PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"PREPÁRATE DIVERTIDAMENTE PARA LAS PRUEBAS SABER"

LUZ MARY SÁNCHEZ GIRALDO

NANCY LILIANA MUÑOZ BETANCURTH

C. MAG LILIANA PATRICIA RESTREPO VALENCIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN TECNOLOGIA E INFORMÁTICA

MANIZALES

NOVIEMBRE DE 2014

Facultad de Educación

Licenciatura en Tecnología e Informática

Trabajo de Grado para optar al título de Licenciado en Tecnología e Informática

C. MAG LILIANA PATRICIA RESTREPO VALENCIA

ASESORA

PREPARATE DIVERDIDAMENTE PARA LAS PRUEBAS SABER

LUZ MARY SÁNCHEZ GIRALDO

NANCY LILIANA MUÑOZ BETANCURTH

Manizales, Colombia

Noviembre de 2014

Nota de aceptación

_____

_____

_____

_____

Presidente del Jurado

_____

Jurado

_____

Jurado

DEDICATORIA:

A Dios por las bendiciones recibidas, por darnos las fuerzas para superar las dificultades en este camino y por el regalo de alcanzar una meta mas.

A nuestros esposos y familias por el amor y apoyo incondicional.

A nuestros amigos y docentes por acompañarnos en el reto de alcanzar nuestros objetivos.

AGRADECIMIENTOS

Como torrente que se esparce, en creciente sabiduría, Dios ahí sujeto a mí.

Para quienes la lucha y el sacrificio surgen por amor inagotable.

Por quienes el encuentro pasajero se hizo responsabilidad y ayuda.

Con quienes aprendí el saber: docentes y compañeros.

A la asesora, Liliana patricia Restrepo Valencia por tenernos paciencia y por guiarnos en cada paso de este proyecto.

A mis maestros de la Universidad Católica de Manizales que nos impartieron sus conocimientos y experiencias en el transcurso de la vida estudiantil y que nos ayudaron de una u otra forma para hacer posible la realización de la tesis.

A la Institución Educativa Sara Ospina Grisales y Compartir las brisas que nos apoyaron para realizar las prácticas e Investigaciones cada día, en el tiempo que duró este plan y permitió realizar este proyecto.

A todos ellos, consideración y gratitud por siempre.

TABLA DE CONTENIDO

	Página
RESUMEN	**1**
Prepárate divertidamente para las pruebas saber	**3**
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	**3**
2.1 Pregunta de Investigación:	**3**
2.2 Descripción del Problema:	**3**
2.3 Descripción del Escenario:	**3**
3. JUSTIFICACIÓN	**13**
4. OBJETIVOS:	**17**
4.1 GENERAL:	**17**
4.2 ESPECÍFICOS:	**17**
5. ANTECEDENTES	**18**
5.1 Antecedentes internacionales	**19**
5.2 Antecedentes nacionales	**20**
5.3 Antecedentes Locales	**22**
6. MARCO TEORICO	**24**
6.1 Referente Teórico:	**24**
6.1.1 Evolución Histórica de las pruebas saber en Colombia:	**24**
6.1.1.1 Estructura de las pruebas saber	**25**
6.1.1.2 Objetivos de las pruebas saber	**27**
6.1.2 Lenguaje	**28**
6.1.2.1 Definición	**28**
6.1.2.2. Desarrollo del Lenguaje:	**29**
6.1.2.3 Competencias Comunicativas:	**30**
6.1.2.4 Competencia Lectora:	**34**
6.1.3 Desarrollo del pensamiento Crítico	**36**
6.1.3.1 Definición	**36**
6.1.4 Tecnologías de la Información y la Comunicación	**37**
6.1.4.1 Definición de TIC	**37**
6.1.5 Software educativo	**39**
6.1.5.1 Definición de software	**39**
6.1.5.2 Clasificación del software educativo	**40**
6.1.5.3 Funciones de software educativo	**48**
7. DISEÑO METODOLÓGICO	**54**
7.1 Tipo de Investigación	**56**

7.2 Enfoque **59**
7.3 Población y muestra **59**
7.3.1 Población **59**
7.3.2 Muestra **63**
7.3.3 Método **64**
7.3.4 Recolección de Datos **64**
8. CRONOGRAMA Y PRESUPUESTO **65**
9. HALLAZGOS **68**
10. CONCLUSIONES **70**
11. FUENTES CONSULTADAS **72**
12. ANEXOS **74**

ANEXOS

		PAGINA
ANEXO A	CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA DOCENTES	70
ANEXO B	CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES DE FAMILIA	71
ANEXO C	CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ESTUDIANTES	72
ANEXO D	AUTORIZACIÓN PADRES DE FAMILIA	73
ANEXO E	APLICACIÓN ENCUESTA ESTUDIANTES IESOG	74
ANEXO F	APLICACIÓN ENCUESTA ESTUDIANTES LAS BRISAS	77
ANEXO G	TABULACIÓN	81
ANEXO H	APLICACIÓN ENCUESTA PADRES DE FAMILIA	85
ANEXO I	TABULACIÓN	86
ANEXO J	APLICACIÓN ENCUESTA DOCENTES LAS BRISAS	91
ANEXO K	TABULACIÓN	93
ANEXO L	DESCRIPCIÓN Y TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN PRE TEST	98
ANEXO M	POST- TEST	109
ANEXO N	ANÁLISIS DE RESULTADOS SIMULACRO	127
ANEXO Ñ	PRUEBA PILOTO	138
ANEXO O	DIARIO DE CAMPO	134
ANEXO P	LO QUE OPINAN LOS ESTUDIANTES SOBRE ESTE MATERIAL	157
ANEXO Q	LO QUE OPINAN LOS ESTUDIANTES	158
ANEXO R	GRAFICOS	163
ANEXO S	CÓDIGOS DEL PROGRAMA	165
ANEXO T	EVALUACIÓN DEL SOFWARE POR UN EXPERTO	178
ANEXO U	CONCEPTO TÉCNICO Y PEDÁGICO DEL EVALUADOR	187

RESUMEN

El desarrollo de éste trabajo busca implementar una herramienta lúdico pedagógica para la preparación de los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Sara Ospina Grisales e Institución Educativa Compartir las Brisas para las pruebas Saber en el área de Lenguaje a través de un software simulador, pues se ha comprobado que uno de los inconvenientes que presentan los estudiantes en el desarrollo de dichas pruebas, es la deficiencia en la comprensión lectora, debido a factores como la falta de motivación y la concentración.

El resultado de la prueba piloto realizada, muestra como la orientación lúdica, mediante la aplicación de TIC's, realmente ayuda al mejoramiento tanto de la concentración como de los resultados positivos de las pruebas, que fueron aplicadas a los grupos académicos en los que se enfoca la investigación.

ABSTRACT

The development of this work seeks to implement an educational fun tool for the preparation of the third grade students of School Sara Caldas and Institution Educativa Compartir las Brisas for testing Knowledge in the area of language through a simulator software, since it has been proven that one of the main problems of the students in the development of such tests is the deficiency in reading comprehension, due to factors such as lack of motivation and concentration.

The result of the pilot test shows how playful orientation, by applying ICTs, it really helps to improve both the concentration and the positive test results, which were applied to academic groups that focuses the research.

1. NOMBRE DEL PROYECTO:

Prepárate divertidamente para las pruebas saber.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

2.1 Pregunta de Investigación:

¿Cómo preparar a los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Sara Ospina Grisales de Salamina Caldas y la Institución Educativa Compartir las Brisas de Pereira Risaralda, para las pruebas Saber en el área de Lenguaje a través de un software simulador?

2.2 Descripción del Problema:

En las Instituciones Educativas Sara Ospina Grisales de Salamina Caldas y Compartir las Brisas de la ciudad de Pereira observamos que a pesar de ser dos poblaciones diferentes frente a la problemática social, son dos instituciones que presentan características similares en cuanto a las dificultades que presentan los estudiantes frente a su desarrollo y resultados académicos. Son poblaciones, en las que el acceso a internet para el uso y búsqueda de herramientas tecnológicas es costoso, pues la mayoría de familias no cuentan con el servicio en casa, haciendo que los niños se desplacen a los centros y cafés internet para sus consultas y tareas; por consiguiente utilizar estrategias tecnológicas remotas en la enseñanza aprendizaje, no incluiría a toda la población estudiantil, sería por el contrario excluyente y el avance

académico sería poco equitativo y en consecuencia, la formación y preparación académica para los estudiantes, es en su mayoría de la forma tradicional, convirtiéndose en muchas ocasiones en dispendiosa para el docente, sumando a esto los diferentes niveles de aprendizaje dados por la inclusión tanto de las diversas etnias como por las dificultades en el aprendizaje que presentan algunos estudiantes.

Unas de las grandes problemáticas que se observan en los estudiantes son el poco interés y motivación frente a las labores escolares derivando una escasa comprensión lectora en las diferentes áreas del conocimiento y la poca interpretación que se hace mucho más notoria en la solución de problemas matemáticos principalmente, lo que hace que no existan los resultados esperados en las pruebas saber para las Instituciones.

Surge así la necesidad de implementar prácticas pedagógicas que motiven al estudiante y ayuden a desarrollar sus habilidades cognitivas "*Los alumnos son diversos, tienen diversos estilos cognitivos, diversas facultades y conocimientos acumulados, diversas habilidades, y limitaciones... Por ello, para orientar el logro de un objetivo educativo a un grupo de estudiantes no siempre servirá el mismo procedimiento, ni el mismo material (por bueno que sea), ni la misma metodología; debemos diversificar atendiendo a las características de cada alumno, y considerando el amplio repertorio de técnicas y materiales que tenemos a nuestra disposición (y que como docentes debemos conocer)"* (Graells) .

Una de las alternativas de solución, es involucrar los sentidos y nace la idea de crear el software simulador “Divierte con el saber” enfocado en el área de lengua castellana, como un programa de estudio y preparación de análisis de texto y comprensión lectora que ayuda al fortalecimiento de las demás áreas en el grado tercero, además de arrojar unos resultados al docente a través de una base de datos que le permitan identificar falencias y preparar al estudiante en la presentación de las pruebas saber.

2.3 Descripción del Escenario:

Campo: Educación primaria

Área: Lenguaje

Aspecto: Didáctico

Título:“Diviértete estudiando para las pruebas saber”

Ciudad: Salamina Caldas y Pereira Risaralda

El municipio de Salamina está localizado en la región del norte del departamento de Caldas, en altitudes que oscilan entre 1. 000 y 3.800 m. s. n. m.

Temperatura promedio: 22°c

Altura sobre el nivel del mar: 1.822m.

Latitud Norte: 5°25”

Latitud Oeste: 75°30”

La institución Educativa Compartir las Brisas se encuentra ubicada en la comuna de Villa santana barrio las Brisas siendo una de las comunas con mayores dificultades de la ciudad de Pereira, en donde convergen diversas problemáticas socio-culturales. (Grupos Armados ilegales, drogadicción, Prostitución, Violencia intra-familiar) entre otras. Sin mencionar, que por ser un sector de viviendas de interés prioritario se alojan allí, diversas etnias como afro-colombianos, Indígenas y mestizos, lo que a su vez trae otras consecuencias por tener intereses diferentes de orden cultural.

Definición de las instituciones:

La Institución Educativa Sara Ospina Grisales de Salamina Caldas, es un plantel educativo de carácter oficial departamental, sin ánimo de lucro, urbano, ubicado en la carrera 9 No. 3-75; de personal mixto con vocación empresarial y emprendedora, donde se educa la juventud de manera integral y para el mundo laboral. Abarca 3 niveles: Pre-escolar, básica y Media técnica. Aprobado según Resolución Nro. 01977 de 05 de junio de 1998 Salamina-Caldas. Fusionado con la Concentración José Joaquín Barco Ángel. Mediante Resolución Nro. 01530 del 12 Junio de 2000, y con las Escuelas Emilio Marín Ospina y Luis Hernández Moncada, según Resolución Nro. 00438 del 4 de Marzo de 2003 y fusionado con la Institución Educativa Salamina, jornada diurna y nocturna mediante Resolución Nro. 0068 del 13 de Enero de 2012. También se tienen el Programa educación para adultos para los internos del centro penitenciario. En la I.E. Se trabaja la jornada ordinaria. La institución educativa es de formación laica (Artículos 17 y 68 de la Constitución Política de

Colombia del 4 de julio de 1991), donde el mayor porcentaje de los estudiantes provienen de familias católicas. La orientación académica del plantel está basada en los planes y programas del M.E.N y en los programas y/o proyectos apoyados por la Secretaría de Educación Departamental y por el SENA en el respectivo proceso de integración.

Se trabaja con un solo proyecto educativo institucional que abarca las cuatro gestiones exigidas por el MEN. Se proyecta con un gobierno escolar y se maneja un fondo de servicios educativos.

FILOSOFÍA INSTITUCIONAL: Con su modelo cognitivo-social-humanista, busca crear en todos los estamentos una sana libertad, cimentada en la sinceridad, confianza y cooperación; potenciando y desarrollando la personalidad dentro de un proceso de formación integral, que fortalezca el crecimiento personal del estudiante para un buen desempeño laboral empresarial y productivo y así continuar su proceso de superación.

MISIÓN: Somos una comunidad educativa con modalidad Técnico-Comercial, cuyo modelo educativo Cognitivo-Social Humanista, busca orientar y formar estudiantes íntegros, reflexivos y con actitud crítica frente al mundo, con espacios de investigación, inferencia, enfoque pro activo y emprendedor, apoyados con articulación SENA, creando oportunidad para la inclusión con nuestra comunidad educativa y de Gestión, con los Socios estratégicos bajo los lineamientos del M.E.N.

VISIÓN: En el año 2016 la Institución educativa Sara Ospina Grisales, habrá contribuido significativamente a la sociedad con su formación integral y holística fundamentada en el principio de inclusión, pluralidad y mentalidad empresarial para sus estudiantes y egresados, docentes y comunidad educativa, los cuales se destacarán por su gran sentido ético, que persistan en la eficiencia, con procesos de calidad, para involucrarse en la vida social y laboral de manera competente.

VALORES INSTITUCIONALES:

Paz:La paz es el fruto de la sana convivencia entre los seres humanos. La Paz se nutre de las buenas intenciones, de la educación, de la comunicación, del compromiso, del respeto.

Respeto: Es aceptar al otro como "OTRO YO", implica reconocer en él la misma dignidad humana que nosotros poseemos, es aceptar al otro con sus buenas acciones y sus defectos, sin distinción de razas, credo o sexo, exigiendo para la persona la comprensión de que el ser humano no es perfecto.

Responsabilidad: La responsabilidad es una obligación, legal o moral, de cumplir con lo que se ha comprometido; es un signo de madurez, pues el cumplir una obligación de cualquier tipo no es generalmente algo agradable, ya que implica esfuerzo y sobre todo una constancia que marque la pauta de que existe este valor.

Solidaridad: Hacer parte de la capacidad imaginativa de ver a los extraños como compañeros, concibiéndolos como uno de nosotros, tratándolos como semejantes, ayudándolos en sus dificultades y apoyándolos cuando lo requieran. La solidaridad cambia el mundo, lo hace mejor, más habitable y más digno.

Sentido de pertenencia: Cuidar y valorar lo que le pertenece y lo que hay en el entorno, exigencia positiva, tareas, propósitos, reconocimiento de símbolos, el ejemplo, el buen trato y el estímulo, el amor por lo que se hace, se propone y se realiza.

"Cuando el hombre forma conciencia de grupo, interpreta mejor las necesidades de sí mismo y de su grupo encontrando maneras eficaces y efectivas de suplir dichas necesidades". El sentido de pertenencia es la satisfacción personal de cada individuo auto-reconocido como parte integrante de un grupo, implica una actitud consciente y comprometida afectivamente ante una determinada colectividad, en la que se participa activamente identificándose con los valores.

La **Institución educativa Compartir las brisas** se encuentra ubicada en la ciudad de Pereira en la comuna Villa Santana del barrio las Brisas, es un plantel educativo de carácter oficial y urbano donde aloja un aproximado de 900 estudiantes de personal mixto y doble jornada entre los grados de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media esta última aprobada por la secretaria de educación en el año 2013; funcionando en la jornada de la mañana un preescolar, los grados quinto y la

básica secundaria y media. La institución tiene como objetivo principal ser una institución integradora de procesos socio- culturales posibilitando la socialización de aprendizajes desde la construcción de competencias sociales y cognitivas, las cuales procuran mejorar la calidad de vida de los niños, niñas y jóvenes del barrio las brisas y sectores aledaños, brindando un servicio educativo de calidad y aportar a la realización personal y colectiva de sus egresados.

La filosofía de la institución está enmarcada en el modelo humanista bajo los principios de respeto, solidaridad, responsabilidad, equidad de género la heterogeneidad, la multiculturalidad a partir del reconocimiento de la diversidad de etnias de nuestros niños y niñas, que no solo permiten la construcción de planes y proyectos de vida sino también la aplicación de oportunidades y el fortalecimiento de las habilidades psicosociales como la autoestima, la autonomía, socialización, resolución de conflictos, la toma de decisiones, el pensamiento crítico y creativo, logrando así un desarrollo humano integral.

FILOSOFÍA INSTITUCIONAL

La institución educativa compartir las Brisas tiene como filosofía, ser un establecimiento integrador de procesos socioculturales acordes a su misión, visión y principios institucionales, los cuales procuran mejorar la calidad de vida de las niñas, niños y jóvenes del contexto, reconociendo sus características para generar procesos educativos de calidad con impacto en la comunidad.

MISIÓN: Brindar educación en los niveles de prescolar, básica primaria, secundaria y media Académica en Desarrollo humano, reconociendo integralmente el contexto Educativo. Generar Procesos pedagógicos que incidan en la formación integral de los Niños, Niñas, Jóvenes y Adultos, Proyectando las Competencias y Dimensiones del Ser Humano a los más altos Niveles de Calidad y pertinencia.

VISIÓN: La Institución Educativa Compartir Las Brisas, Tiene Como finalidad constituirse Como núcleo o eje fundamental de encuentro intelectual del Contexto social, Donde Sí generen Principios y Valores de Vida centrados en el Desarrollo Humano integral, brindándole a la sociedad Sujetos con alto sentido Humano de Liderazgo social, cultural y Académico, perfilándose Como Experto en Trabajo inter y transdisciplinario con visión de mundo y futuro.

Es principio fundamental para la institución educativa Compartir las Brisas impartir a los estudiantes una educación de calidad basada en valores de vida. Esto es despertar en el niño/a, el/ la joven sus potencialidades intelectuales y morales que guarda dentro de si y que sea diestro en manifestarlo de acuerdo al grado de calidad de educación. Transmitiendo conocimientos más racionales que le asegura a la población estudiantil adquirir capacidades intelectuales, extraordinarias, destrezas literarias y aptitudes especiales, que la equipe (ilustre, instruya, prepare, capacite, le de herramientas) para afrontar exitosamente la vida futura. En ese sentido, se afirma categóricamente que ofrecemos una educación de calidad. Dichos valores son: LA

VERDAD, LA JUSTICIA, LA UNIDAD, LA LIBERTAD, LA PAZ, LA ARMONIA Y LA VIDA.

