto, el Mobile Learning no puede ser dejado de lado por instituciones de modalidad a distancia y presencial que utilizan la virtualidad para sus procesos pues limitarían a aquellos estudiantes que cuenten con dispositivos móviles y que deseen visualizar contenidos o plataformas virtuales de la institución.

4.12.1. Ventajas del Mobile Learning:

- ❖ Permite desarrollar el aprendizaje en el trabajo o en el aula.

- ❖ Posibilita el acceso en zonas rurales, donde el estudiantado no puede asistir a clases.
- ❖ Facilita a las poblaciones que laboran disponer de los periodos libres para acceder a contenidos y recursos de aprendizaje.
- ❖ Facilidad de uso, para algunos usuarios los dispositivos móviles son de uso sencillo.
- ❖ Propicia el aprendizaje colaborativo, con las herramientas de comunicación disponibles.

4.12.2. Desventajas del Mobile Learning:

Las desventajas del Mobile Learning se derivan de lo siguiente:

- ❖ En primera instancia, el acceso a los dispositivos por los costos que pueden representar la adquisición de un teléfono inteligente o una tableta.
- ❖ También se debe tener en cuenta su compatibilidad con los formatos de los materiales y de las plataformas de aprendizaje en línea, debido a la diversidad de sistemas operativos con los cuales están basados.
- ❖ La implantación del Mobile Learning no se puede realizar de manera improvisada. Es fundamental analizar a la población y determinar las posibilidades de acceso.

4.13. Sistema de Autor.

Los sistemas de autor de la aplicación educativa, no solo es el derecho de autor, sino más bien, son un tipo de programa informáticos que facilitan la creación de productos multimedia a usuarios sin conocimientos de programación.

Para Gutierrez (2017) “Estos programas, poseen herramientas de programación que brindan la posibilidad de generar aplicaciones de multimedia. Pueden ser usadas por cualquier usuario, sin que esto exija conocimientos especiales de programación”.

- Características.
 - No se necesita saber programación.
 - Permiten crear ejercicios interactivos.

- Es un conjunto de objetos que se atraen mutuamente unidos por la interacción.
 - Son aplicaciones que al usuario le permite diseñar.
 - Permite crear aplicaciones multimedia.
- Algunos sistemas de autor.
- **Mediator:** es un sistema de autor de última generación con muy buenas perspectivas, recoge muchas de las ventajas de otros sistemas del mercado de forma coherente, contribuyendo al desarrollo de una aplicación multimedia con mínimo de esfuerzo, sin necesidad de conocimientos profundos de programación.
 - **AuthoreWare:** es un lenguaje de programación gráfico basado en diagramas de flujo.
 - **Coursebuilder:** fue desarrollado por google en el 2012 para su curso Inside Search y puesto a la disposición de la comunidad para quien quiera pueda montar su propia plataforma.
 - **Toolbook Instructor:** está orientada hacia la enseñanza en línea “instructor” posee una serie de herramientas y estructuras y predefinidas como son: plantillas, catálogos, que permiten desarrollar aplicaciones educativas.

4.13.1. Software Educativo.

Para, Vidal, Gomez y Ruiz (2010) definen el software educativo de la siguiente manera:

“Los softwares educativos (SE), se definen de forma genérica como aplicaciones o programas computacionales que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje”. Algunos autores lo conceptualizan como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar, o el que está destinado a la enseñanza y el autoaprendizaje y además permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas; términos que seguramente se replantearán

en la medida que se introduzcan nuevos desarrollos tecnológicos para el trabajo en red en Internet. (párr.2)

4.13.2 Clasificación del software educativo.

Fermín (2009) plantea una clasificación. “Según el tipo de aplicación, contemplando aquí los programas carentes de contenidos (genéricos y específicos)”.

Según su función educativa: como tutor, como herramienta o como tutelado. Según su función educativa o paradigma: los programas diseñados para ambientes instructivos, para ambientes reveladores o para ambientes de conjeturas.

Por otro lado, Velázquez y Medal (2010) proponen una clasificación ordenada de la siguiente manera: Según el enfoque Educativo.

- Enfoque Algorítmico y Enfoque Heurístico.

Clasificación según las funciones educativas que asume.	
○ Tutorial.	○ Ejercitador y práctico.
○ Simulador.	○ Juegos Educativos.
○ Lenguajes sintónicos.	○ Sistemas Expertos.
Herramientas para el aprendizaje.	
○ Multimedia y telemáticos.	○ Simuladores.
Como programa de Herramienta.	
○ Procesador de textos.	○ Gestor de bases de datos.
○ Hojas de cálculos.	○ Editores gráficos.
○ Programas de comunicación.	○ Lenguajes y sistemas de autor.

Tutoriales:

Son programas que dirigen el aprendizaje de los alumnos mediante una teoría subyacente conductista de la enseñanza, guían los aprendizajes y comparan los resultados de los alumnos contra patrones, generando muchas veces nuevas ejercitaciones de refuerzo, si en la evaluación no se superaron los objetivos de aprendizaje. Dentro de esta categoría, están los sistemas tutoriales expertos o

inteligentes, que son una guía para control del aprendizaje individual y brindan las explicaciones ante los errores, permitiendo su control y corrección.

Simuladores:

Ejercitan los aprendizajes inductivo y deductivo de los alumnos mediante la toma de decisiones y adquisición de experiencia en situaciones imposibles de lograr desde la realidad, facilitando el aprendizaje por descubrimiento.

Software de programación:

Para, Ferrer (2012).” Es el conjunto de herramientas que permiten al desarrollador informático escribir programas usando diferentes alternativas y lenguajes de programación. Este tipo de software incluye principalmente compiladores, intérpretes, ensambladores, enlazadores, depuradores, editores de texto” (párr.2).

4.13.3. Articulate Storyline.

Según, (E-learning, S.F.),

Articulate Storyline permite crear y gestionar proyectos e-Learning de gran envergadura, ya que se puede manejar el proyecto como si fuera una gran historia. Esta historia puede se puede subdividir en escenas y las escenas por otra parte, son la forma más sencilla de agrupar diapositivas relacionadas con un tema específico. (párr.1)

Articulate Storyline como su nombre lo dice es una historia que te permite relatar a través de este software. Es interesante este concepto de las escenas, porque las escenas pueden ser bloques que relatan o que muestran diferentes contenidos de manera que tú puedes derivar ya sea a través de las posibilidades de los disparadores por ejemplo que te ofrece Articulate para ir a una o saltar de una escena a otra.

Actividades de Articulate Storyline.

Es muy atractivo y esto, está dirigido a personas especialmente que están pensando en Articulate Story, el cual, te permite realizar diferentes actividades tales como de arrastre, visual, complete, verdadero y falso, auditivas etc. Pueden crearse juegos

sencillos haciendo uso de las herramientas que el software ofrece incluido en el dispositivo móvil. Aplicaciones educativas: Es posible desarrollar aplicaciones útiles para educación, como por ejemplo test de respuestas múltiples o preguntas directas, cursos educativos, manuales.

5. Etapas Tecno Pedagógicas del Diseño de la Aplicación Educativa.

En este acápite se abordaran las etapas que se realizarón para lograr el diseño de la aplicación educativa que lleba por nombre *Comunicate* un proceso que inicio en cuarta semana del mes de agosto del 2020, con la asignación por parte del docente la asignatura de Lengua y Literatura de séptimo grado de la unidad VI que lleba por titulo: *Mejoremos la expresion oral y escrita mediante el uso correcto de la ortografía y la gramática*, con los contenidos siguientes: *Propiedades textuales: el párrafo y sus cualidades: la coherencia, la unidad del sentido, la progreción temática, la cohesión: la reiteración y la proforma léxica.*

A continuación, se describen las etapas pedagógica y técnicas integradas para el diseño y creación de la aplicación educativa:

- ✓ Selección de la temática.
- ✓ Creación del diseño pedagógico.
- ✓ Búsqueda de los contenidos planteados.
- ✓ Se definieron los objetivos lógicamente.
- ✓ Análisis de la funcionalidad de la aplicación.
- ✓ Evaluación del tipo de actividades.
- ✓ Después se prosedio al diseño de los aspectos técnicos de la aplicación.
- ✓ Se tuvo que analizar que nombre de la aplicación.
- ✓ Se analizó el diseño, tipografía, paleta de colores.
- ✓ Se evaluó la cantidad y tipos de ítem.