El PEI se fundamenta en cinco proyectos vitales a saber:

- Identidad: a partir de los programa nacional de educación sexual y construcción de la ciudadanía.
- Yo ciudadano: la cultura de la legalidad es el eje central, todo sustentando en la educación de valores humanos.
- Yo y la naturaleza: Fundamentado en atención de desastres y prevención de riegos haciendo hincapié en el cuidado de la naturaleza.
- Proyecto de vida con la filosofía propia de la atención a la población con talentos y excepcionalidades, fundamentando las metas y propósitos de cada estudiante.
- Entretenimiento Uso adecuado del tiempo libre.

3. JUSTIFICACIÓN

Según el ministerio de Educación Nacional el propósito principal de las PRUEBAS SABER 3. º, 5. ° y 9.° es “contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación colombiana mediante la realización de medidas periódicas del desarrollo de competencias de los estudiantes de educación básica, como indicador de calidad del sistema educativo”; teniendo en cuenta éste propósito se convierte en un deber tanto para las Instituciones como para los docentes buscar diferentes estrategias de enseñanza, aprendizaje y evaluación, familiarizar a los estudiantes con los tipos de preguntas de las prueba que ayuden a mejores resultados del conocimiento adquirido a través del alcance de unas competencias que lo preparen para la presentación de estas pruebas como indicador del mejoramiento de la calidad del sistema educativo, pero ¿tienen todas las Instituciones Educativas la oportunidad de preparar a sus estudiantes de la misma manera?.

Actualmente existe en nuestras instituciones una notable dificultad para comprender, interpretar y proponer ante la lectura; es urgente fortalecer, innovar o incrementar bases y pilares que aporten al buen desarrollo de tales habilidades de los estudiantes y demuestren un mejoramiento continúo en los resultados de las pruebas saber. La inclusión de niños con necesidades especiales, los niños de diferentes etnias donde algunos aprenden en la escuela un segundo idioma, los recursos de las Instituciones, la colaboración desde casa y el analfabetismo de los padres de familia,

adicionados a los problemas sociales y económicos que enfrentan en general las comunidades hoy en día, afectan la motivación hacia el aprendizaje, generando los bajos niveles de concentración, comprensión y análisis que se detecta a nivel educativo y que influyen notoria y negativamente en los resultados de las pruebas.

Todos estos factores son los que motivan al docente a la búsqueda de nuevos recursos y estrategias de enseñanza – aprendizaje para lograr que los niños y en especial los del grado tercero de acuerdo con este proyecto de investigación, mejoren sus estados de concentración y análisis crítico mediante el desarrollo de herramientas y ambientes computarizados hechos para ellos y sus necesidades y aprovechando las facilidades y recursos que les brinda el colegio, pues "*la máquina se puede usar para maximizar prácticas educativas de corte transmisivo, en las que lo importante es reproducir el conocimiento acumulado y modelos de pensamiento, así como para propiciar el aprendizaje por descubrimiento, la creación de modelos propios de pensamiento, la (re)construcción y apropiación del conocimiento"* (Panqueva, 1993).

Este proyecto de investigación se inicia por la necesidad de lograr un avance significativo en el proceso educativo que conduzca al rencuentro con el lenguaje ya que es el principal factor para la comprensión de cualquier texto por parte de los niños y niñas del grado tercero de la Institución Educativa Sara Opina Grisales y Compartir las Brisas. Es ya reconocido, que el uso de ambientes computacionales, simuladores y aulas virtuales como estrategias pedagógicas, facilitan a los niños y

niñas la optimización de sus habilidades cognoscitivas y mejoran el pensamiento racional y crítico, que permiten una buena comprensión de lectura, facilitando la solución de problemas de las diferentes áreas y la adquisición de conocimientos de manera reflexiva y práctica.

Se considera por éstas razones, que el desarrollo del software educativo "Prepárate divertidamente para las pruebas saber", representa una herramienta práctica y novedosa para los procesos escolares de los niños orientados a su preparación para las pruebas Saber, pues presentará estrategias creativas y técnicas innovadoras que faciliten la comprensión e interpretación de texto que conduzcan al fortalecimiento y retroalimentación dinámica de las temáticas estudiadas.

Desde el desarrollo del Software, el proyecto pretende inicialmente diagnosticar y posteriormente mejorar los hábitos de lectura que conlleven a la comprensión y significación de lo leído sin importar el texto o el área. En el diseño metodológico se planearán metodologías, teorías, prácticas y diversas categorías de preguntas que requieren diferente proceso intelectual para resolverse, el cual cuenta con una interfaz llamativa donde el estudiante desarrollará habilidades y destrezas en la presentación de estas pruebas, además de las competencias interpretativa, argumentativa, propositiva.

Apoyándonos en la afirmación que la motivación es la causa del aprendizaje, se pretende que la interpretación lectora pase de ser una situación desmotivante, a ser

una situación motivadora para los estudiantes que con seguridad los llevará a recorrer con pasos firmes el sendero de la modernidad y en la presentación de las diferentes pruebas de evaluación a lo largo de su vida escolar.

Teniendo en cuenta lo anterior esta investigación pretende aportar a los maestros y estudiantes de grado tercero, herramientas que les permitan mejorar las competencias lectoras de los estudiantes para la presentación de las Pruebas Saber, de la misma manera se abre la puerta a los estudiantes y maestros de la Licenciatura en Tecnología e Informática para la elaboración de herramientas informáticas en otras áreas del aprendizaje.

4. OBJETIVOS:

4.1 GENERAL:

Preparar a los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Sara Ospina Grisales e Institución educativa Compartir las Brisas para las pruebas Saber en el área de Lenguaje a través de un software simulador.

4.2 ESPECÍFICOS:

1. Diagnosticar el nivel de desempeño de los estudiantes del grado tercero de las dos instituciones en los resultados de prueba saber.

2. Analizar la problemática identificada en la población para mejorar los procesos pedagógicos.

3. Diseñar estrategias metodológicas empleando herramientas tecnológicas de diseño.

4. Implementar un software simulador con la población objeto, que muestre gráficamente los instructivos de pruebas saber.

5. Evaluar los resultados del software simulador.

5. ANTECEDENTES

En Colombia, durante el período 1991-1999, de manera conjunta con el Icfes y organismos especializados, e Ministerio de educación Nacional obtuvo de manera muestral y periódica información valiosa sobre las competencias básicas logradas por los estudiantes en las áreas de lenguaje y matemáticas de los grados 3° 5 ° 7° y 9°. Esto mediante la aplicación de las *pruebas Saber*.

A partir del 2002 el Ministerio de Educación tomo la decisión de evaluar de manera censal y en todo el país las áreas de lenguaje, matemáticas, ciencias y competencias ciudadanas, áreas que a criterio de expertos se constituyen en los componentes principales para desarrollar en los educandos las competencias básicas para la vida y que les permiten alcanzar un desempeño eficaz y eficiente dentro de la sociedad.

Es así como se ha posibilitado un referente de base para la formulación de Planes de Mejoramiento Institucional en todo el país, la toma de decisiones en política, y en consecuencia, la puesta en marcha de planes y proyectos tendientes a mejorar la calidad.

5.1 Antecedentes internacionales

El *Reporte de factores asociados al logro cognitivo de los estudiantes de América Latina y el Caribe* obtenidos en las pruebas aplicadas en el Segundo Estudio Regional Comparativo y Explicativo SERCE realizado por el Laboratorio Latinoamericano de Evaluación para la Calidad de la Educación (OREALC/UNESCO Y LLECLE, 2010), determina en los hallazgos que los procesos escolares tienen mayor peso para explicar el logro de los estudiantes y promover el aprendizaje, seguido del contexto sociocultural y económico. Dentro de los procesos escolares se destacan como factores relevantes en todas las áreas: el clima escolar y la gestión del director de la institución.

En este mismo orden, se encuentra el Informe sobre la Investigación Iberoamericana de Eficacia Escolar desarrollado por Murillo (2007) consolida y analiza los resultados de investigaciones en Iberoamérica. De esta manera, identifica los factores que hacen que la escuela, el aula y el sistema educativo cumplan sus objetivos. Los resultados indicaron que un elemento esencial asociado al rendimiento de los alumnos no precisamente era la estrategiade evaluación pero sí la frecuencia de comunicación de los resultados a estudiantes y padres (Murillo, 2007, p. 149).

5.2 Antecedentes nacionales:

Titulo: "Percepción de los estudiantes frente a las prácticas de evaluación en el aula y su relación con el desempeño académico medido en las pruebas Saber 9° 2009"

Fecha:2012

Autores: Fontecha Ávila Heidi Lorena, GantivaGarzón Johana Edilma, Nairouz Mora Yinzú Bernardeth**.**

Tipo de investigación:investigación es de tipo cuantitativo de análisis secundario de bases de datos.

Pontificia Universidad Javeriana Bogotá

El presente estudio realiza un análisis de la percepción de los estudiantes frente a las prácticas de evaluación en el aula y su relación con el desempeño académico de los estudiantes mediante un análisis secundario de bases de datos provenientes de la prueba Saber 9° 2009. La muestra estuvo conformada por 5.278 estudiantes participantes de la submuestra controlada del aplicativo muestral. Para el análisis se ajustaron ecuaciones estructurales, haciendo uso de análisis de factores confirmatorio y exploratorio con las variables relacionadas a las prácticas de evaluación, las variables de zona, sector y quintil socioeconómico, y puntajes de valores plausibles en las áreas de matemáticas, lenguaje y ciencias.

Los resultados reportaron cinco factores sobre las prácticas de evaluación en matemáticas, lenguaje y ciencias, luego de analizadas las variables: evaluación de conocimiento, evaluación con retroalimentación, valoración de la evaluación, frecuencia de uso de los tipos de tarea y las tareas como práctica evaluativa. Estos factores son explicados en tanto se reportaron variaciones a partir de la percepción de uso en cada una de las áreas, con respecto a las variables zona, sector y quintil socioeconómico, y puntajes de desempeño de los estudiantes.

Una de las implicaciones que se deriva de este estudio al explicar las prácticas actuales de evaluación permite contribuir al mejoramiento de las prácticas de enseñanza a nivel institucional para alcanzar la calidad de la educación.

Indagar por los factores de aula y en particular por las prácticas de evaluación desde la percepción del estudiante permite describir las prácticas actuales y encontrar posibilidades para planes de mejoramiento que contribuyan a la calidad educativa.

Titulo: "Guía para el fortalecimiento en la comprensión de textos tipo pruebas saber."

Fecha: 2012

Autores: Diana Marcela Alzate Arbeláez

Tipo de investigación: Acción Educativa, método cualitativo

Universidad tecnológica de Pereira .facultad de educación

La presente investigación da cuenta de cómo con la implementación de una propuesta pedagógica como una Unidad Didáctica basada en la teoría de las Macro estructuras Semánticas‖ de Teun Adrianus Van Dijk los estudiantes de grado Noveno E de la Institución Educativa Santa Sofía sede Villa Fanny pueden lograr un mejoramiento notable en la comprensión e interpretación de textos tipo Pruebas Saber.

Los resultados obtenidos dejan ver que las fortalezas y debilidades están en la falta de incentivación por la lectura y por los test de comprensión que desde grados inferiores se deben implementar para mejorar dichos objetivos.

Esta investigación nos aporta desde el punto de vista pedagógico para la realización de nuestro proyecto.

5.3 Antecedentes Locales

Titulo: "Trascendencia de la evaluación de las pruebas saber en la enseñanza y aprendizaje en la institución educativa 7 de agosto en la ciudad de Manizales**"**

Fecha: Mayo de2013

Autores: Elizabeth Adriana Castaño González, María Enith Ramírez Riaño, Yury Clemencia Rendón López

Tipo de investigación: Acción Educativa

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MANIZALES
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN EVALUACIÓN PEDAGÓGICA

Esta investigación nos presenta una mirada holística de la evaluación, y una perspectiva de observación y seguimiento de los resultados de las pruebas externas para el mejoramiento continuo de la evaluación en el aula.

Se presenta una estrategia de auto seguimiento que puede contribuir a nuestra investigación desde el punto de vista de la elaboración del software simulador.

6. MARCO TEORICO

6.1 Referente Teórico:

6.1.1 Evolución Histórica de las pruebas saber en Colombia:

En Colombia se realiza desde 1968 la prueba SABER 11º; a partir de 1991 el Ministerio de Educación Nacional (MEN) inicio la aplicación de la Prueba SABER 5º y 9º con el propósito principal de contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación colombiana, mediante la realización de evaluaciones censales periódicas en las que se evalúan las competencias básicas de los estudiantes y se analizan los factores que inciden en sus logros. (Gómez, 2005)

A partir de 2012 esta prueba incluye la evaluación de estudiantes de tercero, quinto y noveno grados de todos los establecimientos educativos del país, convirtiéndose así en la prueba ICFES SABER 3°, 5° y 9°.

En octubre de 2012, el ICFES realizó las pruebas SABER 3°, 5° y 9° a los estudiantes de todo el territorio nacional que cursaban estos tres grados en establecimientos educativos oficiales y privados, urbanos y rurales. Se evaluaron cerca de 2,4 millones de alumnos de aproximadamente 20.000 establecimientos educativos, quienes contestaron pruebas de lenguaje y matemáticas. Adicionalmente,

los de quinto y noveno grado fueron examinados en ciencias naturales y competencias ciudadanas (ICFES, 2012 p.6).

De las respuestas dadas por los estudiantes en esta prueba se generan varios tipos de resultados, uno de ellos corresponde a los niveles de desempeño, los cuales muestran lo que los estudiantes saben y saben hacer en cada área y grado. Así mismo, describen las exigencias conceptuales y cognitivas que se requieren para responder preguntas con diferentes grados de complejidad (ICFES, 2012 p.9).

6.1.1.1 Estructura de las pruebas saber:

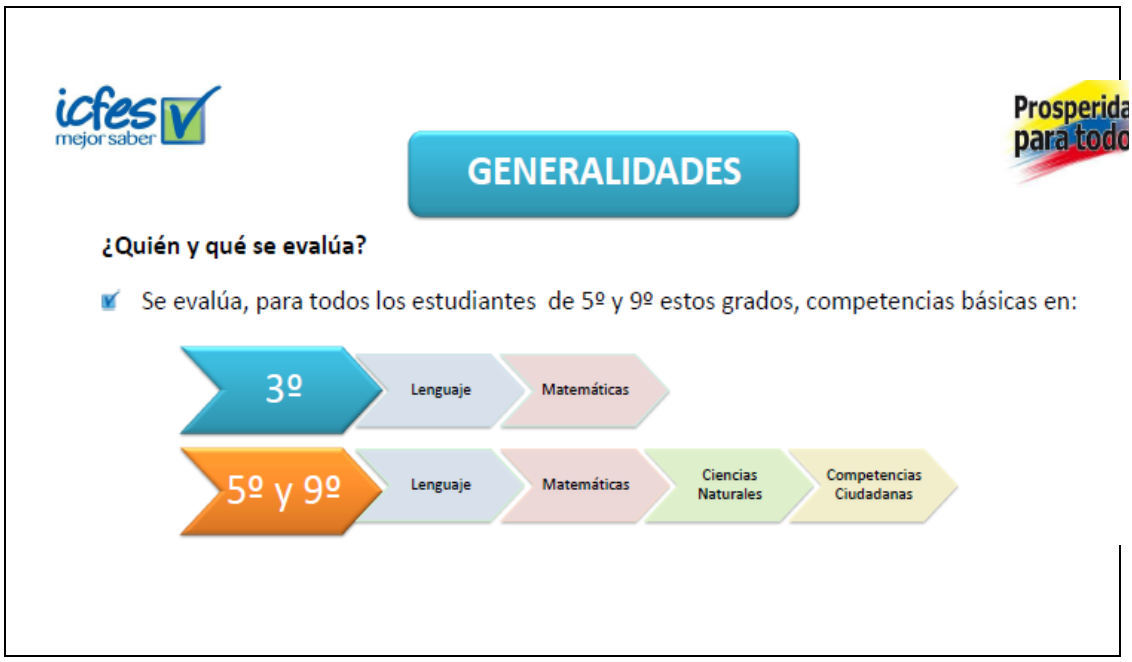


Fig. N.1 Tomada de la cartilla Generalidades de las pruebas saber 2012 Ministerio de Educación Nacional(M.E.N)

¿Cómo son las pruebas?

- ✓ Pruebas para responder sobre papel con un lápiz.
- ✓ Preguntas de selección múltiple con única respuesta correcta.

¿Qué se obtiene?

Reporte de resultados a nivel de establecimiento. Reporte público de resultados nacionales consolidados. NO SE OBTIENE REPORTE INDIVIDUAL a diferencia de las otras pruebas realizadas por el ICFES.

¿Cómo están constituidas las instituciones educativas?

El establecimiento educativo es la sede principal que cuenta con su rector, ésta puede ser única o contar con sedes. La institución puede tener varias sedes con diferentes grados que cuentan con el coordinador de sede. La sede jornada (SEJO) es el periodo donde se dictan las clases en el establecimiento, ya sea en mañana o tarde.

Duración de la prueba:

3°:*2 h 15 m*

5° y 9°:*4 h 35 m*

6.1.1.2 Objetivos de las pruebas saber

Las pruebas saber son actividades que involucran diferentes procesos cognitivos asociados para medir las competencias, es decir interpretar, indagar y cómo utilizar su saber comprensivo en contextos más amplios y diversos.

La función principal de la evaluación en las pruebas saber es orientar y apoyar las acciones de mejoramiento de la calidad mediante la obtención, análisis e interpretación de información válida y confiable.

Sus objetivos generales son:

- ✓ Contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación en Colombia mediante la realización de evaluaciones periódicas del desarrollo de las competencias de los estudiantes de la educación básica.
- ✓ Conocer las fortalezas y debilidades de los estudiantes de educación básica de todos los establecimientos educativos del país en el desarrollo de competencias esenciales para la vida personal, social y laboral.
- ✓ Conocer los avances en el desarrollo de estas competencias básicas en el tiempo.
- ✓ Identificar factores escolares, personales, familiares y sociales que inciden en los resultados de los estudiantes, para orientar las decisiones en torno a las políticas de mejoramiento de la calidad de la educación.

Las pruebas no abarcan la totalidad de estándares ni componente definidos para cada área, puesto que los logros en mucho de ellos solo pueden ser valorados en el ámbito de las actividades escolares, mediante estrategias distintas a pruebas estandarizadas. Los resultados de estas pruebas son indicadores importantes de la capacidad de los estudiantes para continuar aprendiendo a lo largo de la vida y transferir sus aprendizajes a distintas situaciones dentro y fuera de la escuela. ICFES (2012).

6.1.2 Lenguaje

6.1.2.1 Definición

El lenguaje es el medio natural de comunicación entre personas, es también el medio más eficaz de que disponemos para comunicarnos con los demás, La lengua es para la mayoría de nosotros fundamental en todos los aspectos de la vida (Fernandez, 2002).

M.E.N, (2012) "Para empezar, se hace necesario reconocer que el lenguaje es una de las capacidades que más ha marcado el curso evolutivo de la especie humana. En efecto, gracias a él los seres humanos han logrado crear un universo de significados que ha sido vital para buscar respuestas al porqué de su existencia (tal es el valor que, por ejemplo, poseen los mitos); interpretar el mundo y transformarlo conforme a sus necesidades (así, la ciencia y la tecnología no podrían existir sin el uso de sistemas simbólicos); construir nuevas realidades (¡qué tal los mundos soñados por García Márquez o Julio Verne!); establecer acuerdos para poder convivir con sus congéneres

(piénsese, por ejemplo, en la Constitución Política de Colombia); y expresar sus sentimientos a través de una carta de amor, una pintura o una pieza de teatro.” **(P.18)**

6.1.2.2. Desarrollo del Lenguaje:

A medida que los niños avanzan a través de los años de la educación primaria la sintaxis y la pronunciación se perfeccionan y se incrementa el uso de oraciones más completas. Sus deseos de relacionarse con los demás convierten el lenguaje en un instrumento fundamental para lograr una buena comunicación dentro del grupo, es así como para el Ministerio de Educación Nacional (2012), en este periodo se destacan algunos logros:

- El desarrollo de la memoria les permite que su **vocabulario** sea cada vez más amplio, y por tanto, la producción sea también más coherente.
- En este ciclo el lenguaje se constituye en **medio esencial** para ayudar a recordar, a analizar y organizar información, a través del lenguaje son capaces de planificar sus propias actividades.
- Se consolida de manera clara el lenguaje verbal
- Sus **habilidades comunicativas** son progresivamente más amplias, y resultan imprescindibles para poder progresar en la socialización: utilizan estrategias sofisticadas para negociar y colaborar en la interacción verbal con diferentes interlocutores.

6.1.2.3 Competencias Comunicativas:

Según el Ministerio de Educación Nacional en su Proyecto ***Sé*** (2012), son los siguientes:

- ✓ **Textual:** se refiere a los mecanismos que garantizan coherencia y cohesión a los enunciados y a los textos. Esta competencia está asociada también, con el aspecto estructural del discurso, jerarquías semánticas de los enunciados y uso de conectores.
- ✓ **Semántica:** aspectos como el reconocimiento de campos semánticos, tecnolectos o ideolectos particulares forman parte de esta competencia.
- ✓ **Pragmática:** se refiere al reconocimiento y al uso de reglas contextuales de la comunicación. Aspectos como el reconocimiento de intencionalidades y variables del contexto como el componente ideológico y político que está detrás de los enunciados y los códigos sociolingüísticos forman parte de esta competencia.
- ✓ **Enciclopédica:** Se refiere a la capacidad de poner en juego , en los actos de significación y comunicación , los saberes con los que cuentan los sujetos y que son construidos en el ámbito de la cultura escolar o sociocultural en general, y en el microentornoo local y familiar.
- ✓ **Poética:** se entiende como la capacidad de un sujeto para inventar mundos posibles a través del lenguaje, e innovar el uso de este. Esta competencia tiene que ver con la búsqueda de un estilo personal.
- ✓ **Gramatical:** Se refiere a la posibilidad de reconocer y usar las reglas sintácticas, morfológicas, fonológicas, y fonéticas que rigen la

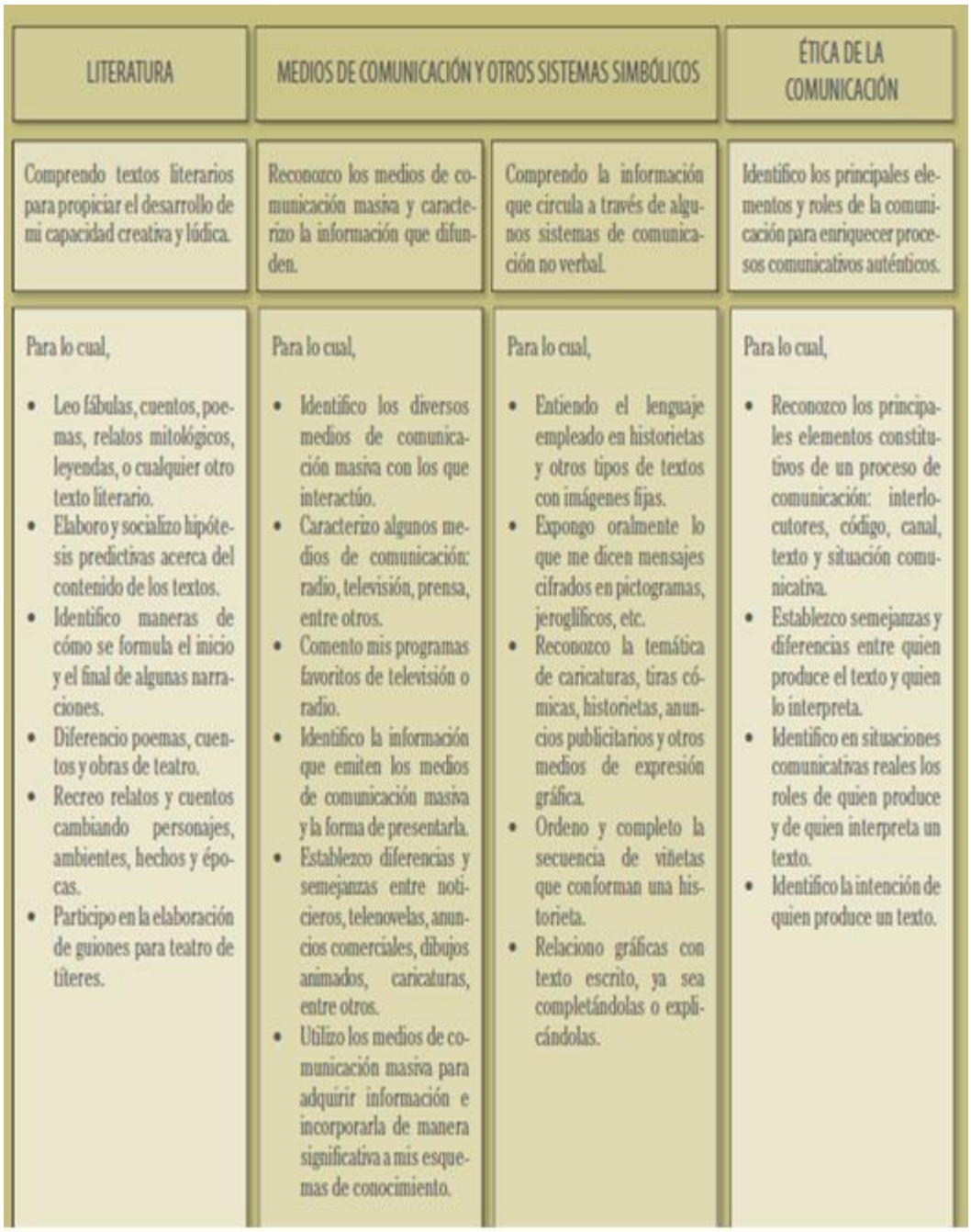
organización y la producción de enunciados lingüísticos. Aspectos como la concordancia entre sujeto y verbo, o las concordancias entre genero y numero, la identificación de la estructura de una oración o de un párrafo, son ejemplos que se refieren a esta competencia.

Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje

Primero a tercero

Al terminar tercer grado...

PRODUCCIÓN TEXTUAL		COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN TEXTUAL
Produzco textos orales que responden a distintos propósitos comunicativos.	Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas.	Comprendo textos que tienen diferentes formatos y finalidades.
Para lo cual, • Utilizo, de acuerdo con el contexto, un vocabulario adecuado para expresar mis ideas. • Expreso en forma clara mis ideas y sentimientos, según lo amerite la situación comunicativa. • Utilizo la entonación y los matices afectivos de voz para alcanzar mi propósito en diferentes situaciones comunicativas. • Tengo en cuenta aspectos semánticos y morfosintácticos, de acuerdo con la situación comunicativa en la que intervengo. • Describo personas, objetos, lugares, etc., en forma detallada. • Describo eventos de manera secuencial. • Elaboro instrucciones que evidencian secuencias lógicas en la realización de acciones. • Expongo y defiendo mis ideas en función de la situación comunicativa.	Para lo cual, • Determino el tema, el posible lector de mi texto y el propósito comunicativo que me lleva a producirlo. • Elijo el tipo de texto que requiere mi propósito comunicativo. • Busco información en distintas fuentes: personas, medios de comunicación y libros, entre otras. • Elaboro un plan para organizar mis ideas. • Desarrollo un plan textual para la producción de un texto descriptivo. • Reviso, socializo y corrijo mis escritos, teniendo en cuenta las propuestas de mis compañeros y profesor, y atendiendo algunos aspectos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, pronombres) y ortográficos (acentuación, mayúsculas, signos de puntuación) de la lengua castellana.	Para lo cual, • Leo diferentes clases de textos: manuales, tarjetas, afiches, cartas, periódicos, etc. • Reconozco la función social de los diversos tipos de textos que leo. • Identifico la silueta o el formato de los textos que leo. • Elaboro hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos. • Identifico el propósito comunicativo y la idea global de un texto. • Elaboro resúmenes y esquemas que dan cuenta del sentido de un texto. • Comparo textos de acuerdo con sus formatos, temáticas y funciones.



LITERATURA	MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y OTROS SISTEMAS SIMBÓLICOS		ÉTICA DE LA COMUNICACIÓN
Comprendo textos literarios para propiciar el desarrollo de mi capacidad creativa y lúdica.	Reconozco los medios de comunicación masiva y caracterizo la información que difunden.	Comprendo la información que circula a través de algunos sistemas de comunicación no verbal.	Identifico los principales elementos y roles de la comunicación para enriquecer procesos comunicativos auténticos.
Para lo cual, • Leo fábulas, cuentos, poemas, relatos mitológicos, leyendas, o cualquier otro texto literario. • Elaboro y socializo hipótesis predictivas acerca del contenido de los textos. • Identifico maneras de cómo se formula el inicio y el final de algunas narraciones. • Diferencio poemas, cuentos y obras de teatro. • Recreo relatos y cuentos cambiando personajes, ambientes, hechos y épocas. • Participo en la elaboración de guiones para teatro de títeres.	Para lo cual, • Identifico los diversos medios de comunicación masiva con los que interactúo. • Caracterizo algunos medios de comunicación: radio, televisión, prensa, entre otros. • Comento mis programas favoritos de televisión o radio. • Identifico la información que emiten los medios de comunicación masiva y la forma de presentarla. • Establezco diferencias y semejanzas entre noticieros, telenovelas, anuncios comerciales, dibujos animados, caricaturas, entre otros. • Utilizo los medios de comunicación masiva para adquirir información e incorporarla de manera significativa a mis esquemas de conocimiento.	Para lo cual, • Entiendo el lenguaje empleado en historietas y otros tipos de textos con imágenes fijas. • Expongo oralmente lo que me dicen mensajes cifrados en pictogramas, jeroglíficos, etc. • Reconozco la temática de caricaturas, tiras cómicas, historietas, anuncios publicitarios y otros medios de expresión gráfica. • Ordeno y completo la secuencia de viñetas que conforman una historieta. • Relaciono gráficas con texto escrito, ya sea completándolas o explicándolas.	Para lo cual, • Reconozco los principales elementos constitutivos de un proceso de comunicación: interlocutores, código, canal, texto y situación comunicativa. • Establezco semejanzas y diferencias entre quien produce el texto y quien lo interpreta. • Identifico en situaciones comunicativas reales los roles de quien produce y de quien interpreta un texto. • Identifico la intención de quien produce un texto.

Fig. N.2 Tomada de la cartilla "LA REVOLUCIÓN EDUCATIVA ESTÁNDARES BÁSICOS DE MATEMÁTICAS Y LENGUAJE EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA" (Ministerio de Educación Nacional (M.E.N) ,2012)

6.1.2.4 Competencia Lectora:

Alvares L .1996, (citado por Ortiz, 2012) manifiesta que el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura exige cada vez mayor urgencia, el diseño de estrategias didácticas eficaces y enfatiza que una estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje de la lectura tiene la obligación de examinarla desde presupuestos específicos.

En la lectura intervienen básicamente dos grandes mecanismos la decodificación o reconocimiento de letras y palabras, y la comprensión lectora, o construcción del significado de un texto, la comprensión es una tarea compleja que requiere de una serie de procesos cognitivos(M.E.N.MELILLA, 2011)

Pruebas como PISA evalúan competencias para pensar, interpretar, resolver problemas y leer críticamente. Estas competencias no las han desarrollado nuestros estudiantes porque el sistema educativo todavía sigue dedicado a transmitir informaciones impertinentes y fragmentadas. (Julián De Zubiría, revista semana, 2014/04/13)

La fundación Alberto Merani con el programa Lectores competentes realiza una clasificación de tipos de preguntas saber que difieren según el proceso intelectual y la información requerida para procesarlas. Los estudiantes de primaria desarrollan preguntas de tipo de investigación, paráfrasis, pragmática y enciclopedia. Los siguientes ejemplos ayudan al docente y al estudiante a aprender a identificar los

diferentes tipos de preguntas lo cual puede ayudar a mejorar los resultados en las pruebas saber:

- ✓ **Preguntas de tipo investigación**: Requiere ubicar y repetir información explicita y literal del texto. Puede identificar:

a) Un personaje
b) Una fecha
c) Una característica
d) Algo que sucede
e) Algo que dice de alguien

- ✓ **Pregunta de tipo paráfrasis**: Requiere seleccionar y sintetizar la información del texto.

a) un resumen
b) una conclusión
c) un parafraseo (comunicar el significado de un texto con palabras equivalentes que mantengan el significado)

- ✓ **Tipo pragmática**: Requiere identificar las intesiones y propósitos del texto, un fragmento o el autor. Puede identificar

a) intención (objetivo que tiene el autor al escribir, el objetivo que tiene algún personaje dentro del texto)
b) Función (papel que juega un personaje, una frase una palabra o elemento dentro del texto)

c) Punto de vista (posición desde donde escribe el autor, sus creencias e ideología)

- ✓ **Tipo enciclopedia:** Requiere relacionar el texto con otros textos o presaberes, pueden pedir:
  a) Relacionar el texto con otros saberes
  b) Identificar la estructura con que está escrito el texto (prosa, verso, inicio, nudo y desenlace.
  c) Identificar la superestructura a la que pertenece el texto.
  d) Relacionar el texto con otros textos.

6.1.3 Desarrollo del pensamiento Crítico

6.1.3.1 Definición:

El pensamiento crítico es el pensar claro y racional y racional que favorece el desarrollo del pensamiento reflexivo e independiente que permite a toda persona realizar juicios confiables sobre la credibilidad de una afirmación. El término crítico proviene del griego *Kritike,* que significa el "arte del juicio". Es decir, la aplicación o uso de nuestro propio juicio en la toma de acción de aceptación o rechazo de una información, el pensamiento crítico se concreta a través de preguntas de darle sentido a las cosas.

Si bien el desarrollo y el cultivo del pensamiento crítico se da en todo tipo de escenario, es la escuela el más propicio, por esta razón la escuela debe promover en

los estudiantes más que la repetición y la memorización, el pensar por si mismos y la construcción de nuevos conocimientos.

El pensamiento crítico se concreta a través de preguntas, de darle sentido a las cosas, de analizar lo que examina nuestro pensamiento y el de los demás (pensamiento crítico, técnicas para su desarrollo pagina 21)

6.1.4 Tecnologías de la Información y la Comunicación:

6.1.4.1 Definición de TIC:

"TIC es una sigla que significa Tecnología de la Información y la Comunicación. Últimamente las Tic aparecen en los medios de comunicación, en educación, en páginas web. Son un conjunto de tecnologías aplicadas para proveer a las personas de la información y comunicación a través de medios tecnológicos de última generación." (WebsDirect, 2009)

Es innegable que vivimos inmersos en un mundo tecnológico que ha cambiado nuestra forma de vida, de relacionarnos y de aprender, en el área educativa, las TIC han demostrado que pueden ser de gran apoyo tanto para los docentes, como para los estudiantes. La implementación de la tecnología en la educación puede verse sólo como una herramienta de apoyo, no viene a sustituir al maestro, sino pretende ayudarlo para que el estudiante tenga más elementos (visuales y auditivos) para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje. (Slim, 2013).

Según, Hermelinda de La Concha (2008) las ventajas del uso de las TIC en el aprendizaje trae las siguientes ventajas para los estudiantes:

1. A menudo aprenden con menos tiempo
2. Atractivo.
3. Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje.
4. Personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
5. Autoevaluación.
6. Mayor proximidad del profesor.
7. Flexibilidad en los estudios.
8. Instrumentos para el proceso de la información.
9. Ayudas para la Educación Especial.
10. Ampliación del entorno vital. Más contactos.
11. Más compañerismo y colaboración.

En la actualidad las TIC juegan un papel fundamental en la educación, no solamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje sino en todos los procesos que la educación Carneiro, Toscano & Díaz (2000) afirman que (…) las TIC podían ser la llave para resolver gran parte de los problemas educativos, y en especial los problemas de aprendizaje ya que los estudiantes de hoy son tecnológicos por naturaleza, considerando que esta es la sociedad de la información, porque sin lugar a dudas las nuevas tecnologías inciden de manera significativa en lo educativo.

Los estudiantes y las instituciones educativas de esta época asimilan con gran naturalidad a esta nueva cultura y que para muchos merece de esfuerzo y dedicación para poder manejarlas, de adaptación, e inclusive de desaprender muchas cosas que hoy se hacen de otra manera. Para los estudiantes los cambios y conocer las novedades que van surgiendo cada día resulta ser algo normal. Tratar de incorporar las TIC a la educación permite que los procesos de enseñanza y aprendizaje sean más efectivos más eficientes y productivos los procesos de enseñanza y aprendizaje, aprovechando los recursos. A manera de conclusión, según(Romero S. G., 2007)),

Las Tic favorecen el aprendizaje, la motivación, el interés por la materia, la imaginación y los métodos de comunicación así como mejoran la capacidad de resolver problemas y el trabajo en grupo, refuerzan la autoestima y la autonomía en el aprendizaje.

6.1.5 Software educativo

6.1.5.1 Definición de software

Podríamos de finir el ***Software Educativo*** como "programas de computadoras para la educación"

"Pere Márquez (1996), lo define como los programas de computadoras creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje"

"Begoña Gros (1997) se refiere a estos como cualquier producto utilizado con una finalidad educativa."

Estas definiciones le dan al software educativo una finalidad dentro de la educación en el cual nos basaremos para nuestra propuesta.

Según Ríos y Ruiz (citados por Raúl Rubén Fernández y Martin Enrique Delvaut (Romero, 2012)) el software educativo presenta cinco características específicas:

- ✓ Son materiales elaborados con una finalidad didáctica
- ✓ Utilizan la computadora como soporte en la que los estudiantes realizan las actividades que ellos proponen.
- ✓ Son interactivos, contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un dialogo y un intercambio de informaciones entre la computadora y los estudiantes
- ✓ Individualizan el trabajo de los estudiantes, ya que se adaptan al ritmo de trabajo de cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los estudiantes.
- ✓ Son fáciles de usar : los conocimientos informáticos

6.1.5.2 Clasificación del software educativo:

El software educativo a pesar de tener unos rasgos esenciales básicos y una estructura general común se presentan con características muy diversas. Se han

elaborado múltiples tipologías que clasifican los programas didácticos según múltiples criterios.