De esta manera se inicio la elaboración de la aplicación y la integración curricular en los contenidos específicos, elaborando un trabajo de integración curricular de las TIC, donde se propone una aplicación educativa como apoyo para el desarrollo de los contenidos.

5.1. Diseño de aspectos Pedagógicos.

Apartir del 29 de agosto del 2020 se inició con la creación de los aspectos pedagógicos y se procedió a analizar la unidad, contenido y para qué grado iba a estar dirigida la aplicación. Este proyecto corresponde a la sexta unidad de Lengua y Literatura que lleva por nombre: Mejoremos la expresión oral y escrita mediante el uso correcto de la ortografía y la gramática con los contenidos: Propiedades textuales: el párrafo y sus cualidades: la coherencia, la unidad del sentido, la progresión temática, la cohesión: la reiteración y la proformaléxica, de séptimo grado.

Para la documentación adecuada de la unidad y los contenidos asignados se procedió a descargar de la página del MINED la malla curricular y el libro de Lengua y Literatura de séptimo grado, esto para adquirir todo el conocimiento necesario de los contenidos .

Se tomó en cuenta el indicador de logro de dicha unidad el cual es que el estudiante aplique en la redacción de párrafos las cualidades de la coherencia (progresión temática, la unidad del sentido) y los mecanismos de cohesión.

Se analizaron los contenidos, para tener en claro que es lo que se quiere lograr y que objetivos son los que se tienen que cumplir.

Apartir del 18 de octubre del 2020 se empezó a definir que tipo y cantidad de actividades se utilizarían, se decidió colocar en la aplicación 3 tipos de actividades las cuales son de completar: ya que es útil para explorar aprendizajes simples, para la redacción de estas actividades, se tomó en cuenta de que no tuviera varias respuestas correctas ya que esto puede confundir al estudiante. Así mismo de selección única: que consta de un enunciado representado por una frase o pregunta, seguida por varias opciones de respuesta entre las cuales una es la correcta, para este tipo de actividades el enunciado debe de ser formulado de manera clara y directa. Y también de verdadero o falso: en este tipo de actividades se presentan enunciados que el estudiante debería de seleccionar verdadero o falso, para la elaboración de este tipo de actividades se tomó en cuenta que sean completamente correctas o incorrectas evitando que el estudiante tenga dudas, al momento de la

creación de las actividades se evaluaba que estas estuvieran acorde a la unidad y contenidos asignados.

Se decidió crear estas actividades porque se considera lograr un aprendizaje eficaz y significativo en el estudiante, y así adquirir los conocimientos necesarios y desarrollar las competencias, para ello es fundamental la ejercitación, es decir, la práctica de actividades de diversos tipos y niveles de complejidad que permiten al alumno afianzar el aprendizaje y comprobar que lo han asimilado correctamente.

Posteriormente se procedió a plantear las estrategias de enseñanza aprendizaje, ya que son muy importante para el estudiante y especialmente cuando se integran las TIC en una asignatura, por ende, la estrategia para el proceso de enseñanza y aprendizaje que se va utilizar son: estrategia para indagar conocimientos previos, por ejemplo; Conocimientos previos haciendo uso de preguntas acerca de los contenidos asignados, estrategias grupales: haciendo uso de la exposición esto permitira al estudiante exponer sus ideas, definiciones y los de más estudiantes realizaran intervenciones para reforzar el conocimiento .

Para efectos de este trabajo se realizo una aplicación que contiene actividades que recomendamos utilizarla de manera formativa ya que es un proceso permanente y sistemático en el que se recoge y analiza información para conocer y valorar los procesos de aprendizaje y los niveles de avance en el desarrollo de las competencias de lo estudiantes.

5.2. Diseño de aspectos Técnicos.

Para el desarrollo de la aplicación a partir del 31/10/2020, se trabajó en la unidad, contenidos, asignatura, grado, tipografía, paleta de colores, malla curricular, nombre de la aplicación el cual es” Comunícate” y el nombre de la unidad es: Mejoremos la expresión oral y escrita mediante el uso correcto de la ortografía y la gramática. Se consideró que al mejorar la expresión oral y escrita esto permite tener una adecuada comunicación y es por esto que se eligió ese nombre para la aplicación.

Posteriormente se empezó a analizar qué tipo de diseño iban a tener cada una de las interfaces y que elementos iban a tener cada una de las ventanas en la

aplicación, para esto se trabajó con programas como Adobe Ilustrador ya que este programa nos permite trabajar con vectores y esto facilita la creación de imágenes personalizadas de acorde a la temática de la aplicación por lo tanto se realizarón las diferentes modificaciones en el software “Adobe Ilustrador”, para mostrar de manera atractiva el diseño que llevaba la aplicación Comunícate, dicha aplicación se creó en el software Articulate Storyline, el cual, es para dispositivos móviles, como teléfono, Tablet, esta aplicación es de fácil utilidad y una de sus ventajas es que se puede crear su apk , con ayuda del programa website 2 apk Builder. El cual nos permite generar el apk de la aplicación y de esta manera poderla utilizar en los celulares o Tablet.

Se decidió colocar en la **pantalla de bienvenida** el nombre de la aplicación, se eligió el fondo de un cielo y dos personajes (un profesor y una profesora), se eligieron estos personajes, porque los profesores siempre han sido una guía para la adquisición de conocimiento y esto lo realizaran en las actividades ya que se agregaron algunos audios los cuales permiten que los personajes interactúen con los estudiantes, un colegio de secundaria en la parte del centro ya que el colegio representa un lugar que al entrar se adquiere conocimiento, y en la parte inferior un botón en forma de bus, se decidió poner de esta forma ya que es el medio de transporte de algunos colegios. En la ventana menú para su diseño al igual que en las otras ventanas, se decidió dejar el mismo fondo de la pantalla principal el cual es el de un cielo, se decidió este fondo para que tuviera relación con la pantalla de bienvenida y con el micro mundo que se está creando.

Esta ventana de menú consta de 3 botones los cuales son: contenido en el que al dar clic permite al estudiante documentarse en la unidad y contenidos asignados, después el botón video el cual abre otra ventana en la que se muestra dos videos, en el primero en los que se presentan: conceptos, ejemplos claros y precisos acerca de los tipos de párrafo ,en el segundo video se muestra los conceptos y diferencias entre la coherencia y la cohesión, se decidió poner estos videos porque algunos estudiantes al leer mucho hace que pierdan el interés en el tema es por esto que se decidió poner el video para así despertar su atención. El tercer botón es el de

actividades al dar clic en este se muestra otra ventana, en esta se presenta los tres tipos de actividades que fueron seleccionados anteriormente al momento de la creación del diseño pedagógico. Los tres tipos de actividades son de completo, verdadero o falso y selección única, en estas actividades el estudiante podrá realizar 5 actividades de cada tipo es decir que el estudiante va a realizar un total de quince actividades, las cuales al terminar las 5 actividades de cada tipo se muestra una pantalla de resultado, donde la nota es de 0 a 10 siendo la nota mínima 6, para que muestre el resultado de aprobado, esta ventana contiene de fondo una libreta y varios lápices dicho fondo se eligió ya que esta es la manera más utilizada para brindar las notas, anotándolas en una libreta en la cual se mostrara el puntaje al estudiante. Esta ventana también cuenta con el botón de menú.

Esta la aplicación está dirigida para estudiantes de 10 a 15 años de edad de séptimo grado de la asignatura de Lengua y Literatura. “Comunícate” posee un banco de actividades de 3 tipos y que cada tipo de actividad lleva 10 preguntas, haciendo un total de 30 preguntas, ya que de esta manera el estudiante al utilizar varias veces la aplicación se le muestren diferentes actividades y en distinto orden ya que las preguntas están programadas para mostrarse al azar es decir que no tiene un orden específico, se asignó a cada pregunta un puntaje de dos puntos. La aplicación y las diferentes actividades fueron creadas con el objetivo de reforzar los conocimientos y la práctica a los estudiantes de séptimo grado de la asignatura de Lengua y Literatura, tras el uso de la aplicación y navegación mediante el análisis y la comprensión reforzara sus conocimientos en la aplicación y los contenidos que se muestran en ella.

Es necesario mencionar que para la instalación y ejecución correcta de esta aplicación el dispositivo móvil necesita cumplir los requerimientos técnicos siguientes:

- Sistema operativo Android para Tablet y dispositivos móviles.
- Procesador de 1.2 GHz o superior
- Versiones desde Android (4.0) o superiores.
- Memoria RAM de 1GB o superior.