Galvis (citado por Raúl Rubén Fernández y Martin Enrique Delvaut,) los define de la siguiente manera

- **Programas tutoriales**: son programas en mayor o menor medida dirigen, tutorizan el trabajo de los estudiantes, pretenden que a través de ciertas informaciones y la realización de actividades previstas de antemano, los estudiantes pongan en juego determinadas capacidades y aprendan o refuercen conocimientos y/o habilidades (p.96)

- **Programas Lineales:** presentan al estudiante una secuencia de información y/o ejercicios con independencia de la corrección o incorrección de sus respuestas (p.97)
- **Programas ramificados:** basados inicialmente también en modelos conductuales, siguen recorridos pedagógicos diferentes según el juicio que hace el ordenador sobre la corrección de las respuestas de los estudiantes o según su decisión de profundizar más ciertos temas. Ofrecen mayor interacción y más opciones. (p.97)

- **Bases de datos:** proporcionan unos datos organizados en un entorno estadístico, según determinados criterios y facilitan su exploración y consulta

selectiva, se pueden emplear en múltiples actividades como por ejemplo seleccionar datos relevantes para solucionar problemas (p.98)

¿QUE ES UNA BASE DE DATOS?

Es básicamente un sistema computarizado para guardad registros; es decir un sistema computarizado cuya finalidad es guarda información y permitir al usuario recuperar y actualizar esta información con base en peticiones.(MARIA, 2001).

Proporcionan unos datos organizados, en un entorno estético, según determinados criterios, y fácil tan su exploración y consulta selectiva. Se pueden emplear en múltiples actividades como por ejemplo: seleccionar datos relevantes para resolver problemas, analizar y relacionar datos, extraer conclusiones, comprobar hipótesis.

Las bases de datos pueden tener una estructura jerárquica (si existen unos elementos subordinantes de los que dependen otros subordinados, como los organigramas), relacional (si están organizadas mediante unas fichas o registros con una misma estructura y rango) o documental (si utiliza descriptores y su finalidad es almacenar grandes volúmenes de información documental: revistas, periódicos, etc.)

(MARQUÉS, 1996)En cualquier caso, según la forma de acceder a la información se pueden distinguir dos tipos:

- **Bases de datos convencionales**. Tienen la información almacenada en ficheros, mapas ográficos, que el usuario puede recorrer según su criterio para recopilar información

- **Bases de datos tipo sistema experto**. Son bases de datos muy especializadas que recopilantoda la información existente de un tema concreto y además asesoran al usuario cuando accedebuscando determinadas respuestas

Las bases de datos contienen la informaciónespecífica que cada programa presentar· a los alumnos. Pueden estar constituidas por:

- **Modelos de comportamiento:** Representan la dinámica de unos sistemas. Distinguimos:

    - Modelos fÌsico-matemticos, que tienen unas leyes perfectamente determinadas porunas ecuaciones.
    - Modelos no deterministas, regidos por unas leyes no totalmente deterministas, queson representadas por ecuaciones con variables aleatorias, por grafos y por tablas decomportamiento

- **Datos de tipo texto**, informaciónalfanumérica.

- **Datos gráficos**. Las bases de datos pueden estar constituidas por dibujos, fotografías, secuencias de video, etc.

- **Sonido.** Como los programas que permiten componer música, escuchar determinadascomposiciones musicales y visionar sus partituras.

LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

Los lenguajes de programación constituyen básicamente un conjunto de símbolos y de reglas que se usan para escribir el código del programa, se puede decir que son los bloques constitutivos básicos para todo el software de los sistemas. Cada lenguaje emplea un conjunto diferente de reglas y la sintaxis que dicta cómo se combinan los símbolos de manera que tengan significado.

Lenguaje Java

Java es un lenguaje de programación orientado a objetos desarrollado en 1995 por Sun Microsystems. En menos de 20 años, Java se ha convertido en unos de los

lenguajes de programación más populares del mundo (nº 2 en el ranking TIOBE, nº1 en JobsTractor). Java es independiente de la plataforma, lo que significa que los programas hechos para Max OS X puede ejecutarse en Windows y Linux, y viceversa. Esta característica es una de las razones por las que Java es el lenguaje elegido en la mayoría de las aplicaciones empresariales.

Lenguaje C

C es uno de los lenguajes de programación más antiguos usados hoy en día. Fue desarrollado originalmente en 1972 por Dennis Ritchie en los Laboratorios Bell. C es el "abuelo" de muchos lenguajes de programación, incluyendo Java, C#, C++, Perl y JavaScript.

C es potente, estable, y está disponible fácilmente en casi todas las plataformas. La primera interpretación de muchos lenguajes populares como Python y PHP están escritos en lenguaje C. Esta es la razón por la que C es uno de los primeros lenguajes que se enseñan a los estudiantes, ya que puede facilitar el aprendizaje de otros lenguajes.

C se encuentra en el nº 1 en el índice TIOBE y nº 13 en JobsTractor.

Lenguaje C ++

C++ fue originalmente creado en 1983 para abordar las insuficiencias del lenguaje C. Es un lenguaje de nivel intermedio con características de programación orientada a objetos. C++ está detrás de algunas de las aplicaciones más famosas de

escritorio del mundo, incluyendo la suite completa de programas de Adobe (Adobe Photoshop, Illustrator, etc.), Mozilla Firefox, Google Chromium, y Winamp. La demanda de programadores de C++ es alta permanentemente, con 29.225 vacantes de acuerdo a Indeed. También se encuentra en el nº 4 del índice TIOBE, y nº 10 en JobsTractor.

Lenguaje C#

C# (pronunciado "C-Almohadilla) fue desarrollado por Microsoft en el año 2000 como una parte fundamental de su framework .NET. C# es un lenguaje de programación orientado a objetos, multi-paradigma, que combina lo mejor de C y C++. Aprender C# es imprescindible para cualquier programador que quiera desarrollar para la plataforma Microsoft (incluyendo Windows).

C# se encuentra en el nº 6 del índice TIOBE, y nº 8 en JobsTractor. Existen 29.557 puestos de C# en Indeed.com.

Objective-C

Objective-C fue desarrollado en 1983 por Tom Love y Brad Cox en Apple para tratar las carencias del lenguaje C. Objetive C es el lenguaje principal utilizado en los sistemas operativos Apple OS X y iOS. El aumento de la popularidad de Macs y los dispositivos "i" de Apple (incluyendo iPad y iPhone) ha creado una enorme demanda de programadores Objective-C. Un conocimiento práctico de Objective-C

le ayudará a desarrollar aplicaciones para iOS, lo que le preparará el camino para miles de trabajos en startups así como en grandes empresas tecnológicas (17.702 puestos, según Indeed). Como desarrollador Objective-C, puede también ser autónomo y crear aplicaciones iOS por su cuenta.

Lenguaje PHP

PHP (Procesador de Hipertexto) es un lenguaje de script del lado del servidor que hace funcionar a más de 244m webs en internet, incluyendo plataformas de publicación populares como WordPress, Joomla y Drupal. Creado en 1995, PHP es uno de los lenguajes más jovenes de esta lista.

PHP es relativamente fácil de aprender y puede ser fácilmente embebido dentro de páginas HTML, lo que lo ha convertido en el lenguaje de programación de propósito general en internet. La gran demanda de desarrolladores de aplicaciones web ha desembocado en un enorme exceso de puestos de PHP. Dominar PHP es a menudo el primer paso para convertirse en un desarrollador web en toda regla.(MIKOLUK, 2013)

- **Simuladores:** presentan un modelo o entorno dinámico (generalmente a través de gráficos o animaciones interactivas y facilitan su exploración y modificación a los estudiantes que pueden realizar aprendizajes inductivos o deductivos, mediante la observación y la manipulación de la estructura subyacente; de esta manera pueden descubrir elementos del modelo, sus

interrelaciones y pueden tomar decisiones y adquirir experiencia directa delante de situaciones que frecuentemente resultarían difícilmente accesibles a la realidad, además de estimular la capacidad de interpretación y de reacción ante un medio concreto. Facilitan el aprendizaje significativo por descubrimiento y la investigación de los estudiantes experimentadores (p.99)

- **Constructores:** son programas que tienen un entorno programable, facilitan a los usuarios unos elementos simples con los cuales pueden construir elementos más complejos o entornos. (pg.100)

6.1.5.3 Funciones de software educativo: Los software educativos cuando se aplican a la realidad educativa realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determine el maestro pueden proporcionar funcionalidades específicas.

Por otra parte, no puede afirmarse que el software educativo sea bueno o malo, todo dependerá del uso que de él se haga de la manera como se utilice en cada situación concreta.

Las funciones que pueden realizar el software según Marques (1996) son:

- **Función Informativa:** la mayoría de los programas a través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes. Como todos los medios didácticos, estos materiales representan la realidad y la ordenan. Los programas tutoriales, los simuladores y las bases de datos , son los programas

son los programas que realizan mas marcadamente una función informativa.(p. 105)

- **Función Instructiva:** todo el software educativo orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos. (p. 106)

- **Función motivadora**: generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el **software educativo,** ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los estudiantes, localizarlo y cuando sea necesario localizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades.

- **Función evaluadora**: la interactividad propia de estos materiales que les permiten responder inmediatamente a las acciones y respuestas de los estudiantes les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos.

Este tipo de evaluación puede ser de dos tipos:

- Implícita, cuando el estudiante detecta sus errores, se evalúa, a partir de las respuestas que le da el ordenador.
- Explícita, cuando el programa presenta informes valorando la actuación del alumno. Este tipo de evaluación sólo la realizan los programas que disponen de módulos específicos de evaluación.

- **Función integradora:** Los programas no directivos especialmente las bases de datos, simuladores y programas constructores, ofrecen a los estudiantes interesantes entornos.

- **Función expresiva:** dado que los computadores son capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos sus posibilidades como instrumento expresivo son muy amplias.

- **Función metalingüística:** mediante el uso de los sistemas operativos y los lenguajes de programación los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.

- **Función lúdica:** trabajar con los computadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes

Marco legal:

La primera reforma educativa que aparece en la década del noventa es la que se realiza con la constitución del 91 y en el marco de la apertura económica. Entre las principales medidas que se implementaron aparecen las siguientes:

En la constitución se consagra en los artículos 67, 68 y 69, en el caso del artículo 67 se resalta que la educación es un derecho de la persona y un servicio público que

tiene una función social, por tanto corresponde al Estado le corresponde velar por su calidad. En el artículo 68 se establece la posibilidad de que los particulares podrán fundar establecimientos educativos y el 69 es quién garantiza la autonomía universitaria.

La reforma se concreta después del 90 con la ley 30 de 1992 y que reglamenta la educación superior. Luego de la proclamación de la constitución de 1991 y de la ley 30 de 1992 se concreta quizás la ley mas importante en la década del 90 como lo fue la Ley 115 de febrero de 1994 o Ley General de Educación que consagra como objeto lo siguiente en su artículo 1

"la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes". (1994, p.1).

En el artículo 3 se determina que como la educación es un servicio educativo podrá ser ofrecida por diferentes instituciones educativas entre ellas de carácter privado.

Finalmente en el artículo 4 se hacen las diferentes aclaraciones en lo que concierne a la calidad de la educación y se especifica que corresponde al Estado, a la sociedad y a la familia velar por la calidad de la educación y promover el acceso al servicio público educativo, y que es responsabilidad de la Nación y de las entidades

territoriales, garantizar su cubrimiento. Así mismo, el Estado deberá atender en forma permanente los factores que favorecen la calidad y el mejoramiento de la educación. Con respecto a la evaluación de la educación se han implementado una serie de mecanismos de evaluación liderado desde el Instituto Colombiano para el Fomento a la Educación Superior (ICFES) estas pruebas son las pruebas saber 5, 9 y 11, las pruebas ECAES, hoy saber pro, además de las pruebas Internacionales.

Es importante resaltar que la evaluación de la educación se puede evaluar desde aspectos desde lo macroeconómico, desde la infraestructura, desde la formación docente, entre otros. Sin embargo al revisar el plan decenal de educación 2006-2016 se argumenta que; "el país ha tenido grandes avances en la última década en sus mecanismos de evaluación general del Sistema Educativo, especialmente en lo que se refiere al desarrollo de modelos de evaluación censal que permiten comparar regiones e instituciones en torno al aprendizaje de la matemática, el lenguaje, las ciencias y las competencias ciudadanas (SABER). En el mismo sentido se cuenta con la Prueba de Estado que cada ano aplica el ICFES a los jóvenes que concluyen su educación media". Lineamientos de discusión (2008, p.4).

Adicionalmente el plan decenal argumenta que en la década de los noventa estos indicadores mostraban una situación crítica, a la vez que una gran inquietud con respecto a la promoción automática y su efecto sobre la calidad.

En 2012 también participaran estudiantes de tercer grado porque el Gobierno nacional está interesado en evaluar y obtener resultados de los alumnos que están en la mitad del ciclo de básica primaria, pues esto le permitirá adoptar medidas más oportunas de mejoramiento de la calidad.

Los resultados de estas evaluaciones y el análisis de los factores que inciden en los mismos permiten que los establecimientos educativos, las secretarías de educación, el Ministerio de Educación Nacional y la sociedad en general identifiquen los conocimientos, habilidades y valores que todos los estudiantes colombianos desarrollan durante la trayectoria escolar, independientemente de su procedencia, condiciones sociales, económicas y culturales y, a partir de las mismas, definan planes de mejoramiento en sus respectivos ámbitos de actuación.

Su carácter periódico posibilita, además, valorar cuáles han sido los avances en un determinado lapso y establecer el impacto de programas y acciones específicas de mejoramiento.

7. DISEÑO METODOLÓGICO

Lo basamos en el método Investigación Acción Educativa, que es un proceso que involucra el cuestionamiento auto reflexivo, Kurt Lewin lo define como "espiral auto reflexiva".

Habla de cuatro fases (Kemmis y Taggart, 1988):

1.- La Observación (diagnóstico y reconocimiento de la situación inicial). El proceso de investigación-acción comienza en sentido estricto con la identificación de un área problemática o necesidades básicas que se quieren resolver. Ordenar, agrupar, disponer y relacionar los datos de acuerdo con los objetivos de la investigación, es decir, preparar la información a fin de proceder a su análisis e interpretación. Ello permitirá conocer la situación y elaborar un diagnóstico.

2.- La Planificación (desarrollo de un plan de acción, críticamente informado, para mejorar aquello que ya está ocurriendo). Cuando ya se sabe lo que pasa (se ha diagnosticado una situación) hay que decidir qué se va a hacer. En el plan de acción se estudiarán y establecerán prioridades en las necesidades, y se harán opciones ente las posibles alternativas.

3.- La Acción (fase en la que reside la novedad). Actuación para poner el plan en práctica y la observación de sus efectos en el contexto en que tiene lugar. Es importante la formación de grupos de trabajo para llevar a cabo las actividades

diseñadas y la adquisición de un carácter de lucha material, social y política por el logro de la mejora, siendo necesaria la negociación y el compromiso.

4.- Reflexión en torno a los efectos como base para una nueva planificación. Será preciso un análisis crítico sobre los procesos, problemas y restricciones que se han manifestado y sobre los efectos lo que ayudará a valorar la acción desde lo previsto y deseable y a sugerir un nuevo plan.

7.1 Tipo de Investigación: Investigación Acción Educativa

La investigación-acción se concibe como un método de investigación cuyo propósito se dirige a que el docente reflexione sobre su práctica educativa, de forma que repercuta, tanto sobre la calidad del aprendizaje como sobre la propia enseñanza, es decir, hace que el docente actúe como investigador e investigado, simultáneamente. Su incidencia sobre estos aspectos básicos viene recogida en las definiciones aportadas por diversos autores, así Lewin la caracteriza como la actividad desarrollada por los diferentes grupos y comunidades, que pretenden cambiar sus circunstancias conforme a su idea de que los valores deben ser compartidos; por tanto, debe centrarse en la investigación sobre la práctica de forma reflexiva y sistemática. Blaxter, Hughes y Tight, 2008 en (Neyra, 2010).

La investigación acción requiere la participación de grupos, integrando en el proceso de indagación y dialogo a participantes y observadores, para (ELLIOTT, 2005) es un instrumento privilegiado de los docentes; al requerir un proceso de reflexión cooperativa más que privada en donde el maestro aprende al enseñar y enseña porque aprende.

La investigación acción en la escuela analiza las acciones humanas y las situaciones sociales experimentadas por los profesores en su cotidianidad.

En la investigación acción educativa el profesor mantiene un continuo cambio sobre su perspectiva acerca de los problemas pedagógicos.

7.1.2 Descripción del método de investigación:

- **Fase de reflexión inicial:**

En esta fase se realizó un diagnóstico de la población por medio de un PRETEST que ayudó a detectar cuales son los estudiantes que presentan mayor dificultad en el grado tercero en el área de lenguaje, además de identificar algunas problemáticas acerca de los bajos resultados.

- **Fase de Planificación:**

Durante esta fase se realizó la recolección de la información a través de entrevistas a docentes con el fin de identificar problemáticas y determinar las preguntas de las

encuestas para estudiantes del grado tercero de las 2 instituciones, docentes de la básica primaria y padres de familia, plasmando lo realizado en el diario de campo.

Teniendo en cuenta las conclusiones de dicho trabajo se realizó también simulacros de pruebas saber obteniendo resultados bajos, lo que nos permitió identificar la problemática en el área de lenguaje frente a la presentación de dichas pruebas y la necesidad de buscar nuevas estrategias pedagógicas llamativas para la preparación de estas, así se pudo determinar el tipo de software pertinente para el logro del objetivo propuesto y el nombre a colocar del software realizado **"DIVIERTETE CON EL SABER"**

- **Fase de acción**:

Se realiza una busqueda de preguntas con respuesta de selección múltiple en el área de lenguaje para el grado tercero, además se recopila pruebas desarrolladas por el Icfes y del programa todos a aprender del MEN. Aplicados en diferentes años, incluyendo el 2014, con el fin de seleccionar las preguntas para el software.

Teniendo en cuenta que el software "**Diviértete con el saber**" debe arrojar unos resultados en cada prueba realizada por los niños, se realizar una base datos y 3 formularios con 30 preguntas cada uno en lenguaje PHP en un servidor apache de modo que el software funcione en intranet o directamente en internet.

El software simulador "DIVIERTE CON EL SABER" cuenta con el siguiente diseño:

- **Necesidades de diseño**

1. Desarrollo de un sistema que permita analizar el estado previo en conocimientos para pruebas de niños de tercer grado.

2. Debe ser de sencillo uso, que contenga un acceso de ingreso de usuarios y validación de contraseña.

3. Debe llevar a una pantalla de saludo e invitación al cumplimiento de una misión donde lleva el usuario a escoger entre tres tipos de formularios representados por un animal.

4. Cada formulario debe contener una pregunta con imagen e ir pasando consecutivamente hasta lograr las 30 preguntas.

5. Luego de llegar al final de formulario, el sistema debe analizar la información de las preguntas y generar un mensaje que dependiendo del valor generará un mensaje como el siguiente:

    - Puntos de 1 a 10 = "Lo sentimos no lograste salvar a los animales con tu conocimiento debes estudiar mucho más"
    - Puntos de >10 <=20 "Muy bien, felicidades, salvaste a muchos animales, sigue estudiando te irá mejor"

- Puntos de <20 <=30 “wowww exelente salvaste a todos los animales, eres casi un genio”

6. El sistema debe almacenar la nota en una base de datos, con la que luego se puedan hacer consultas, por el momento directamente a la base de datos con el gestor PHPmyadmin.

7. Para el futuro inmediato se necesitará que el sistema genera una media de todas las notas generadas.

8. El diseño debe ser agradable con imágenes y fondos para niños.

Implementación.

1. Se implementa este programa en el lenguaje de programación PHP 5.3.28, porque permite el acceso desde internet, y no está obligado a un sistema operativo específico.

2. El servidor utilizado en el momento, fue un servidor Apache versión 2.2.27, el Sistema operativo es un Linux Centos

3. El lenguaje utiliza PHP mezclado con HTML

4. El sistema de validación corre un ciclo if anidado para la validación de la información, dependiendo de si la información es correcta o no, despliega unos mensajes en la pantalla, que son llamados a través de una función que la muestra, son creadas unas variables de sesión para ser utilizados en todo el formulario, y que permiten ir cargando los datos y hacer el análisis respectivo.

5. Si los valores son correctos, encamina a el formulario de saludo, donde se valida una sesión bandera por seguridad y dependiendo de que si ese código es igual corre el resto de la web, sino entonces lo encamina de nuevo a la página de inicio.

6. El estudiante entonces puede seleccionar un formulario y este formulario carga estas variables de sesión.

7. El proceso se va ejecutando, a través de formularios que van haciendo un procesos de recibir variables y de pendiendo de que si son correctas o no, va almacenando un puntaje, el cual es mostrado a final, y generando la orden de ingreso en la base de datos.

8. La tabla de datos está compuesta por un Id auto-incrementable, un campo nombre, un campo código y un campo de contraseña.

9. El sistema de base de datos que se utiliza es Mysql, trabajando conjuntamente con el gestor de bases de datos PHPMyadmin, solo se utiliza una tabla en el momento que es la tabla misma de usuarios. La versión de mysql utilizada es 5.5.40-cll

- **Fase de la observación:**

Se realiza la tabulación de las encuestas y se sacan los resultados del Pretest y postest como simulacros de las pruebas saber antes del 5 de noviembre, extrayendo conclusiones y promedios desde un nivel bajo, básico, alto y superior según los resultados de las mismas. Al igual que se aplica el software "**Diviértete con el saber"** con un grupo de estudiantes del grado tercero el día 31 de octubre con el fin de evaluar el software simulador.

De este modo se lleva todo el proceso en el diario de campo.

Metodología: Teniendo en cuenta los conceptos anteriores, el desarrollo de la investigación debe estar acorde con las características que plantea la investigación acción en materia educativa:

- Ser educativa.
- Tratar a las personas como miembros de grupos sociales.
- Centrarse en el problema, es específica del contexto y se orienta al futuro.

- Basarse en una relación de investigación en la que las personas implicadas son participantes en el proceso de cambio.

Por otro lado, debe contemplar los interrogantes de la pertinencia del software y el acondicionamiento del mismo para el logro de los objetivos que propone:

- Conveniencia de los contenidos para la edad y necesidades de los niños en cuestión.
- Organización de la información de manera que el usuario pueda comprenderla.
- Cantidad de información y recursos
- Lenguaje utilizado y forma de presentación de contenidos, diseño, herramientas y sistema de navegación.

- Base de datos y lenguaje Php, para obtener los resultados de cada grupo los cuales pueden ser analizados por los docentes e implementar así nuevas estrategias para el mejoramiento de los resultados de las pruebas saber en el primer ciclo de la básica primaria.

7.2 Enfoque: Mixto, pues requiere tanto del enfoque cualitativo que identifique las necesidades y del cuantitativo que califique, mida y cuantifique los resultados.

La investigación acción educativa con enfoque cualitativo es un método eficaz para construir saber pedagógico por parte del docente. A continuación se presentan varios autores que han indagado sobre la necesidad de que el maestro sea un investigador en cuanto al currículo y a la práctica pedagógica. (Restrepo Gómez, 2008)

7.3 Población y muestra:

7.3.1 Población:

La institución educativa Compartir las Brisas cuenta con una población de 250 estudiantes en la Básica primaria y en la Institución Educativa Sara Ospina Grisales 219 estudiantes desde preescolar a Quinto. El proyecto se desarrollará con los estudiantes del grado tercero 24 en la I.E. Sara Ospina y 29 estudiantes de la I.E. Compartir las Brisas.

7.3.2 Muestra:

La muestra está constituida por 10 estudiantes del grado tercero, 5 niños y 5 niñas en total de la I.E. Sara Ospina entre los 7 y 14 años de edad; de la I.E. Compartir las Brisas son 12 estudiantes del grado tercero dos, comprendidos entre 9 niños y 3 niñas de la I.E entre los 8 y los 13 años de edad, con particularidades en sus culturas ya que hay 4 niños son indígenas, 2 afro colombianos

Los grupos presentan características similares en cuanto a la falta de acompañamiento por parte de algunos padres de familia en las labores escolares y la

poca comprensión lectora, además de la extra edad de algunos niños, aunque se destacan algunos estudiantes por su excelente rendimiento académico.

7.3.3 Método: Partiendo del enfoque cualitativo, para la investigación se emplea el método inductivo-deductivo, con un tratamiento de los datos desde dicho enfoque, ya que permite tener una perspectiva holística y profunda del fenómeno a investigar y en el proceso Investigación se busca conocer a profundidad un problema real.

Adicionalmente, implica una intervención de cambio, busca resolver problemas, tiene por objetivo la mejora y la participación y consiste en un proceso cíclico en el que la investigación, la acción y la evaluación están vinculadas entre sí.

7.3.4 Recolección de Datos

Los datos que van a permitir realizar el diagnóstico y determinar la pertinencia del desarrollo del software, serán recogidos mediante la aplicación de:

a. **Encuestas a estudiantes**, padres de familia y docentes de la básica primaria, además como una de las técnicas para recoger la información en este tipo de investigación.
b. **Test evaluativos** con el fin de determinar los estudiantes con bajo nivel de interpretación por parte de del equipo de investigación.
c. **Entrevistas** para establecer el acompañamiento de los padres, la interpretación lectora, el gusto por la lectura por parte de los estudiantes y las dificultades que presentan a la hora de presentar las pruebas, la actitud

de los docentes y padres de familia frente al problema a investigar y el aporte que cada uno puede realizar a nuestra investigación.

d. Trabajo de campo: Participación activa de los miembros de la investigación y evidenciar el desempeño de los estudiantes.

8. CRONOGRAMA Y PRESUPUESTO

Actividades						
MES	Junio	Julio	Agosto	Septiem	Octu	Noviem
Revisión proyecto	X	X	X	X	X	X
Compra de materiales			15			
Diligenciamiento instrumentos					24	
Procesamiento y análisis de la información					30 y 31	
Presentación del Software simulador						03
Instalación del software simulador en la Institución Educativa Sara Ospina y compartir las brisas de Pereira						07
Capacitación del manejo del software a Docentes						10

Aplicación de instrumento de evaluación del software simulador						11

PRESUPUESTO

GASTOS PERSONALES	**VALOR**
Desplazamiento Salamina-Manizales	Ida y regreso$60.0000 Total: $60.000
Desplazamiento Pereira- Manizales	Ida y regreso$30.000 Total: $30.000
Alimentación	Desayuno $3.500 Almuerzo $6.000 x día 2 días: 126.000
SERVICIOS TECNICOS	**VALOR**
Encuesta a docentes	$0
Encuesta padres de familia	$50 C/fotocopia $1.000
Encuesta a estudiante	$50 c/ fotocopia $1.000
Mantenimiento de los equipos	$30.0000/cada uno Total: 60.000
Software educativo	$200.000
Total costos	$478.000

9. HALLAZGOS

Durante la elaboración de éste trabajo, encontramos diferentes cosas que enriquecieron la investigación, pues se tuvo contacto directo con los padres de familia y pudimos darnos cuenta del conocimiento que tienen sobre los procesos educativos que tienen sus hijos. Por otro lado, recibimos de los estudiantes colaboración, aportes y apoyo que motivan la búsqueda de nuevas y mejores alternativas para reforzar sus conocimientos y potencializar sus habilidades. Y en última instancia con los profesores, se reconoce el conocimiento que tienen sobre sus estudiantes, sus capacidades y la urgencia de recursos que apoyen el mejoramiento de las habilidades cognoscitivas.

Durante el desarrollo de las pruebas, se observó mejoría de los resultados antes y después de la aplicación de la prueba piloto. Los niños se mostraron más receptivos durante la prueba piloto, interesados y concentrados en la ejecución del ejercicio.

Algunos docentes que presenciaron el simulacro, reconocieron las actitudes de los niños y de la importancia que tiene el cambiar e innovar en las formas pedagógicas para el mejoramiento del aprendizaje, además de ello manifestaron la importancia de realizar las pruebas del simulador en los estudiantes de otros grados incluyendo el bachillerato debido a las falencias en cuanto a la comprensión lectora.

En cuanto a la aplicación de encuestas, se notó en muchos casos, que tanto los padres como los niños mienten sobre los resultados. Existe un temor generalizado en describir las situaciones reales en cuanto a las prácticas académicas y el conocimiento de los espacios institucionales en los que se desarrollan los niños.

Se recibieron comentarios alentando a continuar los procesos en los demás grados de ambas instituciones, pues los resultados preliminares fueron satisfactorios y las actitudes de los niños han venido cambiando posteriormente. El ejercicio resultó ser una motivación para el aprendizaje y la forma como se están abordando las tareas escolares.

10. CONCLUSIONES

- Teniendo los cuenta los gráficos un 50 % de los estudiantes del grado tercero se encuentran en un nivel bajo en el área de lenguaje el otro 50% están los estudiantes de nivel básico, alto y superior.

- Unas de las grandes problemáticas que se observan en gran parte de la población son el poco interés y motivación frente a las labores escolares derivando una escasa comprensión lectora en las diferentes áreas del conocimiento y la poca interpretación, lo que hace que no existan los resultados esperados en las pruebas saber para la Institución.

- El acompañamiento en casa frente a las actividades académicas es otro de los factores que influye en los bajos resultados, el analfabetismo de los padres hace que la lectura disminuya su importancia y por ende se evidencie en algunos niños falta de atención, concentración, capacidad de análisis, dificultades en el aprendizaje debido a que se presentan problemáticas de consumo de sustancias, abandono por parte de sus padres, familias disfuncionales, entre otras.

- Se observa principalmente en la I.E Compartir las Brisas, que se debe realizar un mayor número de simulacros de pruebas saber en grados 3, 5 y 9, de manera oportuna, que sean sistemáticos durante todo el año lectivo, iniciando

desde el primer periodo académico, de manera que se disponga de mayor tiempo para utilizar los resultados para hacer adecuaciones al plan de estudios, utilizar variadas metodologías y didácticas en pro del mejoramiento de los desempeños de los estudiantes.

- Deben ser analizados los resultados de las pruebas reales y compararlas con los resultados de la prueba piloto, con el fin de verificar la funcionalidad que da el software frente a la preparación de los niños en las pruebas saber.

- Reconocer por parte de los docentes la importancia que tienen otro tipo de ayudas metodológicas y didácticas en el aula como apoyo a la implementación de nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje.

12. FUENTES CONSULTADAS

Alzate Arbeláez. A. (2012). **“**Guía para el fortalecimiento en la comprensión de textos tipo pruebas saber.”(Trabajo de grado para optar el título de Licenciada en español y Literatura). Universidad tecnológica de Pereira, facultad de educación.

Castaño González. E, Ramírez Riaño. M, Rendón López, Y. (2013). “Trascendencia de la evaluación de las pruebas saber en la enseñanza y aprendizaje en la institución educativa 7 de agosto en la ciudad de Manizales”. (Trabajo de Grado para Optar al título de especialista en Evaluación Pedagógica). Universidad Católica de Manizales facultad de educación.

ELLIOTT, J. (2005). LA INVESTIGACION ACCION EN EDUCACION. ORATA.

Fernandez, R. G. (2002). *Aplicaciones de las nuevas tecnologías en el aprendizaje de la lengua castellana.* Secretaría General Técnica.

Fontecha Ávila. H, Gantiva Garzón. J, Nairouz Mora. Y. (2012). “Percepción de los estudiantes frente a las prácticas de evaluación en el aula y su relación con el desempeño académico medido en las pruebas Saber 9° 2009”. (Trabajo de grado para optar al título de Magister en Educación). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, facultad de educación

Gómez, H. G. (4 de Junio de 2005). Recuperado el 30 de Abril de 2014

Graells, P. M. (s.f.). Evaluación y selección de software educativo.

Ley 1324 13 de Julio de 2.009, Congreso Colombiano

M.E.N. (s.f.). *Icfes Mejor Saber*. Recuperado el 12 de mayo de 2014, de Icfes Mejor Saber: http://www2.icfes.gov.co/examenes/pruebas-saber/objetivo

M.E.N.MELILLA. (2011). *Mejora de las competencias comunicativas. Propuesta de intervención en el contexto escolar y familiar de Melilla.* Melilla: Secretaría General Técnica.

Ministerio de Educacíon Nacional. (18 de Febrero de 2014). *Ministerio de Educación Nacional Prosperidad para Todos.* Recuperado el 18 de Febrero de 2014, de http://www.mineducacion.gov.co/1621/w3-article-244735.html

Ortiz Ocaña. A, (2012). Desarrollo del pensamiento y las competencias básicas cognitivas y comunicativas. ¿Cómo formular estándares, logros e indicadores de desempeño? Recuperado de:http://books.google.es/books?id=yt2vKbQvwzYC&printsec=frontcover&dq=desarrollo+del+pensamiento+y+las+competencias+basicas&hl=es&sa=X&ei=Ter3U5uzN8uOyASE7IKYDQ&ved=0CCMQ6wEwAA#v=onepage&q=desarrollo%20del%20pensamiento%20y%20las%20competencias%20basicas&f=false

Panqueva, A. H. (1993). EVALUACIÓN DE MATERIALES Y AMBIENTES EDUCATIVOS COMPUTARIZADOS. *Informática Educativa* .

Parra Triana, (2006). Lectores competentes, leer para saber, saber para leer.

Romero, C. R. (2012). Educación y tecnologia , Un Binomio Excepcional. En C. R. Romero, *Educación y tecnologia , Un Binomio Excepcional.* Martin Delavaut.

Romero, S. G. (2007). *Introducción termprana a las TIC.* Sec retaría General Tecnica.

Slim, F. C. (20 de 05 de 2013). *Academia Comunidad Digital del Conocimiento.* Recuperado el 13 de agosto de 2014, de Academia Comunidad Digital del Conocimiento: http://www.academica.mx/blogs/importancia-del-uso-las-tic-en-la-educacion

WebsDirect. (02 de 07 de 2009). *Cosas de Educación*. Recuperado el 13 de agosto de 2014, de Cosas de Educación: : http://www.cosasdeeducacion.es/ue-significa-tic/

http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software/

.

12. ANEXOS

ANEXO A

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA DOCENTES

La presente investigación es conducida por: Luz Mary Sánchez y Nancy Liliana Muñoz Betancurth, estudiantes de Licenciatura en Tecnología e informática de la Universidad Católica De Manizales.

La meta de este estudio es diseñar un material educativo computarizado para aportar al mejoramiento de los resultados de las pruebas saber en el área de Lenguaje, en el grado tercero de primaria de la institución Educativa Sara Ospina Grisales.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta, o lo que fuera según el caso). Esto tomará aproximadamente minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación es este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario y a la entrevista serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas. Una vez trascritas las entrevistas, los casetes con las grabaciones se destruirán.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Me han indicado también que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente 5 minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a Luz Mary Sánchez Giraldo al teléfono 313 7299527

Nombre del Participante Firma del Participante Fecha

ANEXO B

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES DE FAMILIA

La presente investigación es conducida por: Luz Mary Sánchez y Nancy Liliana Muñoz Betancur, estudiantes de Licenciatura en Tecnología e informática de la Universidad Católica De Manizales.

La meta de este estudio es diseñar un material educativo computarizado para aportar al mejoramiento de los resultados de las pruebas saber en el área de Lenguaje, en el grado tercero de primaria de la institución Educativa Sara Ospina Grisales.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta, o lo que fuera según el caso). Esto tomará aproximadamente minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación es este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario y a la entrevista serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas. Una vez trascritas las entrevistas, los casetes con las grabaciones se destruirán.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Me han indicado también que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente 20 minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a _____ al teléfono _____.

Nombre del Participante Firma del Participante Fecha

ANEXO C

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ESTUDIANTES

La presente investigación es conducida por: Luz Mary Sánchez y Nancy Liliana Muñoz Betancur, estudiantes de Licenciatura en Tecnología e informática de la Universidad Católica De Manizales.

La meta de este estudio es diseñar un material educativo computarizado para aportar al mejoramiento de los resultados de las pruebas saber en el área de Lenguaje, en el grado tercero de primaria de la institución Educativa Sara Ospina Grisales.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta, o lo que fuera según el caso). Esto tomará aproximadamente minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación es este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario y a la entrevista serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas. Una vez trascritas las entrevistas, los casetes con las grabaciones se destruirán.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Me han indicado también que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente 20 minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a _____ al teléfono _____.

Nombre del Participante Firma del Participante Fecha

ANEXO D

AUTORIZACIÓN PADRES DE FAMILIA

Mediante el presente documento autorizo a la representante del programa Todos a Aprender de la institución educativa Sara Ospina Grisales para que le aplique a mi hijo _____

El Test de Lenguaje de las pruebas saber con el fin de diagnosticar el nivel de comprensión y competencia lectora, del mismo modo autorizo al equipo investigador para que mi acudido sea tenido en cuenta durante el desarrollo del proyecto en pro de su buen desempeño escolar.

Firma Padre de familia:
Firma del Investigador:
Fecha:

ANEXO E

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SARA OSPINA GRISALES
ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA CON EL FIN DE DETERMINAR LA CONVENIENCIA DE DESARROLLAR E IMPLEMENTAR UN SOFTWARE SIMULADOR QUE INCREMENTE LA COMPRENSIÓN Y COMPETENCIAS LECTORAS EN LOS ESTUDIANTES.