- Espacio libre de 1GB o superior.

Por otro lado, si considera instalar la aplicación en computadora, para esto es necesario hacer uso de un emulador Android, el cual te permitirá tener el sistema operativo de tu teléfono móvil en tu máquina. Un emulador Android se basa principalmente en simular el sistema operativo de Android en tu PC, Actualmente existe una gran cantidad de programas disponible en la web que te ayudarán a abrir archivos APK desde tu ordenador entre estos están: Bluestacks, WinRAR, Memu.

6. Propuesta de Integración curricular

6.1. Definición de la propuesta

Al hacer una propuesta de integración curricular con TIC se pretende cambiar la metodología de aprendizaje, dejando el método tradicional e incorporar lo tecnológico, haciendo uso de la integración de las tecnologías en las distintas áreas de estudio.

La aplicación educativa permitirá a los estudiantes ejercitar y reforzar los conocimientos del alumno, lo cual de esta forma permitirá apoyar al docente para dar respuesta a los estilos de aprendizaje y capacidades de cada estudiante al integrar la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje y de esta forma hacer su clase más dinámica y atractiva brindando un aprendizaje significativo. La aplicación “Comunícate” tiene como objetivo hacer más práctico e interactivo el desarrollo de los contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura: unidad VI Mejoremos la expresión oral y escrita mediante el uso correcto de la ortografía y la gramática, creando un ambiente creativo e innovador para el aprendizaje del alumno y así lograr la adquisición de conocimientos.

Para el desarrollo de los contenidos propuestos se hará uso de las herramientas tecnológicas que tenemos a nuestro alcance como el dispositivo móvil, también haciendo uso de los recursos existentes en el aula digital móvil con la que cuentan los colegios públicos: Tablet, Data show, laptop y computadoras de escritorio. Las Tablets del aula digital móvil cuentan con un sinnúmero de aplicaciones para trabajar con los estudiantes los cuales estaremos haciendo uso de algunas de ellas

como: VCL con el cual podremos visualizar los videos de la clase, Draw.io, es una herramienta que nos permitirá dibujar cualquier tipo de mapas mentales, mapas conceptuales, de igual forma utilizaremos el programa de PowerPoint se utilizará para la realización de cuadros comparativos y creación de una presentación.

Estos recursos son fáciles de usar y se deben aprovechar, debido a que nos brindan la posibilidad de proyectar tareas o recursos multimedia, exponer y socializar el trabajo por los estudiantes, al utilizar estos recursos los estudiantes podrán organizar sus ideas de manera resumida mejorando de esta forma la calidad del aprendizaje y la práctica docente.

Por esta razón al estudiante le será más práctica la clase y podrá ser el constructor de su conocimiento, a través de medios que captan su atención, haciendo uso de ellos, en todos los momentos, aumentando el compromiso con la tarea cotidiana y contribuyendo al trabajo ordenado en el aula.

6.1.1. Descripción de la forma de integración de las TIC

La aplicación propuesta “Comunícate” es un tipo de Ejercitador, está diseñada como recurso de apoyo en la asignatura de Lengua y literatura de séptimo grado de educación media, en la unidad VI: Mejoremos la expresión oral y escrita mediante el uso correcto de la ortografía y la gramática. Tomando en cuenta la malla curricular del Ministerio de educación.

Esta aplicación educativa no remplazará en ningún momento los métodos didáctico educativos establecido por el MINED, sino que es un recurso en el cual el docente tendrá a su alcance a través de un dispositivo móvil, el cual nos permite integrar las TIC, en el proceso de enseñanza aprendizaje, con la intención de enriquecer el aprendizaje en el aula de clase y de esta forma el alumno pueda practicar sus conocimientos. Cabe destacar que el docente de Lengua y Literatura deberá ser capacitado sobre el uso y manejo de la aplicación, por el docente TIC, de igual forma la App contará con un manual de usuario para guiarse y de esta forma facilitar el proceso y luego proceder a transmitirse a los estudiantes.

El docente podrá desarrollar los contenidos de dicha unidad y al finalizar reforzarlos con la información brindada en el área de contenidos en la aplicación educativa, las actividades de la aplicación educativa se van a utilizar al final del curso con los estudiantes, para el desarrollo y reforzamiento de las actividades de dichos contenidos que nos importa abordar, en este caso los estudiantes serán los principales actores y el docente más que un guía, porque es la manera en la que el estudiante realice el reforzamiento escolar en los diferentes contenidos de la unidad antes mencionada.

El alumno podrá realizar las actividades propuesta que se han desarrollado en la asignatura de acorde al plan de clase, cuando el estudiante interactúe con la aplicación, lea los contenidos y realice las actividades programadas lograra comprender de manera correcta, las cualidades del párrafo mediante la presentación de un resumen elaborados en el programa de PowerPoint y aprenderá las características y diferenciar la cohesión y la coherencia al presentar un cuadro comparativo en PowerPoint en un mapa conceptual al iniciar esta clase, de igual los estudiantes visualizaran videos de distintos formatos con ayuda de la aplicación VLC ,analizar las características y función que realiza la unidad del sentido y la progresión temática al momento de redactar un párrafo esto realizando un mapa conceptual a través de la aplicación Draw.io todas estas actividades antes dichas se ejecutara durante el desarrollo de la clase, y al final evaluar los conocimientos adquiridos realizando las actividades propuestas en la aplicación Comunícate.

Para la evaluación precisa de las sesiones de clases se elaboraron instrumentos de evaluación que serán de gran ayuda para medir los logros alcanzados, mediante la integración de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El docente, presentara el manual de usuario, donde él explica lo que es la navegación todo lo que va a encontrar en la aplicación. Se tiene previsto que el tiempo sugerido para el desarrollo de los contenidos, será en 4 sesiones de 45 minutos cada una, el cual se hará integración de la aplicación educativa para ayudar al aprendizaje de los estudiantes.

6.1.2. Población Objeto

La edad promedio de los estudiantes es de 11 a 14 años respectivamente. En este sentido, el uso de las TIC se encuentra cada vez resaltadas con equipamientos e integración de nuevos dispositivos en los diferentes centros tecnológicos.

Es importante mencionar que para los estudiantes que utilizan estas herramientas tecnológicas, necesitan, solamente conocimientos previos, como saber leer, apagar, encender, subir y bajar volumen al dispositivo móvil o computadora, y comprensión lectora, para comprender el objetivo de la misma. Tomando en cuenta que las sesiones de clases de la unidad propuesta se impartirán en 4 sesiones clases, que equivalen a 5h/c, a lo que le corresponde según la carga horaria del MINED, por esa parte el docente organizara bien la clase para cumplir con el tiempo sugerido para la integración de los recursos.

6.2. Planificación Didáctica

La planificación didáctica es la organización de un conjunto de ideas y de actividades que permiten desarrollar un proceso educativo con sentido, significado y de continuidad. Constituye un modelo que permite al docente realizar su práctica de forma ordenada y congruente integrando los todos los elementos indispensables que influye en los resultados del aprendizaje de los alumnos. (aleph.org.mx , 2021)

La planificación didáctica es importante porque es la herramienta que tiene la función de permitir organizar el pensamiento y la acción, ordenar la tarea, ayudar a establecer prioridades, a concientizarse sobre eso que va a enseñar, sobre la distribución del tiempo (Jarquin, 2021) .

También se tiene que tener en cuenta los objetivos, las características del alumnado y los contenidos, en base a esto se describen todas las actividades que se verán a lo largo del curso además de indicar que estrategias se van a seguir para lograr los objetivos y cómo se evaluara el proceso. (Rubio, 2010)

La planificación conlleva, de parte del maestro, tomar decisiones con respecto a las habilidades que los estudiantes, También, es necesario considerar qué indicadores de logro llevarán a los estudiantes a alcanzarlas y los contenidos declarativos,

procedimentales y actitudinales necesarios para activar el conocimiento. El objetivo es que los estudiantes logren aprendizajes significativos, por ello la planificación considera con qué recursos, qué metodología y qué técnicas de evaluación. La planificación didáctica se estructura con distintos elementos, como; los contenidos, objetivos, actividades, estrategias, técnicas, medios, evaluación, recursos y la metodología.