NOMBRE
FECHA:

	PREGUNTA	**RESPUESTA**		
1	¿Cómo califica lo aprendido por su hijo en las áreas De Español y Matemáticas en este año escolar	Bueno	Regular	Malo
2	¿Considera que la Institución hace uso activo de todas las herramientas tecnológicas?	Si	No	
4	¿Posee computador en Casa?	Si	No	
5	¿Sus hijos hacen uso de Internet con frecuencia?	Si	No	
6	¿Conoce los programas educativos que se dan en las clases de informática.	Si	No	
7	¿Le gustaría que la Institución contara con materiales educativos que favorezcan los procesos académicos de sus hijos?	Si	No	
8	¿Acompañaría a su hijo con la lectura comprensiva en casa, para el mejoramiento de las pruebas SABER a través de un software educativo	Si	No	

Responsables: Estudiantes VIII Semestre UCM
LUZ MARY SANCHEZ GIRALDO.
NANCY LILIANA MUÑOZ BETANCURTH.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SARA OSPINA GRISALES

INSTITUCION EDUCATIVA COMPARTIR LAS BRISAS

ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES

CONTEXTO A DESARROLLAR: SOFTWART EDUCATIVO

PROPÓSITO: Utilizar software educativo en el manejo y aplicación asertiva de pruebas saber, cuyo valor agregado es la lectura comprensiva.

FECHA: _____

NOMBRE: _____

Marca con una X la opción que corresponda.

1. ¿Quién le ayuda con las tareas?

Papá ☐

Mamá ☐

Hermanos ☐

Otros ☐

2. ¿Qué área de las que ofrece su institución le gusta más?

Matemáticas ☐ Humanida ☐ C. socia ☐ Naturales

Religión ☐ Ética ☐ Ed. ☐ ca Emprendimiento ☐ ☐

Ed. Artística Tecnología e informática

3. ¿Es la informática un área en la cual usted aprende con mayor facilidad?

Siempre ☐ Casi siempre ☐ Algunas veces ☐

4. ¿Practica la lectura en casa?

Siempre ☐ Casi siempre ☐ Algunas veces ☐

5. ¿De los siguientes aspectos de la lectura subraye aquella que le que le cause mayor dificultad.

☐ Lectura silenciosa ☐ Utilización de signos de puntuación

☐ Lectura oral Leer ☐ Entender lo que lee

6. Cuando está en casa en que actividades dedica la mayor parte de su tiempo?

☐ Jugar ☐ Leer

☐ Salir con los amigos ☐ Ver televisión

☐ Dormir ☐ Estudiar

Responsables: Nancy Liliana Betancurth

Luz Mary Sánchez Giraldo.

ANEXO F

INSTITUCIÓNEDUCATIVA COMPARTIR LASBRISAS

Apreciado docente:
Con el propósito de mejorar los procesos de lectura y escritura y el fortalecimiento de sus competencias lectoras, en lo relacionado con sus prácticas de aula y los avances conceptuales en lenguaje se ha establecido la necesidad de conocer las percepciones y puntos de vista de los docentes, para lo cual solicitamos su colaboración en el diligenciamiento del siguiente formato, con el fin de determinar la conveniencia de desarrollar e implementar un software simulador para la presentación de pruebas saber en el grado tercero.

*Obligatorio

Nombre: *

De las siguientes problemáticas de comprensión textual ¿Cuál es la de mayor incidencia? *

- ○ Apatía hacia la lectura
- ○ Problemas de aprendizaje
- ○ Falta de acompañamiento en casa
- ○ Analfabetismo de los padres

Señale dos obstáculos que encuentra en la I.E al aplicar ayudas interactivas *

- ☐ Falta de Internet en los equipos
- ☐ Cantidad de actividades en aula
- ☐ poco material tecnologico
- ☐ equipos fuera de servicio

Señale dos acciones y estrategias que utilizaría en el mejoramiento de las pruebas SABER en la I.E *

- ☐ Lecturas interactivas
- ☐ Software simulador de pruebas saber
- ☐ Documentos con texto y preguntas tipo saber
- ☐ Cuestionarios y ejercicios de comprensión lectora
- ☐ Analisis de resultados en las pruebas

Que estrategias favorecen la comprensión lectora en el aula de clase? *

- ○ Lectura dirigida grupal y libre
- ○ Ayudas visuales
- ○ Ayudas tecnológicas
- ○ Proyectos Tecnológicos

Que estrategias favorecen la comprensión lectora en el aula de clase? *

- ○ Lectura dirigida grupal y libre
- ○ Ayudas visuales
- ○ Ayudas tecnológicas
- ○ Proyectos Tecnológicos

cuales de los siguientes tipos de pregunta conoce y trabaja con los estudiantes *

- ☐ preguntas de selección múltiple con única respuesta
- ☐ preguntas abiertas
- ☐ Preguntas cerrada

De los siguientes componentes cuales conoce y trabaja con más frecuencia en el aula

- ☐ semántica
- ☐ sintáctico
- ☐ pragmático

Enviar

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Descripción y tratamiento de la investigación:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SARA OSPINA GRISALES

INSTITUCION EDUCATIVA COMPARTIR LAS BRISAS

ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES

CONTEXTO A DESARROLLAR: SOFTWART EDUCATIVO

PROPÓSITO: Utilizar software educativo en el manejo y aplicación asertiva de pruebas saber, cuyo valor agregado es la lectura comprensiva.

FECHA: _____

NOMBRE: _____

Marca con una X la opción que corresponda.

1. ¿Quién le ayuda con las tareas?

Papá ☐

Mamá ☐

Hermanos ☐

Otros ☐

2. ¿Qué área de las que ofrece su institución le gusta más?

Matemáticas ☐ Humanida☐ C. socia☐ Naturales

Religión ☐ Ética ☐ Ed. f☐ca Emprendimiento

Ed. Artística ☐ Tecnología e informática☐

3. ¿Es la informática un área en la cual usted aprende con mayor facilidad?

Siempre ☐ Casi siempr☐ Algunas v☐s

4. ¿Practica la lectura en casa?

☐ ☐ ☐

Siempre Casi siempre Algunas veces

5. ¿De los siguientes aspectos de la lectura subraye aquella que le que le cause mayor dificultad.

☐ Lectura silenciosa ☐ Utilización de signos de puntuación

☐ Lectura oral Leer ☐ Entender lo que lee

6. Cuando está en casa en que actividades dedica la mayor parte de su tiempo?

☐ Jugar ☐ Leer

☐ Salir con los amigos ☐ Ver televisión

☐ Dormir ☐ Estudiar

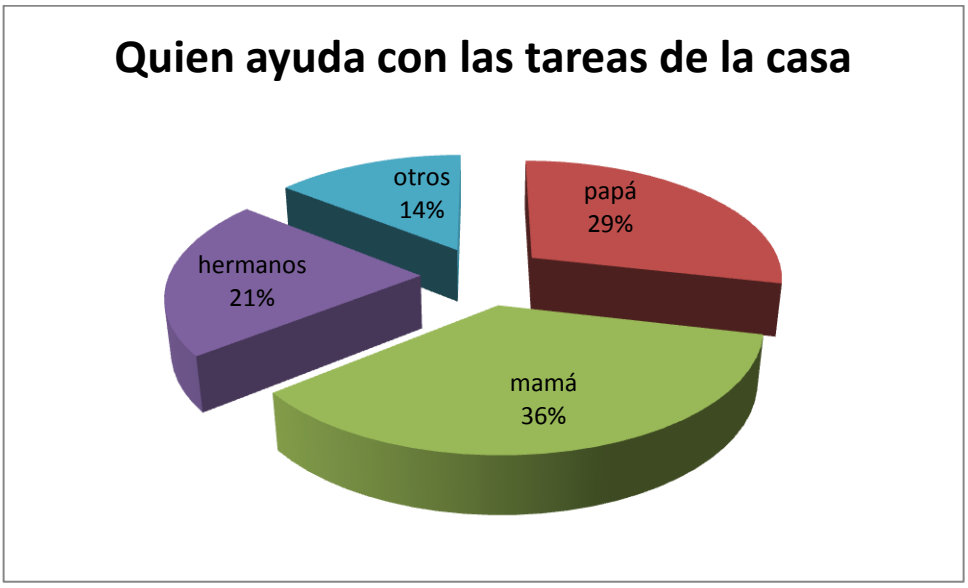
Responsables: Nancy Liliana Betancurth

Luz Mary Sánchez Giraldo.

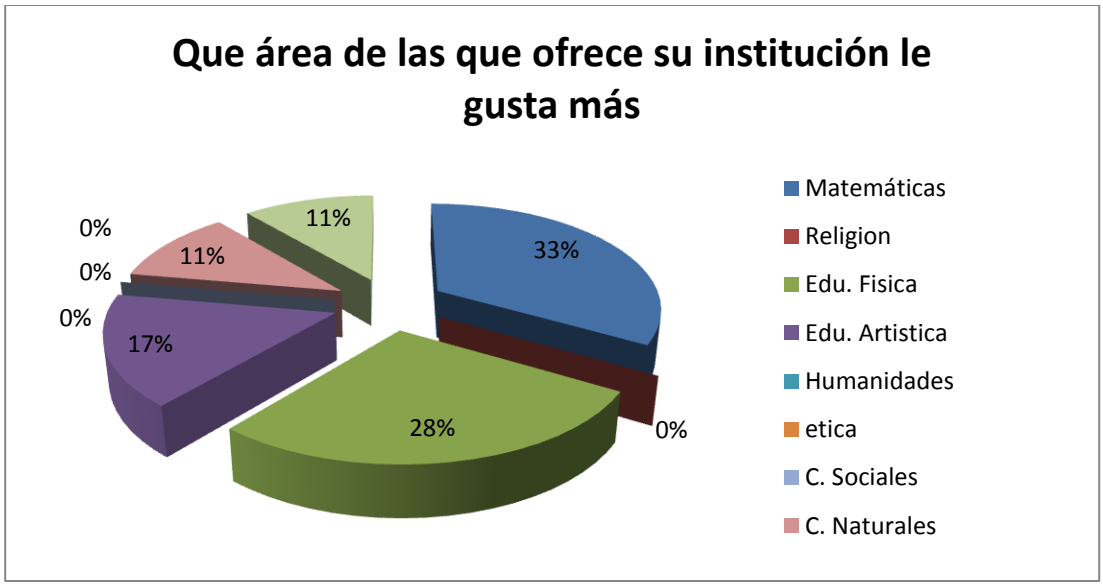
ANEXO G

TABULACION

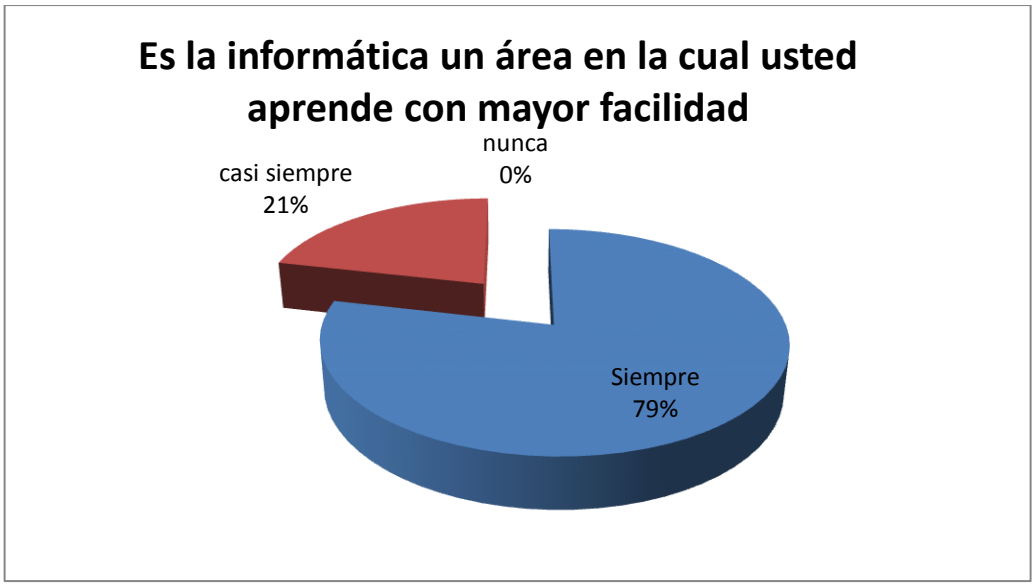
Total de niños encuestados: 15



Se observa, que la mayoría de niños, dispone de ayuda familiar para la solución de sus tareas escolares. Esto significa en principio que de los niños encuestados, el 65% en total tiene acompañamiento de sus padres para resolver sus tareas, los cuales van a mostrar mejores resultados en el desenvolvimiento académico, pues quiere decir que existe preocupación familiar por los resultados que el estudiante obtiene.

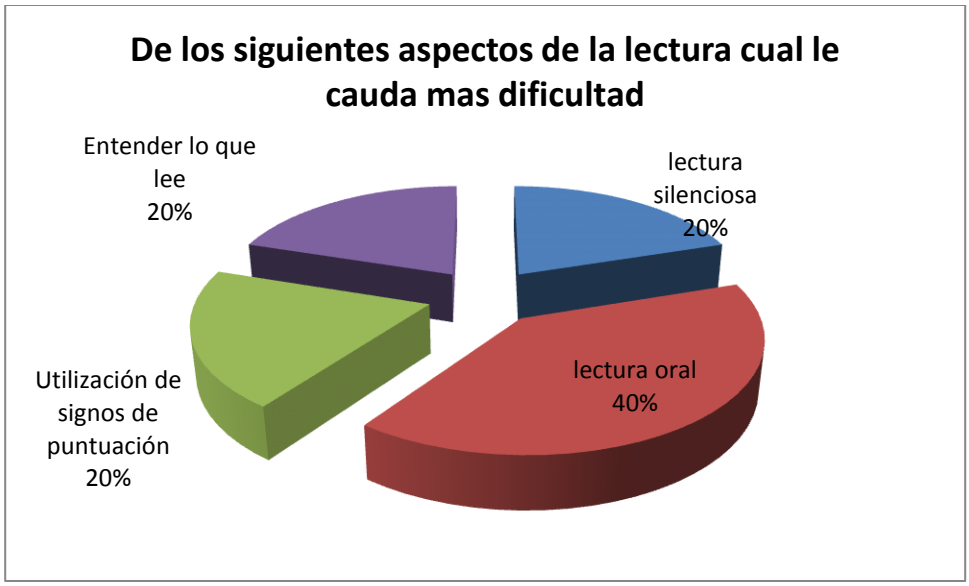


El resultado de ésta pregunta sorprende, pues no se esperaba que el área de mayor agrado fuera Matemáticas, pues es un área en la que los niños muestran mucha dificultad y los resultados generalmente no son los esperados tanto por docentes, como por padres de familia y estudiantes.

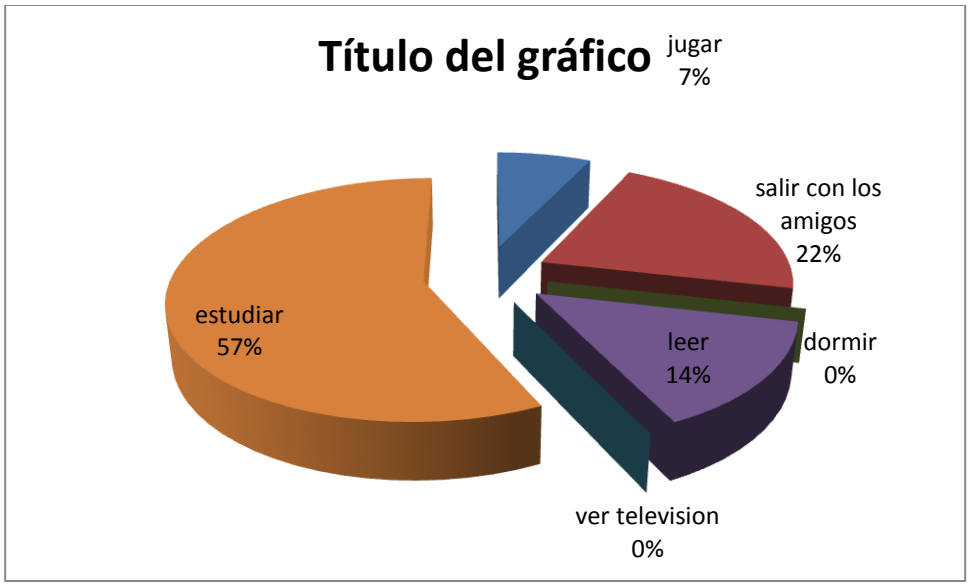


El resultado de esta pregunta, confirma las teorías en las que se expone que el uso de recursos tecnológicos facilita el aprendizaje, e incrementa las habilidades cognoscitivas de los estudiantes. El resultado obtenido, muestra la predilección de los niños y niñas de tercer grado por ésta área y por ende los resultados que ellos mismos consideran que obtienen.

En esta pregunta llama la atención el porcentaje de la práctica de la lectura de manera regular, pues si se reconocen falencias en la competencia lectora, no corresponde con el porcentaje obtenido.



Este resultado, confirma el análisis anterior, pues si los niños regularmente practican la lectura en la casa, los porcentajes de participación deberían ser más equitativos.



ANEXO H

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SARA OSPINA GRISALES
INSTITUCION EDUCATIVA COMPARTIR LAS BRISAS
ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA CON EL FIN DE DETERMINAR LA CONVENIENCIA DE DESARROLLAR E IMPLEMENTAR UN SOFTWARE SIMULADOR QUE INCREMENTE LA COMPRENSIÓN Y COMPETENCIAS LECTORAS EN LOS ESTUDIANTES.

NOMBRE
FECHA:

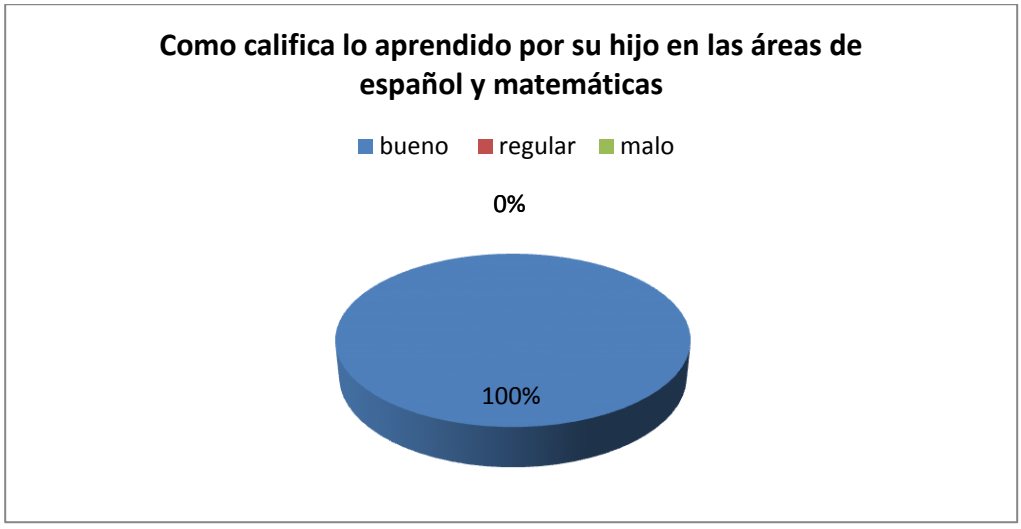
	PREGUNTA	**RESPUESTA**		
1	¿Cómo califica lo aprendido por su hijo en las áreas De Español y Matemáticas en este año escolar	Bueno	Regular	Malo
2	¿Considera que la Institución hace uso activo de todas las herramientas tecnológicas?	Si		No
4	¿Posee computador en Casa?	Si		No
5	¿Sus hijos hacen uso de Internet con frecuencia?	Si		No
6	¿Conoce los programas educativos que se dan en las clases de informática.	Si		No
7	¿Le gustaría que la Institución contara con materiales educativos que favorezcan los procesos académicos de sus hijos?	Si		No
8	¿Acompañaría a su hijo con la lectura comprensiva en casa, para el mejoramiento de las pruebas SABER a través de un software educativo	Si		No

Responsables: Estudiantes VIII Semestre UCM
LUZ MARY SANCHEZ GIRALDO.
NANCY LILIANA MUÑOZ BETANCURTH.