6.2.1. Propuesta de Unidad Didáctica

Sesión	Contenidos/Su contenidos	Objetivos de aprendizaje	Estrategias de enseñanza y aprendizaje	Estrategia de evaluación	Recursos didácticos	Tipo de evaluación	Instrumento de evaluación	Evidencia de aprendizaje
1	Propiedades textuales: El párrafo y sus cualidades.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Analiza la redacción adecuada del párrafo y las cualidades de este. ❖ Demuestra habilidades al organizar sus ideas al elaborar un resumen. ❖ Aprecia el trabajo de tus compañeros en cada una de las exposiciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Estrategias para indagar sobre los conocimientos previos: <ul style="list-style-type: none"> • Presentación. • Preguntas exploratorias. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Elaboración de un resumen sobre el párrafo y sus cualidades. ❖ Exposición 	Aplicación educativa: Comunicate Data show. PowerPoint.	formativa	Lista de cotejo	Un resumen en PowerPoint sobre las propiedades textuales del párrafo y sus cualidades.
2	Propiedades textuales: El párrafo y sus cualidades: la coherencia, la cohesión.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Identifica las características de la coherencia y la cohesión. ❖ Diferencia correctamente la coherencia de la cohesión. ❖ Es responsable en la elaboración de la actividad orientada. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Observa con su equipo de trabajo, video sobre la coherencia y la cohesión, para identificar características de cada una. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Elaboración de un cuadro comparativo sobre la coherencia y la cohesión ❖ Exposición 	Aplicación educativa comunicate Tablet Data show PowerPoint	formativa	Lista de cotejo	Un cuadro comparativo en PowerPoint sobre la coherencia y la cohesión.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Propiedades textuales: El párrafo y sus cualidades: La unidad de sentido. La progresión temática 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Analiza las características y de funciones sobre la unidad del sentido y la progresión temática ❖ Representa por medio de la exposición las características de la unidad del sentido y la progresión temática. ❖ Aprecia el trabajo de tus compañeros en cada una de las presentaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Visualización de los contenidos brindados en la aplicación comunicate. ❖ Organizar a los estudiantes en grupos de trabajo de tal manera que logren analizar a las características de la unidad del sentido y la progresión temática 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Estrategias que promueven la comprensión mediante la organización de la información: Elaboración de un Mapa conceptual sobre la unidad del sentido y la progresión temática. 	Aplicación educativa comunicate Tablet Data show Draw.io	formativa	Lista de cotejo	Una imagen del Mapa conceptual sobre La unidad de sentido. La progresión temática

4	<p>Propiedades textuales del párrafo y sus cualidades:</p> <p>la coherencia</p> <p>La unidad de sentido.</p> <p>La progresión temática.</p> <p>La cohesión la reiteración la proforma léxica</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Comprender la importancia de los contenidos abordados del párrafo y sus cualidades. ❖ Aplica lo aprendido sobre el párrafo ❖ Es responsable en la elaboración de la actividad orientada. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Aprendizaje basado en tic ❖ Realiza prueba sistemática haciendo uso de la aplicación educativa comunicate 	Prueba sistemática.	Aplicación educativa comunicate Tablet Dispositivo móvil.	Formativa	rubrica	<p>Prueba. Sobre Propiedades textuales del párrafo y sus cualidades:</p> <p>la coherencia</p> <p>La unidad de sentido.</p> <p>La progresión temática.</p> <p>La cohesión la reiteración la proforma léxica</p>
---	--	--	--	---------------------	---	-----------	---------	--

6.2.2. Planes de Clase



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, MANAGUA

UNAN-MANAGUA

2022“Vamos por más victorias educativas” PLAN CLASE # 1

I. Datos Generales

Fecha:

Asignatura: Lengua y Literatura

Hora:

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

I. Objetivos

Conceptuales

- ❖ Analiza la redacción adecuada del párrafo y las cualidades de este.

Procedimentales

- ❖ Demuestra habilidades al organizar sus ideas al elaborar un resumen.

Actitudinales

- ❖ Aprecia el trabajo de tus compañeros en cada una de las exposiciones.

II. Contenidos

Propiedades textuales: El párrafo y sus cualidades

II. Actividades.

4.1. Iniciales.

- Presentación del estudiante.
- Presentación del docente y clase a impartir.

- Anotar en la pizarra el contenido.
- Explorar los conocimientos previos de los estudiantes sobre el párrafo y sus cualidades, participando y contestando a las siguientes preguntas:
 - a) ¿Qué comprendo por párrafo?
 - b) ¿Para qué se utiliza el párrafo?
 - c) ¿Por qué es importante la redacción correcta del párrafo?

4.2. De desarrollo

- ❖ Me organizo en pareja.
- ❖ Leo los conceptos brindado en la aplicación comunícate
- ❖ Analizo la información y redacto un resumen representándolo mediante una presentación elaborada en el programa PowerPoint.

4.3. Finales.

- ❖ Expongo ante los compañeros de clases y docente el resumen realizado sobre el párrafo y sus cualidades.
- ❖ se comparte en el salón un resumen sobre la clase impartida y se da un espacio para que el estudiante haga preguntas sobre la clase.

III. Recursos didácticos a utilizar

Aplicación: Comunícate

Data show

PowerPoint

Dispositivo móvil

IV. Evaluación.

Formativa

Para evaluar esta actividad utilizaremos una lista de cotejo.

V. Observaciones

Cada estudiante deberá leer los recursos facilitados, ubicados en la aplicación Comunícate. Además, realizar las actividades correspondientes.

Docentes: Jeymi Solís, Jhony Cuadra, Miguel Hodgson



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, MANAGUA

UNAN-MANAGUA

2022“Vamos por más victorias educativas”

PLAN CLASE # 2

VI. Datos Generales

Fecha:

Asignatura: Lengua y Literatura

Hora:

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

III. Objetivos

Conceptuales

Identifica las características de la coherencia y la cohesión.

Procedimentales

Diferencia correctamente la coherencia de la cohesión.

Actitudinales

Es responsable en la elaboración de la actividad orientada.

IV. Contenidos

❖ Propiedades textuales: El párrafo y sus cualidades: la coherencia, la cohesión.

VII. Actividades.

4.1. Iniciales.

- Presentación de la clase a impartir.
- Realizo un repaso del contenido abordado en la clase anterior.
- Dar a conocer el tema y objetivos propuesto a alcanzar

- Establecemos un pequeño dialogo sobre las expectativas que cada uno posee para el desarrollo de la clase

4.2. De desarrollo.

- ❖ El docente explicara el contenido a desarrollar
- ❖ Visualiza los videos presentados sobre la coherencia y la cohesión <https://youtu.be/1b4zfLc5M54>
- Organizo grupos de 4 para analizar la información brindada en el video, seguidamente identifica las semejanzas o diferencias, representándolas en un cuadro comparativo sobre la coherencia y la cohesión, elaborado en el programa PowerPoint.

4.3. Finales.

- ❖ Expongo ante los compañeros de clases y docente el cuadro comparativo realizado sobre la coherencia y la cohesión.
- ❖ Se comparte en el salón un resumen sobre la clase impartida.
- ❖ Brindar un espacio para que el estudiante haga preguntas sobre dudas acerca de la clase.

VIII. Recursos didácticos a utilizar

Aplicación: Comunícate

Data show

PowerPoint

Dispositivo móvil

IX. Evaluación.

La evaluación del contenido desarrollado es de carácter formativa

X. Observaciones

Cada estudiante deberá observar detenidamente el video facilitado, ubicado en la aplicación Comunícate. Además, realizar las actividades correspondientes.

Docentes:

Jeymi Solís, Jhony Cuadra y Miguel Hodgson



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, MANAGUA

UNAN-MANAGUA

2022“Vamos por más victorias educativas”

PLAN CLASE # 3

XI. Datos Generales

Fecha:

Asignatura: Lengua y Literatura

Hora:

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

V. Objetivos

Conceptuales

Analiza las características y de funciones sobre la unidad del sentido y la progresión temática

Procedimentales

Representa a través de la exposición las características de la unidad del sentido y la progresión temática.

Actitudinales

Aprecia el trabajo de tus compañeros en cada una de las presentaciones.

VI. Contenidos

Propiedades textuales: El párrafo y sus cualidades: la unidad del sentido y la progresión temática.

XII. Actividades.

4.1. Iniciales.

Recordamos el contenido anterior mediante el dialogo

Presentación de contenido y objetivos de aprendizaje

4.2. De desarrollo.

- El docente explica el contenido a desarrollar, así como las actividades a realizar.
- Formar equipos de trabajo de 4 integrantes.
- Analizar la información en los contenidos sobre las características la unidad del sentido y la progresión temática en la aplicación Comunícate y ubicados en el libro de lengua y literatura analizar más información del tema. pág. 54 y la 150.
- Seguidamente realiza un mapa conceptual sobre las características de la unidad del sentido y la progresión temática, en draw.io <https://app.diagrams.net>

4.3. Finales.

- ❖ Presentación de una pequeña exposición, se elegirá a un integrante del equipo al azar que pase y de una breve explicación sobre lo trabajado.
- ❖ se comparte en el salón un resumen sobre la clase impartida
- ❖ Pedir a los estudiantes compartan de manera voluntaria la experiencia vivida al hacer uso de los medios tecnológicos y lo aprendido sobre el tema.
- ❖ Brindar un espacio para que el estudiante haga preguntas sobre dudas acerca de la clase.

XIII. Recursos didácticos a utilizar

Aplicación: Comunícate, Data show, Draw.io, Dispositivo móvil, Internet

XIV. Evaluación.

La evaluación del contenido desarrollado es de carácter formativa

XV. Observaciones

Cada estudiante deberá analizar detenida mente el contenido facilitado en la aplicación comunícate e investigado en internet, Además deberá realizar la actividad correspondiente.

Docentes: Jeymi Solís, Jhony Cuadra y Miguel Hodgson



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, MANAGUA

UNAN-MANAGUA

2022“Vamos por más victorias educativas”

PLAN CLASE # 4

XVI. Datos Generales

Fecha:

Asignatura: Lengua y Literatura

Hora:

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

VII. Objetivos

Conceptuales

- ❖ Comprender la importancia de los contenidos abordados del párrafo y sus cualidades.

Procedimentales

- ❖ Aplica lo aprendido sobre el párrafo

Actitudinales

- ❖ Es responsable en la elaboración de la actividad orientada.

VIII. Contenidos

Propiedades textuales: El párrafo y sus cualidades: la coherencia, la unidad del sentido, la progresión temática, la cohesión, la reiteración y la proforma léxica.

XVII. Actividades.

4.1. Iniciales.

- Presentación de la clase a impartir.

- Realizo un repaso del contenido abordado en la clase anterior.
- Dar a conocer el tema y objetivos propuesto a alcanzar.

4.2. De desarrollo

- ❖ El docente explicara la actividad a desarrollar.
- ❖ De manera individual se utilizarán las Tablet para resolver una serie de actividades relacionadas a los contenidos de la unidad VI en los contenidos el párrafo y sus cualidades: La unidad de sentido, la progresión temática, la cohesión: la reiteración y la proforma léxica. Seguidamente se realizará la evaluación de todo lo aprendido, haciendo uso de la aplicación educativa Comunicate mediante la aplicación educativa.

4.3. Finales.

- ❖ El docente llamara a cada estudiante de forma aleatoria a realizar las actividades en la aplicación educativa. Ya que normalmente la cantidad de estudiantes es alta y no se cuenta con la cantidad de recursos suficiente
- ❖ se comparte en el salón un resumen sobre la clase impartida
- ❖ Brindar un espacio para que el estudiante haga preguntas sobre dudas acerca de la prueba realizada.

XVIII. Recursos didácticos a utilizar

Aplicación: Comunicate

Data show

Dispositivo móvil

XIX. Evaluación.

La evaluación de la prueba es de carácter formativa

XX. Observaciones

Cada estudiante deberá realizar las actividades ubicadas en la aplicación Comunicate en total son 15 actividades las que tendrá que realizar, 3 de complete, 3 de selección única y tres de verdadero o falso.

Docentes:

- ❖ **Jeymi Solís, Jhony Cuadra y Miguel Hodgson.**

6.3. Descripción de la Aplicación.

La aplicación educativa por nombre “Comunícate” está elaborada en el software Articulate Storyline, un entorno indicado para el desarrollo de aplicaciones, “App-Comunícate” es un software de tipo Ejercitador, por lo cual, se pretende que los estudiantes mediante el uso de esta aplicación, puedan ejercer autonomía y refuercen sus conocimientos con la ayuda de la aplicación, a partir de experiencia vividas o de otras personas, con la manipulación de la aplicación educativa y la práctica de las diferentes actividades planteadas, navegación, motivación, creatividad y sobre todo eficiencia, el docente será quien proporcione las herramientas necesarias para el cumplimiento de las diferentes actividades propuestas para que el estudiante realice.

La aplicación está formada por 2 módulos:

- En el primer módulo encontramos “nombre de la App, contenido e información acerca del contenido, videos del contenido que se está apoyando.
- El segundo módulo contiene lo que es actividades: Actividades de complete, Selección única y actividades de verdadero y falso.

Las actividades de aprendizaje:

Las actividades de la aplicación educativas están orientadas a que los estudiantes puedan ejercitar, consolidar y reforzar lo aprendido en los contenidos Propiedades textuales: El párrafo y sus cualidades: la coherencia, la unidad del sentido, la progresión temática, la cohesión: la reiteración y la proforma léxica.

Actividad complete:

Es parte de la aplicación educativa “Comunícate” con la función de completar una oración por medio de una palabra, el estudiante podrá leer y analizar para dar respuesta a los diferentes campos que se le presentan en este tipo de actividades, por lo tanto, esto le permite obligatoriamente al estudiante documentarse en el tema por si tiene alguna duda o si necesita alguna pista, dispondrá del botón de ayuda, de esta forma la actividad de complete forma parte de la aplicación educativa.

Actividad Selección Única:

La actividad de selección única como su nombre lo dice, permite a los estudiantes analizar un determinado concepto bien definido, con múltiples opciones el cual una de ella es la correcta, por ende, esto ayuda a que los estudiantes interactúen y respondan de manera crítica, por lo cual, esta actividad es muy importante y está integrada en la aplicación educativa.

Actividad Verdadero o Falso:

Para seleccionar una opción es necesario leer y analizar para acertar con el resultado que se requiere obtener, por esa simple razón, es importante leer y analizar antes de seleccionar algo sin criterio. Esta actividad es una espada de dos filos, por eso se tiene considerado que a los estudiantes les servirá de reforzamiento en la asignatura de Lengua y Literatura, en sus respectivos contenidos en los que está integrado la aplicación educativa.

6.4. Evaluación de los aprendizajes.

Hay varios tipos de evaluación en la educación. Todos los tipos tienen diferentes propósitos durante y después de la instrucción.

Evaluación diagnóstica: Evalúa las fortalezas, debilidades, conocimientos y habilidades de un alumno antes de la formación.

Evaluación formativa: Evalúa el rendimiento de un alumno durante la formación y, por lo general, se produce con regularidad durante todo el proceso de instrucción.

Evaluación sumativa: Mide el rendimiento de un estudiante al final de la formación. Es la forma de saber qué ha aprendido y qué no.

La evaluación de los aprendizajes de dicha propuesta didáctica es de tipo formativa ya que pretende evaluar el desempeño de los estudiantes durante un seguimiento de proceso en el que se adquiere y analiza información para conocer y valorar el ritmo de aprendizaje, como también el nivel de avance en el desarrollo de las

competencias de los estudiantes con el fin de ayudarlo a avanzar en niveles más altos.

6.4.1. Propuesta de una prueba objetiva

Prueba de Lengua y Literatura

Nombre: _____ Fecha: _____

Grado: _____ Sección: _____

I Actividades de complete.

Complete el espacio escribiendo la palabra faltante que considere correcta. Valor 2 puntos c/u.

1. El _____ es una estructura o unidad organizada del texto escrito. Su función es distribuir el contenido o información global de un mensaje en segmentos más pequeños.
2. La oración _____ presenta la idea fundamental del tema.
3. Existen dos tipos de ideas principales: las ideas principales explícitas y las ideas principales _____
4. Existen dos tipos de ideas principales: las ideas principales _____ y las ideas principales implícitas.
5. Las oraciones _____ concretan, explican, justifican, reafirman, contrastan, ejemplifican, etc.

II Actividades de verdadero y falso.

Escriba una equis(X) dentro del cuadro seleccione verdadero o falso según crea conveniente. Valor 2 punto c/u.

1. La organización del contenido de cada párrafo constituye su coherencia interna o local.
 Verdadero
 Falso
2. El párrafo no es una estructura o unidad organizada del texto escrito.