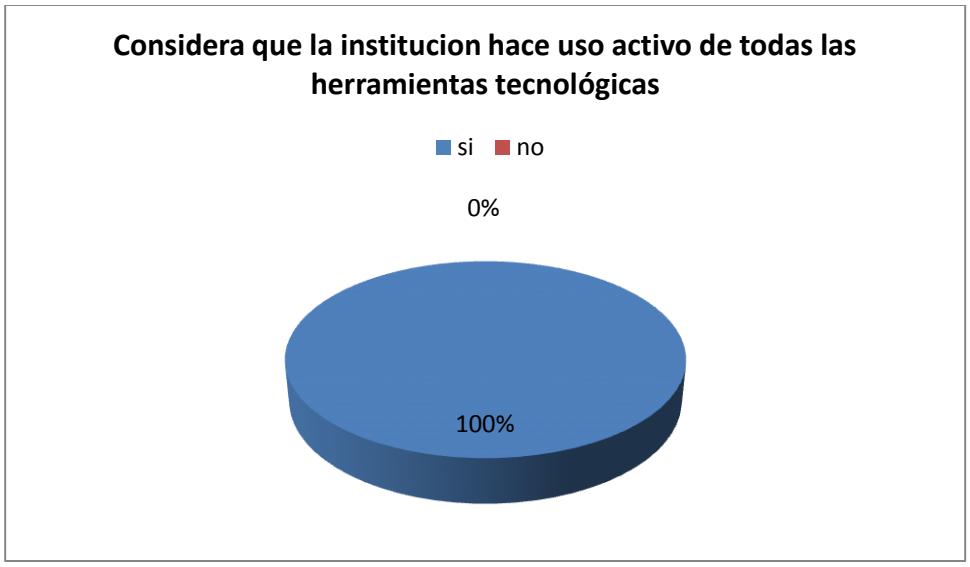
ANEXO I

TABULACION

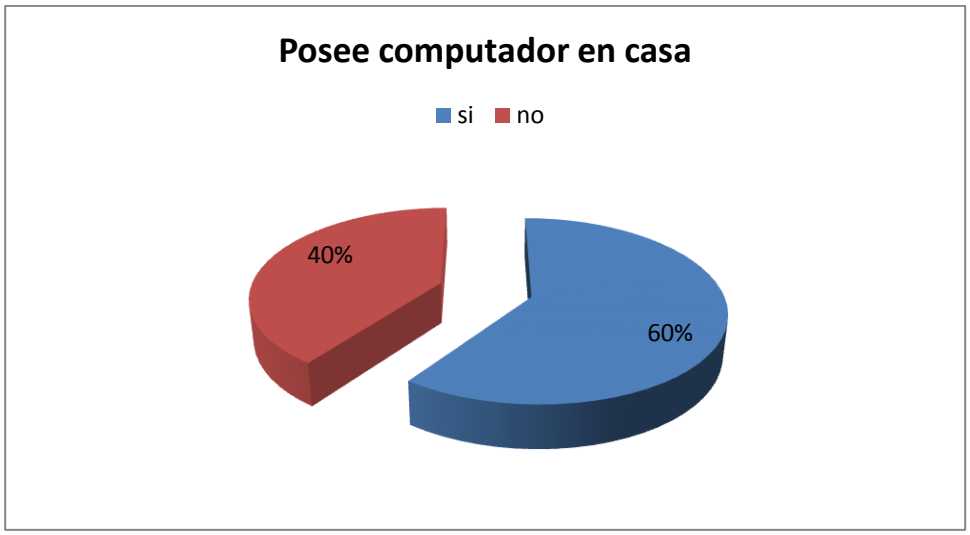
Total de padres encuestados: 10



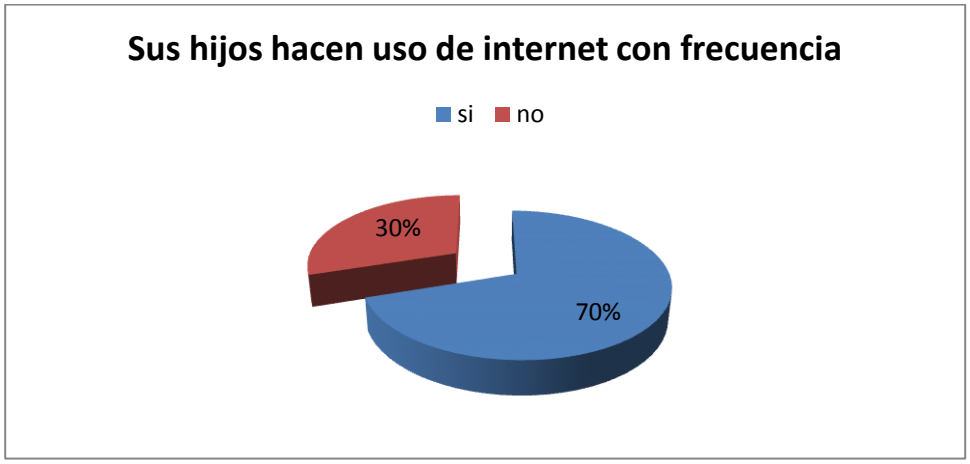
Este resultado indica, que los niños y niñas, están obteniendo las notas que los padres esperan, sin embargo los resultados de las pruebas saber difieren del de los obtenidos en los boletines académicos.



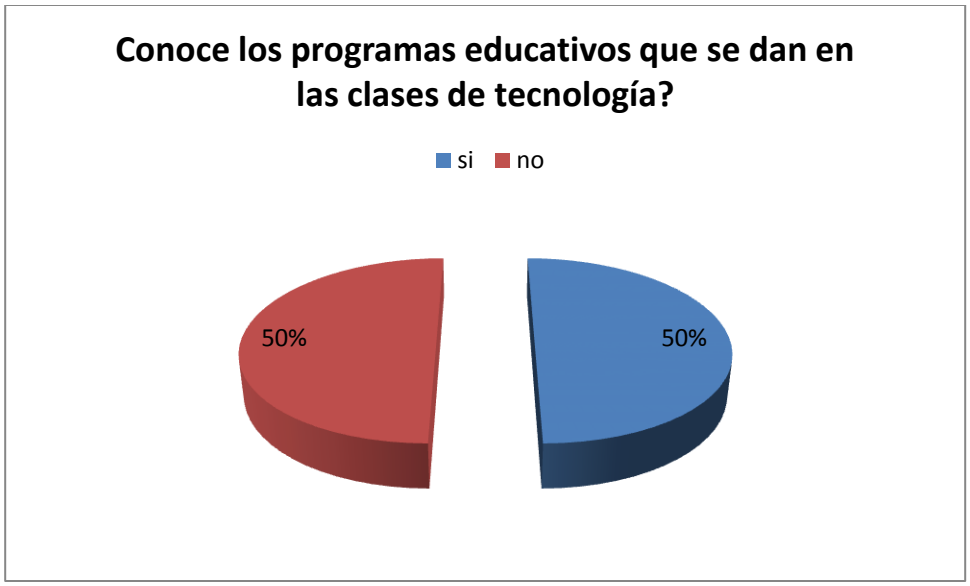
Esta pregunta aunque de carácter ambiguo, muestra el poco conocimiento que poseen los padres de familia sobre las herramientas tecnológicas que poseen las Instituciones Educativas a las cuales asisten sus hijos.



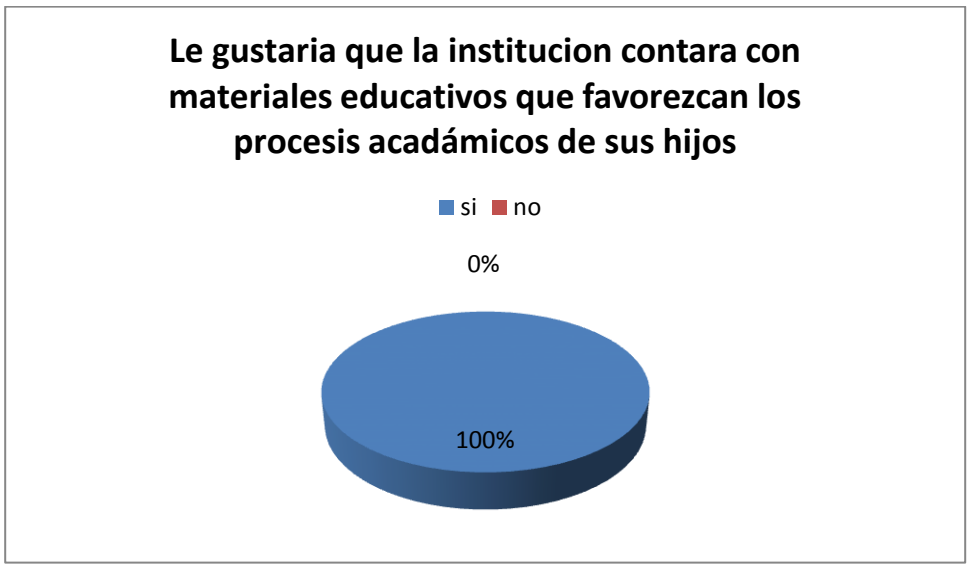
La tendencia hoy en día, es que los estudiantes cuenten con las herramientas que necesita en su casa. Después de haberse aplicado la encuesta, gran parte de los padres de familia, manifestó su afiliación al plan de Cable Óptico auspiciado por el gobierno, el cual por bajo costo proporcionará el servicio de Internet en los hogares de estratos 1 y 2.



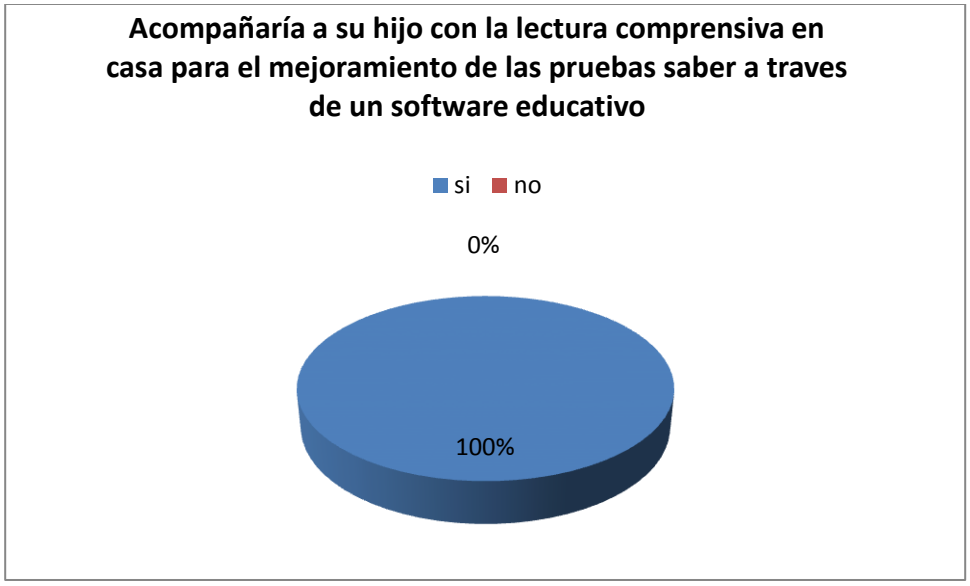
Cada día el uso de internet es mayor para resolver las tareas escolares y los padres son conscientes y tienen conocimiento de ello.



El resultado de ésta pregunta confirma el análisis del uso de las tecnologías en la Institución, pues aunque el porcentaje fue equitativo, no todos los padres tienen conocimiento de los programas educativos de cada área.



Esta respuesta hace parte del interés de los padres de familia por una educación integral y de calidad para sus hijos con miras a obtener buenos resultados.



Igual que en la pregunta anterior, existe consciencia de que el acompañamiento familiar y conocimiento de los espacios educativos de los niños y niñas es vital en el proceso formativo de los mismos.

ANEXO J

INSTITUCIÓN EDUCATIVA COMPARTIR LAS BRISAS

Apreciado docente:
Con el propósito de mejorar los procesos de lectura y escritura y el fortalecimiento de sus competencias lectoras, en lo relacionado con sus prácticas de aula y los avances conceptuales en lenguaje se ha establecido la necesidad de conocer las percepciones y puntos de vista de los docentes, para lo cual solicitamos su colaboración en el diligenciamiento del siguiente formato, con el fin de determinar la conveniencia de desarrollar e implementar un software simulador para la presentación de pruebas saber en el grado tercero.

*Obligatorio

Nombre: *

De las siguientes problemáticas de comprensión textual ¿Cuál es la de mayor incidencia? *

- ○ Apatía hacia la lectura
- ○ Problemas de aprendizaje
- ○ Falta de acompañamiento en casa
- ○ Analfabetismo de los padres

Señale dos obstáculos que encuentra en la I.E al aplicar ayudas interactivas *

- ☐ Falta de Internet en los equipos
- ☐ Cantidad de actividades en aula
- ☐ poco material tecnologico
- ☐ equipos fuera de servicio

Señale dos acciones y estrategias que utilizaría en el mejoramiento de las pruebas SABER en la I.E *

- ☐ Lecturas interactivas
- ☐ Software simulador de pruebas saber
- ☐ Documentos con texto y preguntas tipo saber
- ☐ Cuestionarios y ejercicios de comprensión lectora
- ☐ Analisis de resultados en las pruebas

Que estrategias favorecen la comprensión lectora en el aula de clase? *

- ○ Lectura dirigida grupal y libre
- ○ Ayudas visuales
- ○ Ayudas tecnológicas
- ○ Proyectos Tecnológicos

Que estrategias favorecen la comprensión lectora en el aula de clase? *

- ○ Lectura dirigida grupal y libre
- ○ Ayudas visuales
- ○ Ayudas tecnológicas
- ○ Proyectos Tecnológicos

cuales de los siguientes tipos de pregunta conoce y trabaja con los estudiantes *

- ☐ preguntas de selección múltiple con única respuesta
- ☐ preguntas abiertas
- ☐ Preguntas cerrada

De los siguientes componentes cuales conoce y trabaja con más frecuencia en el aula

- ☐ semántica
- ☐ sintáctico
- ☐ pragmático

Enviar

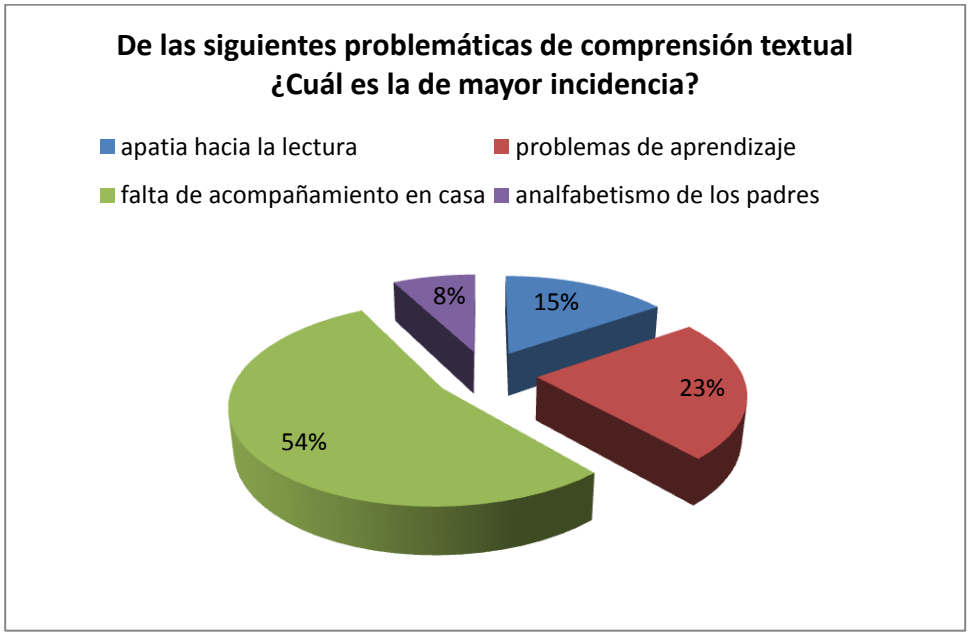
Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

ANEXO K

TABULACION

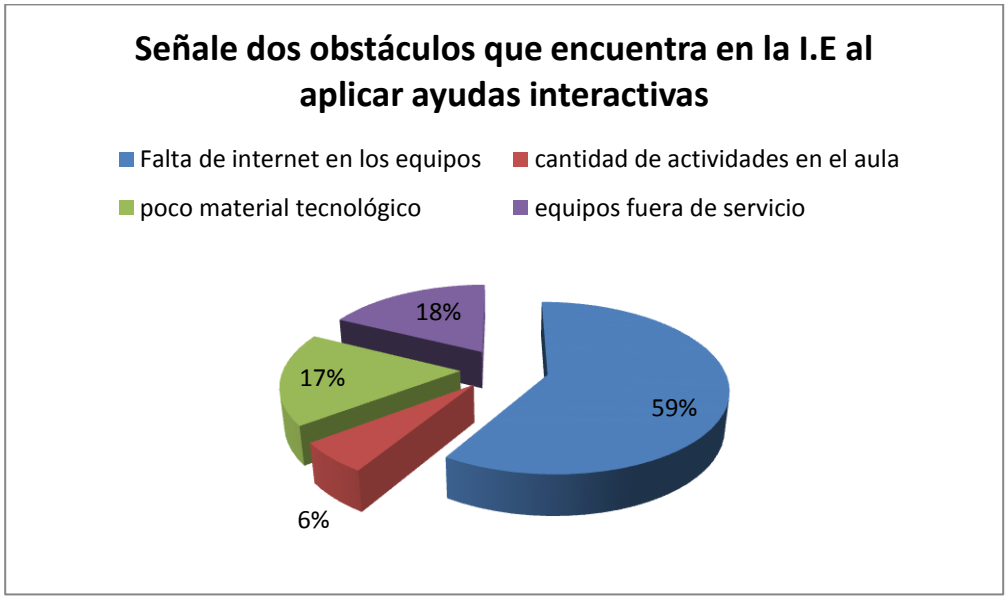
Total de docentes encuestados: 13 de básica primaria

Los resultados de esta encuesta se analizaron comparativamente con los resultados de las encuestas a estudiantes y a padres de familia, pues es importante verificar la confiabilidad de las respuestas y los datos en su mayoría están en contraposición a los obtenidos con los estudiantes y sus padres.