- Verdadero
- Falso
- 3. La oración principal no presenta la idea fundamental del tema.
 - Verdadero
 - Falso
- 4. Existen dos tipos de ideas principales: las ideas principales explícitas y las ideas principales implícitas.
 - Verdadero
 - Falso
- 5. Las propiedades textuales son: Adecuación, coherencia, cohesión.
 - Verdadero
 - Falso

III Actividad de selección única

Escriba una equis(X) dentro del paréntesis en la opción que considere correcta.

Valor 2 puntos c/u.

1. Cuál de la siguiente lista de cualidades son las de un párrafo.
 - () Carácter.
 - () Firmeza.
 - () Estrategia.
 - () Cohesión.
2. Cuando la idea central aparece al comienzo de párrafo este es de tipo:
 - () Deductivo
 - () Inductivo
 - () Párrafo implícito
3. Cuando la idea central aparece al final de párrafo este es de tipo:
 - () Deductivo
 - () Inductivo

() Párrafo implícito

4. Está conformada por la información que voy adquiriendo mientras leo se transforma en información ya conocida a medida que avanzó en el texto.

() Mensaje por medio del conocimiento propio

() Progresión temática

() Lectura

5. Cuando un párrafo está posicionado al inicio de un texto este es de tipo:

() Introdutorio

() Aclaratorio

() De conclusión

6.4.2. Instrumento de evaluación

Modalidad: Secundaria Grado: séptimo Asignatura: Lengua y Literatura Instrumento de evaluación: **rúbrica** para actividades en la aplicación.

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

Criterios	Escalas			
	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Deficiente
Navegabilidad de la aplicación:	Navega correctamente en cada una de las interfaces, sin presentar ningún problema utilizando la Aplicación Educativa Comunícate	Navega correctamente en su mayoría, pero debe utilizar un poco más para mejorar.	Tiene muy pocas dificultades para navegar en la Aplicación Educativa comunícate	Tiene muchas dificultades para navegar en la Aplicación comunícate.
Actividades de complete: Escribe la palabra faltante correcta	Completa sin ningún problema las actividades de complete.	Completa las actividades de complete pero debe mejorar para obtener el mayor resultado.	Presenta muy pocas dificultades para resolver las actividades de complete	Tiene muchas dificultades para resolver las actividades de verdadero o falso.
Actividades de verdadero o falso	Completa sin ningún problema las actividades de verdadero o falso	Completa las actividades de verdadero o falso pero debe mejorar para obtener el mayor resultado.	Presenta muy pocas dificultades para resolver las actividades de verdadero o falso	Tiene muchas dificultades para resolver las actividades de verdadero o falso
Actividades de selección única	Completa sin ningún problema las actividades de selección única.	Completa las actividades de selección única pero debe mejorar para obtener el mayor resultado.	Presenta muy pocas dificultades para resolver las actividades de selección única	Tiene muchas dificultades para resolver las actividades de selección única.

Lista de cotejo

Nivel: Secundaria. Grado: Séptimo Grado y Asignatura: Lengua y Literatura.

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

Criterios	Si Puntaje 5	No Puntaje 0	observaciones
Reconoce correctamente la definición y las propiedades del párrafo.			
Creatividad para organizar las ideas			
Elabora el resumen sobre el párrafo y sus cualidades			
Crea correctamente presentación en PowerPoint			
Presentación de la información			
Identifica las características de la coherencia y la cohesión.			
Elabora un cuadro comparativo en PowerPoint sobre las características y diferencia entre la coherencia y la cohesión			
Presentación de la información			
Analiza las características y de funciones sobre la unidad del sentido y la progresión temática			
Elabora mapa conceptual sobre las características de la unidad del sentido y la progresión léxica.			
Puntaje Total			

7. Conclusiones

A lo largo del curso de graduación PEM se tuvo el privilegio de poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el transcurso de nuestra carrera (Informática Educativa), paso a ser el momento adecuado para aplicar el conocimiento adquirido, la tecnología actualmente en el campo de la educación ha solo tomado el auge de mejorar las capacidades, habilidades y destreza en docentes y estudiantes permitiendo conocer el avance del mundo de la información y la tecnológica.

De acuerdo a los objetivos establecidos se obtuvieron los siguientes resultados:

- ❖ Se validó la funcionalidad de la aplicación al integrarlo para los estudiantes de séptimo grado de educación media de la asignatura de Lengua y Literatura.
- ❖ Se actualizo la funcionalidad técnica y el diseño de las interfaces de aplicación educativa que se elaboró en el software Articulate Storyline.
- ❖ Se determinaron los elementos de la aplicación Educativa para dispositivo Android que facilite el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado, en la unidad VI: Mejoremos la expresión oral y escrita mediante el uso correcto de la ortografía y la gramática.
- ❖ Se describieron los elementos necesarios para la integración curricular de la aplicación educativa para dispositivos móviles, utilizando el software Articulate Storyline y de fácil uso en sistemas operativos Android el cual será de apoyo a la asignatura de Lengua y Literatura.

8. Recomendaciones

- ❖ Recomendamos a los docentes de los centros educativos hacer uso de la aplicación “Comunícate” de manera libre ya que es de mucha importancia recurso que está disponible de manera gratuita, el cual, permite reforzar los conocimientos de los estudiantes.
- ❖ Realizar capacitaciones TIC a los docentes de las asignaturas a las cuales se les sea integrado un recurso tecnológico para su mayor comprensión.
- ❖ Capacitar a docentes y a estudiantes para el uso de las herramientas TIC.
- ❖ Fundamentar en los estudiantes el uso correcto de las tecnologías y dar a conocer los beneficios que estas contienen.

9. Bibliografía.

- A., J. E. (S.f.). *Monografía*. Obtenido de Monografía: <https://www.monografias.com/trabajos108/contenido-curricular/contenido-curricular#introduccion>
- aleph.org.mx . (3 de abril de 2021). *ALEPH*. Obtenido de <https://aleph.org.mx/que-es-la-planificacion-didactica-segun-autores>
- Alvarado, M. (10 de octubre de 2014). *Prezzi.com*. Obtenido de Prezzi.com: prezzi.com
- Aula1. (S.f). *Apps educativas ¿Cuáles son sus ventajas?* Obtenido de Apps educativas ¿Cuáles son sus ventajas?: <https://www.aula1.com/apps-educativas/>
- Bravo, C. (05 de mayo de 2011). *Clasificación de software*. Obtenido de Clasificación de software: Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/120236554/CLASIFICACION-DE-SOFTWARE-pdf>
- CEUPE. (S.F). *CEUPE Magazine*. Obtenido de <https://www.ceupe.com/blog/que-son-los-dispositivos-moviles.html>
- Currículum, M. (27 de abril de 2016). *Modelo Currículum*. Obtenido de Modelo Currículum: <https://www.modelocurriculum.net/estructura-del-curriculum-educativo.html>
- Educrea. (s.f.). *Enseñar lengua y Literatura para aprender a comunicar*. Obtenido de Enseñar lengua y Literatura para aprender a comunicar.: educrea.cl
- E-learning. (S.F.). *Articulate Storyline*. Obtenido de Articulate Storyline: <https://e-learning.ninja/articulate-storyline>
- E-LEARNING, N. (S.F). *Curso online de Articulate Storyline*. Obtenido de <https://e-learning.ninja/articulate-storyline-2-desarrollo-e-learning-interactivo/>
- Etécé, E. (05 de agosto de 2021). *Concepto de Educación*. Obtenido de Concepto de Educación: <https://concepto.de/educacion-4/#ixzz66VmX3JCr>

- Fanor, R., & Dagoberto, C. (11 de diciembre de 2015). Desarrollo de Aplicaciones Educativas Móviles para la Asignatura de Matemática. Managua, Nicaragua. Obtenido de Desarrollo de Aplicaciones Educativas Móviles para la Asignatura de Matemática: <https://tesisfei.unan.edu.ni/wp->
- Fermin. (2009). *Clasificacion software educativo*. Obtenido de Clasificacion software educativo: <https://tesisfei.unan.edu.ni/wp-content/uploads/2021/03/MonografiaMaylinScarletLisset.pdf>
- Ferrer, P. (2012). *Guia de estudio para evaluacion Hardware y Software*. S.C: escuela Modelo DEVON.
- Fingermann, H. (16 de diciembre de 2011). *La Guia Educacion*. Obtenido de La Guia Educacion: <https://educacion.laguia2000.com/general/integracion-curricular>
- Guerrero, H. J. (19 de julio de 2020). *Teorías del aprendizaje más importantes: resumen e ideas principales*. Obtenido de Docentes al día: <https://docentesaldia.com/2020/07/19/teorias-del-aprendizaje-mas-importantes-resumen-e-ideas-principales/#comments>
- Gutierrez, E. J. (25 de noviembre de 2017). *Sistema de autor*. Obtenido de Sistema de autor: sistautorjp.blogspot.com
- Ilabaca, J. S. (2003). Integracion Curricular con TICS. *INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TICS, N°5*, 51-65. Obtenido de <file:///C:/Users/Jhony%20Cuadra/Downloads/47512-1-168470-1-10-20171019.pdf>
- Jarquín, P. A. (marzo de 2021). *La planificación Didáctica*. Obtenido de <https://www.unan.edu.ni/wp-content/uploads/planeamiento-didactico-060421-1421.pdf>
- Malagelada, M. (20 de noviembre de 2013). *Android*. Obtenido de Importancia de android: www.importancia.org/androip.php
- Masters, e.-L. (28 de septiembre de 2017). *Enseñanza virtual-PEA*. Obtenido de e-Learning Masters: <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso->

de-enseñanza-

aprendizaje/#:~:text=El%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%2Daprendizaje%20est%C3%A1%20compuesto%20por%20cuatro%20elementos,re
lacionan%20en%20un%20determinado%20contexto.

Mazacon, C. A. (17 de mayo de 2012). *Lugar Pedagógico*. Obtenido de <https://lugarpedagogico.blogspot.com/2012/05/clasificacion-de-los-elementos-del.html>

Meza, Y., & Vallecio, S. (12 de diciembre de 2016). *Desarrollo de una Aplicación Educativa para dispositivos móviles con sistema operativo Android, como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del onceavo grado en la asignatura de Biología en la unidad VI Virus y Bacterias, contenidos*. Obtenido de Desarrollo de una Aplicación Educativa para dispositivos móviles con sistema operativo Android, como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del onceavo grado en la asignatura de Biología en la unidad VI Virus y Bacterias, contenidos: https://tesisfei.unan.edu.ni/wp-content/uploads/2021/03/doc_monografiaSamuelYamsi.pdf

MINED. (2020). *Malla curricular*. Obtenido de Malla curricular: www.mined.gob.ni

Palacio, I., Alonso, R., Varela, M., Calvo, Y., Fernandez, F., Gomez, L., . . . Varela, J. (2019). *Diccionario electrónico de enseñanza y aprendizaje de lenguas*. Obtenido de <https://www.dicenlen.eu/es/diccionario/entradas/contenidos>

Pérez, J., & Cajina, L. (16 de diciembre de 2017). Plan de intervencion en la unidad III de "Operaciones fundamentales de la suma y resta de numeros naturales" de la disciplina de matematicas para reforzar las dificultades con la ayuda de un software educativo dirigido a estudiantes del segundo grado del. *Plan de intervencion en la unidad III de "Operaciones fundamentales de la suma y resta de numeros naturales" de la disciplina de matematicas para reforzar las dificultades con la ayuda de un software educativo dirigido a estudiantes del segundo grado del*. Managua, Nicaragua. Obtenido de

https://tesisfei.unan.edu.ni/wp-content/uploads/2021/03/Protocolo_Jessling_Liseth_EntregaFinal_Imprimirsabado21enero.pdf

Rubio, N. M. (2010). *psicología y Mente*.

Tejeda, a. (2019). *La planificación didáctica*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/planeacion-didactica>

Torres, M. y. (junio de 2016). *Análisis, diseño de aplicación móvil dominada G.U.I.D.I.D.O (guía didáctica docente para fortalecer la inclusión educativa de personas con discapacidad*. Obtenido de *Análisis, diseño de aplicación móvil dominada G.U.I.D.I.D.O (guía didáctica docente para fortalecer la inclusión educativa de personas con discapacidad*: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12672/1/UPS-GT001700.pdf>

Universidad Veracruzana. (2021). *Antecedentes*. Mexico. Obtenido de <https://www.uv.mx/cdam/>

Vega, N., & Diaz, M. (2008). *Monografias.com*. Obtenido de *Monografias.com*: <https://www.monografias.com/trabajos70/medios-ensenanza-componentes-ensenanza-aprendizaje/medios-ensenanza-componentes-ensenanza-aprendizaje>

Velázquez, E. &. (2010). *ANÁLISIS DE NECESIDADES EDUCATIVAS*. Managua. Managua.

Vicarioli, M. F. (mayo de 2013). EL MOBILE LEARNING Y ALGUNOS DE SUS BENEFICIOS. *EL MOBILE LEARNING Y ALGUNOS DE SUS BENEFICIOS, Volumen 4, Número 1*, pp. 47 - 67. Recuperado el 2012, de <file:///C:/Users/Jhony%20Cuadra/Downloads/453-Texto%20del%20art%C3%ADculo-632-1-10-20140626.pdf>

Vidal, L. M., Gómez, M. F., & Ruiz, P. A. (enero de 2010). *Software educativos*. *Software educativos*. Habana, Cuba. Obtenido de

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412010000100012

10. Anexos.

Instrumento de validación

Validación de aplicación móvil Comunícate.

<https://forms.gle/TmpW4mDEp43UuuEt9>

Guía de estilos



Paleta de colores



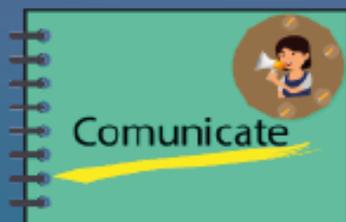
Tipografía

Adobe Caslon Bold
Open San
Cooper Black

Botones



Logotipo





Guía de estilos

Avatares



Análisis y requerimiento del sistema: Los requerimientos técnicos que necesita el dispositivo móvil para instalar y ejecutar la aplicación son:

- Sistema operativo Android para Tablet y dispositivos móviles.
- Procesador de 1.2 GHz o superior
- Versiones desde Android (4.0) o superiores.
- Memoria RAM de 1GB o superior.
- Espacio libre de 1GB o superior

Por otro parte si considera instalar la aplicación en computadora, es necesario hacer uso de un emulador Android, el cual te permitirá tener el sistema operativo de tu teléfono móvil en tu máquina. Te mencionamos algunos programas disponibles en la web que te ayudarán a abrir archivos APK desde tu: Bluestacks, WinRAR, Memu

Para ejecutar la aplicación se necesita guardar el archivo. Apk en la tarjeta SD o en la memoria interna del dispositivo, al instalarse se mostrará el icono de la aplicación en el menú de aplicaciones.

Pantalla de Inicio.

Una vez iniciada la aplicación se presenta pantalla de bienvenida.



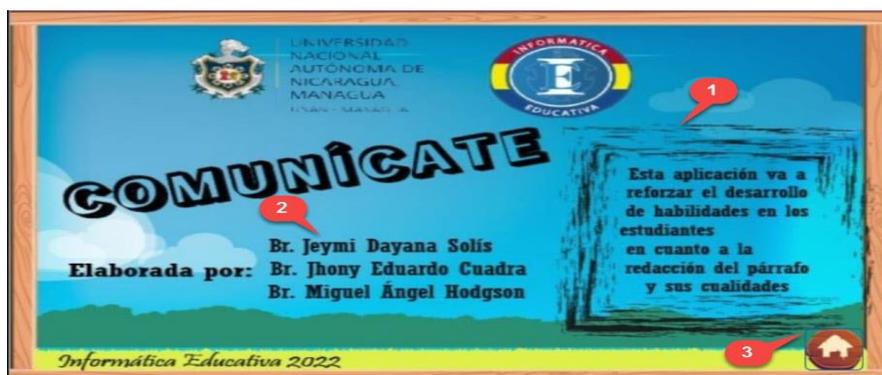
1. Botón Entrar: permite acceder al menú principal de contenidos, videos y actividades.

Menú Principal.



1. **Botón contenido:** se muestran los contenidos de la aplicación.
2. **El botón video:** accede a los videos.
3. **El botón actividades:** se muestra otra ventana donde se encuentran las actividades.
4. **Botón créditos:** al presionar el botón te aparece la pantalla de créditos.
5. Permite volver a la página principal de Bienvenida.

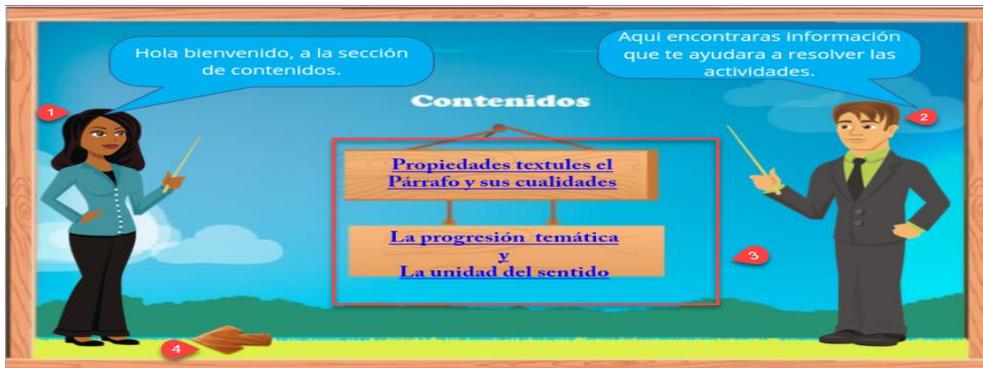
Pantalla créditos.



1. Breve descripción de la aplicación.
2. Nombres de los creadores de la aplicación.
3. Regresar al menú principal.

Pantalla de los contenidos.

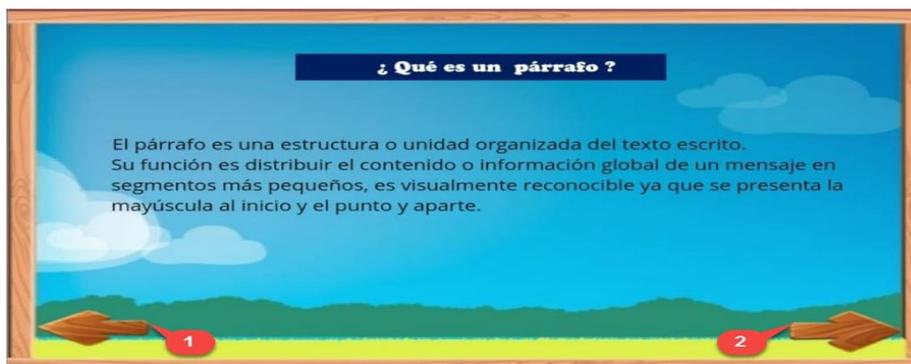
En la pantalla de contenidos se mostrará un apartado de dos sesiones de información acerca del párrafo.



- 1 y 2 Personajes que dan las orientaciones al acceder a la sección de contenidos,
- 3. Secciones de información del párrafo,
- 4. Regresar al menú principal.

Pantalla de Contenido

Al iniciar en cada sección de contenido se mostrará una pantalla como la siguiente.



- 1. Regresar a la pantalla anterior.
- 2 .Avanzar a la pantalla siguiente.

Pantalla de reforzamiento escolar (video).

En esta pantalla se reproduce dos videos acerca del párrafo y sus cualidades.

- 1) Permite regresar a la pantalla anterior.
- 2) Permite avanzar al siguiente video.



Pantalla de actividades.

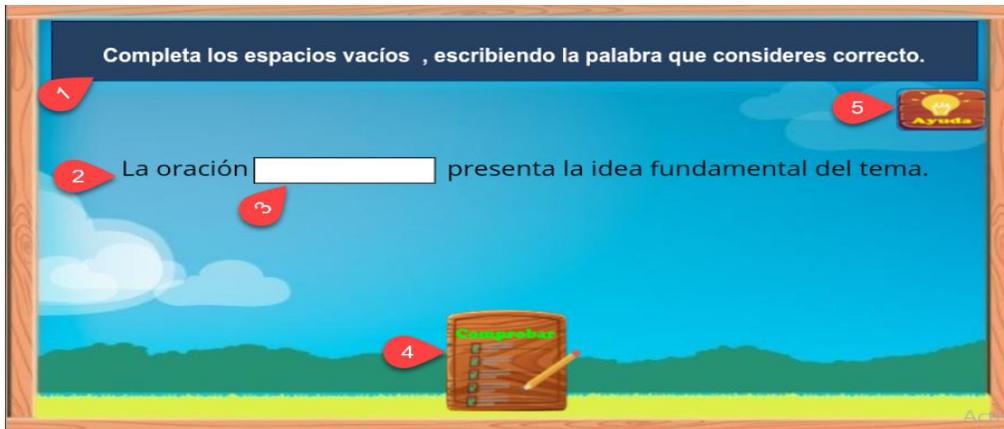
La siguiente pantalla muestra cada una de las actividades que contiene la aplicación.



1. Botón complete: para realizar los ejercicios de esta actividad.
2. Botón verdadero o falso: para realizar los ejercicios de esta actividad.
3. Botón selección única: para realizar los ejercicios de esta actividad.
4. Botón reiniciar: Una vez que el estudiante realice todos los ejercicios de cada actividad, tendrá la opción de volverlas a realizar.
5. Para regresar a la pantalla anterior.

Pantalla de actividad de complete.

En esta actividad deberá completará el espacio en blanco con la palabra correspondiente.



1. Indicación de la actividad
2. Enunciado de dicha actividad
3. Escribir la respuesta del enunciado
4. Comprobar la respuesta si el ejercicio esta correcto o incorrecto.
5. Ayuda al presionar te mostrara información que te ayudara a orientarte sobre el contenido.

Retroalimentación del botón 4 (Comprobar) realizará otra función la cual te permitirá pasar al siguiente ejercicio una vez que hallas seleccionado la repuesta del enunciado y selecciones continuar. Dependiendo si la respuesta es correcta o incorrecta se mostrará uno de los mensajes siguientes:



Pantalla de actividad de verdadero o falso.

1. En esta actividad deberá seleccionar verdadero o falso según crea conveniente.



1. Indicación de la actividad
2. Enunciado de dicha actividad
3. Ayuda.
4. Selección de repuestas
5. Comprobar

Pantalla actividad de selección única.

En esta actividad se deberá seleccionar solamente una selección, y de igual manera el estudiante puede ayudarse con el botón de (ayuda) para orientarse más.

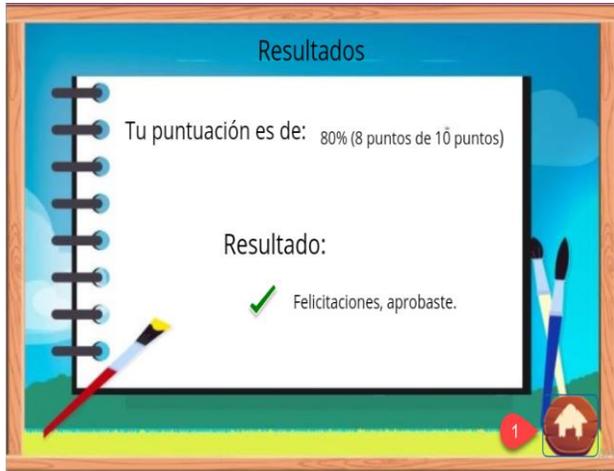


1. Indicación de la actividad
2. Enunciado de dicha actividad
3. Opciones de respuesta
4. Comprobar
5. Ayuda.

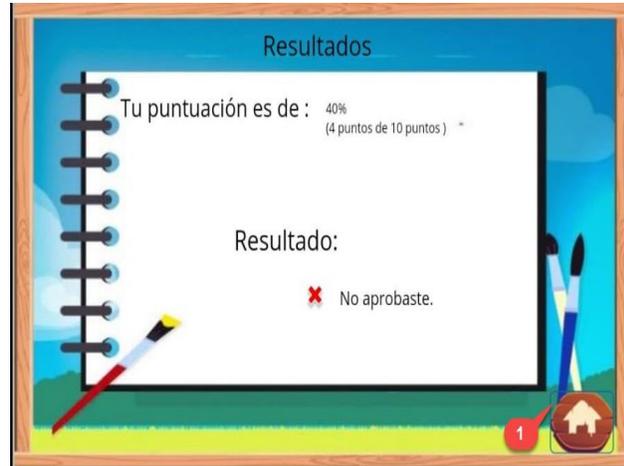
Pantalla resultados.

Esta pantalla se muestra después de realizar cinco actividades consecutivas -

Aprobado



Reprobado



1. Permite ir a la pantalla del menú de actividades.