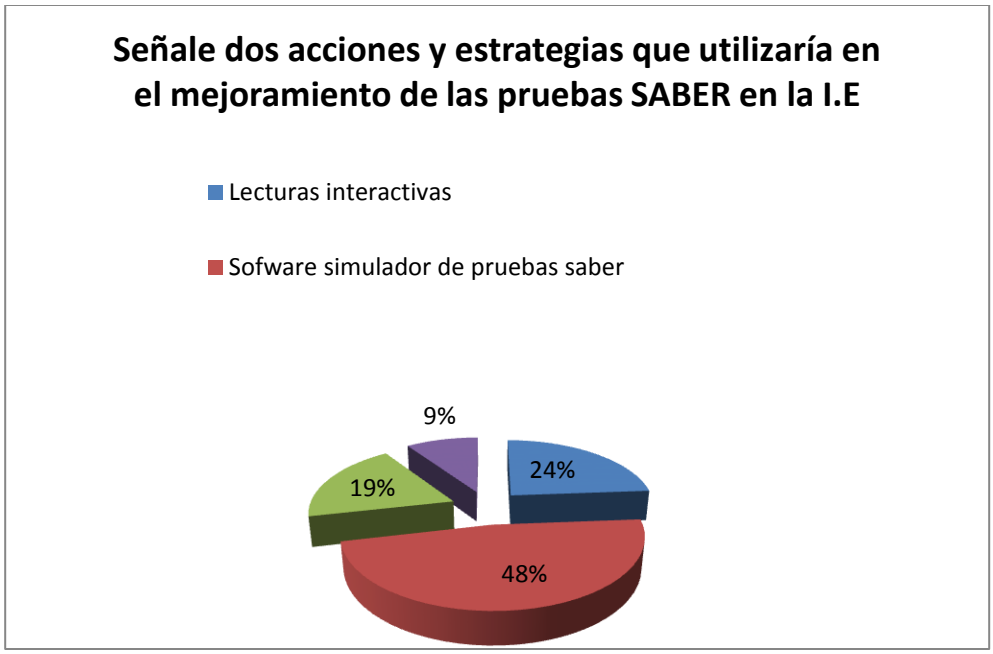


Llama la atención que de los estudiantes encuestados, el 65% manifestó el acompañamiento de sus padres para resolver sus tareas y el 100% de los padres lo confirmó. Por otro lado, es la mayor queja de los docentes, la falta de

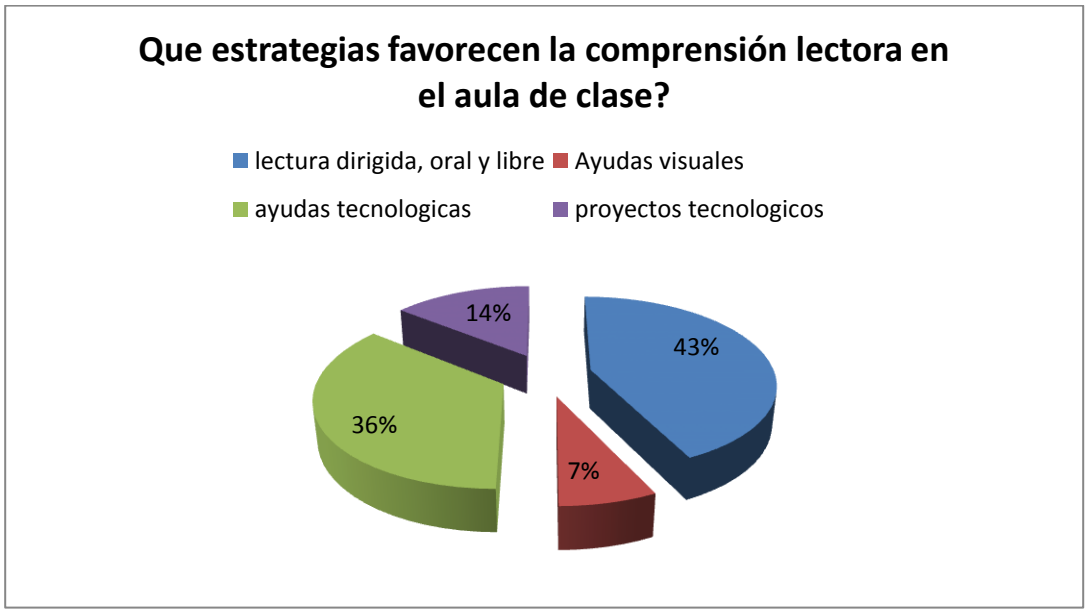
acompañamiento familiar en las tareas académicas. Este resultado se considera confiable, puesto que el docente puede darse cuenta de la participación familiar con el desenvolvimiento académico de sus estudiantes.



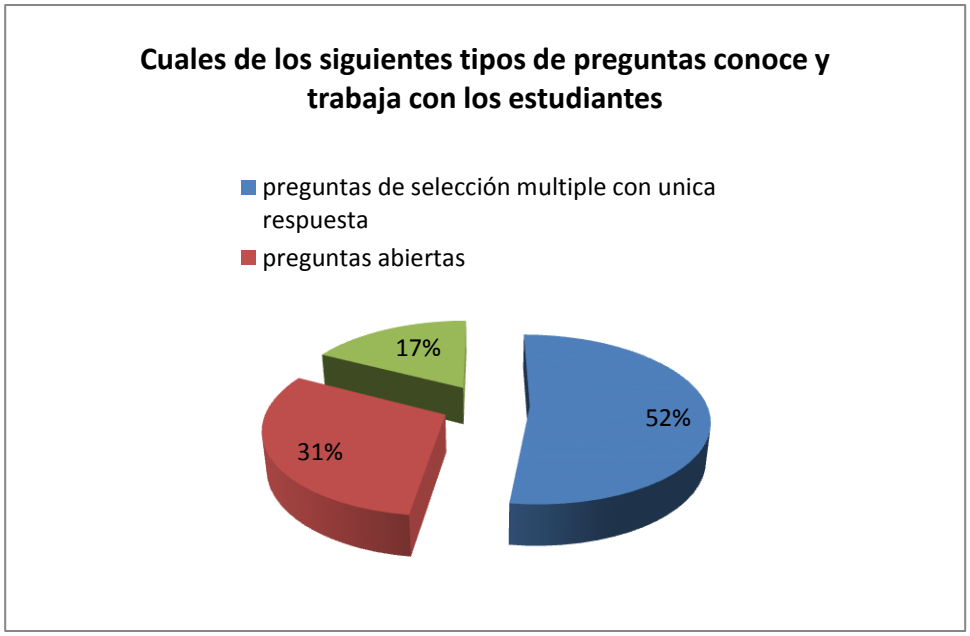
Los padres de familia se encuentran satisfechos con las herramientas tecnológicas y uso en la Institución, para los docentes, no es suficiente, confirmando una de las necesidades que se expone en la investigación.



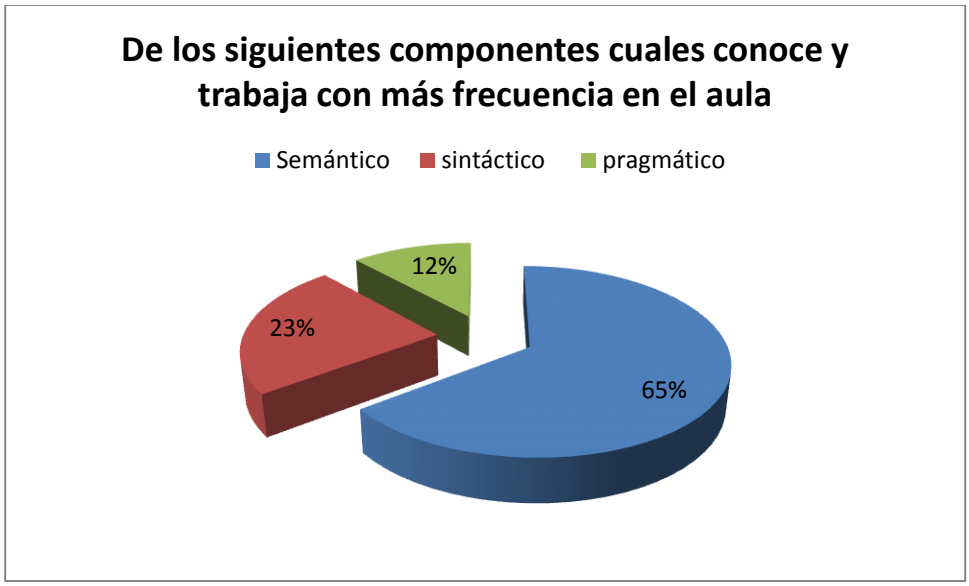
El software simulador para las pruebas saber, ha tenido gran aceptación entre docentes y estudiantes, pues se reconocen sus posibilidades de interacción y ayuda de mejoramiento del aprendizaje y las competencias relacionadas.



El resultado obtenido, es acorde con los objetivos del uso y aplicación de TIC's, frente a las pedagogías tradicionales, teniendo en cuenta que parte de los docentes encuestados está próximo a jubilarse y desconoce las posibilidades que brinda el uso de herramientas tecnológicas para el mejoramiento del aprendizaje.



Se busca que los niños se familiaricen con la forma de presentación de las Prueba saber de manera permanente, pues se espera que ésta condición mejore sus resultados.

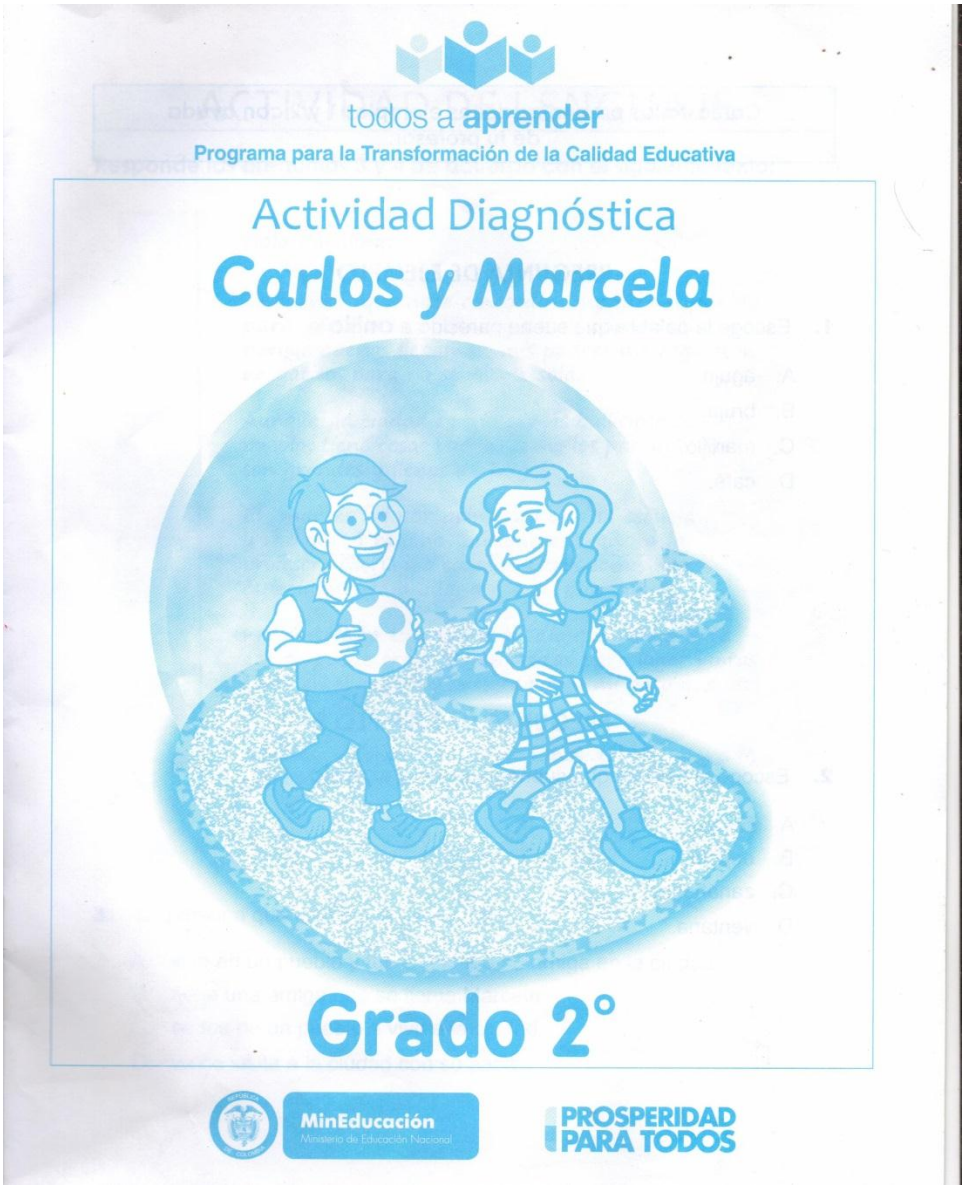


Igual que en el caso anterior, se busca familiarizar al estudiante con diferentes metodologías, de manera que logre familiarizarse con diferentes prácticas y reconozca en ellas y ponga en práctica diferentes conocimientos adquiridos, por ejemplo la entonación y uso de los signos de puntuación.

ANEXO L

DESCRIPCIÓN Y TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

PRE-TEST



Contesta las preguntas de los ejemplos 1 y 2 con ayuda de tu profesor.

PREGUNTA DE EJEMPLO 1

1. Escoge la palabra que suene parecido a **anillo**

A. aguja.
B. bruja.
C. martillo.
D. café.

PREGUNTA DE EJEMPLO 2

2. Escoge la palabra que suene parecido a **conejo**

A. botón.
B. espejo.
C. zanahoria.
D. ventana.

4. De acuerdo con el segundo párrafo "La ciudad es fría y más bulliciosa que el pueblo". Entonces, podemos afirmar que el pueblo donde vive Carolina es

A. cálido y silencioso.
B. solo y aburrido.
C. grande y con mucha gente.
D. ruidoso y frio.

Observa la siguiente imagen.

5. El tema sobre el cual está hablando la maestra es

A. ciencias naturales porque estudian las partes de la planta.
B. artes porque hay dibujos de la naturaleza.
C. lenguaje porque hay letras en el tablero.
D. matemáticas porque hay símbolos.

Observa la siguiente ilustración.

Los profesores te invitamos
a participar en el
Concurso
Cuento mi historia

Inventa un cuento y entrégalo a tu profesora antes del 10 de agosto.

Participan niños y niñas de los grados segundo y tercero de primaria.

Premios:
Primer lugar: Colección de 10 libros.
Segundo lugar: Colección de 5 libros.

Premiación: Viernes 31 de agosto.

6. Según el afiche, el viernes 31 de agosto se

A. escogen los cuentos clasificados.
B. entregan los premios a los dos ganadores.
C. entregan los cuentos a la profesora.
D. invita a los estudiantes a participar en el concurso.

Responde las preguntas 7 a 9 de acuerdo con el siguiente texto:

La mano derecha y la mano izquierda

La mano derecha y la mano izquierda son muy malas amigas. A la mano izquierda le gusta acariciar, pero a la derecha le gusta arañar. A la mano derecha le encanta escribir, pero la izquierda prefiere tocar el piano.

Un día, su amiga Tripita, que vive en el piso de abajo, las invitó a comer espaguetis. A las dos les encantan los espaguetis con tomate y queso. Pero para comer espaguetis son necesarias ambas manos. La mano izquierda tiene que coger la cuchara mientras que la derecha tiene que coger el tenedor y dar vueltas a los espaguetis.

La mano izquierda dijo:

–Esta vez cojo yo el tenedor.

Y la mano derecha dijo:

– Pues entonces yo cojo la cuchara.

Pero la mano derecha no sabía coger la cuchara y la izquierda no sabía coger el tenedor. Así que cuando empezaron a comer todos los espaguetis se les caían al suelo.

La mano derecha se manchó con el tomate y la mano izquierda se chuzó con el tenedor y se puso a llorar.

Doña Tripita se enfadó muchísimo y les dijo:

–Nunca más las vuelvo a invitar a comer conmigo.

Javier Izcue

7. El texto anterior es un cuento porque

A. describe cómo comer con las manos.
B. narra una historia sobre dos manos.
C. explica qué es una cuchara y un tenedor.
D. informa sobre cómo se deben comer los espaguetis.

8. En el inicio del cuento, en el primer párrafo, nos relatan

A. los problemas que tuvieron las manos para comer los espaguetis.
B. que la mano derecha y la mano izquierda se llevaban mal.
C. que a las dos manos les gustaba comer espaguetis.
D. la invitación a comer que le hizo la vecina a las dos manos.

9. Al final de la historia, doña Tripita

A. las invitó a comer con ella.
B. les dijo que estaba enfadada.
C. les hizo espaguetis con queso y tomate.
D. les dijo que no las volvería a invitar.

Cómo hacer una huerta escolar

La huerta escolar es un pequeño terreno en la escuela donde se cultivan plantas cuyas semillas, raíces, hojas o frutos son comestibles. Necesitaremos una pala, una pica, una manguera, unos guantes y algunas semillas.

Pasos

- Escoger un terreno que esté disponible dentro de la escuela.
- Limpiar y eliminar piedras y maleza.
- Labrar el terreno, utilizando picas y palas.
- Hacer surcos y colocar en ellos las semillas.
- Regar con abundante agua.
- Cercar el huerto para que los animales no lo destruyan.

11. El texto anterior es una instrucción porque

A. informa sobre las ventajas de tener un huerto en la escuela.
B. narra la historia de una escuela en la que hicieron un huerto.
C. describe el tipo de plantas que se pueden sembrar en el huerto.
D. explica qué se necesita y cuáles son los pasos para hacer un huerto.

Lee el siguiente texto y responde las preguntas 12 y 13.

El pequeño escalador

Mi nombre es Nico, tengo 11 años y soy el primer niño en haber llegado a la cima del Kilimanjaro. El Kilimanjaro es una de las montañas más altas del mundo y está en el continente africano. Muchos han intentado llegar a su cumbre sin lograrlo, por eso me siento orgulloso de haberlo hecho.

Un día, después de ver un programa de televisión en el que se hablaba de este lugar, decidí visitarlo y junto con mi papá nos empezamos a preparar para vivir esta aventura.

Hicimos mucho ejercicio, nos entrenamos todos los días para estar fuertes en la travesía, y con mucho esfuerzo cumplimos nuestra meta. Ahora me gustaría seguir visitando otros lugares maravillosos y seguir escalando montañas, pues sé que con esfuerzo todo se puede lograr.

12. El texto anterior trata de

A. un papá al que le gusta vivir aventuras.
B. un niño al que le gusta caminar y hacer deporte.
C. un papá al que le gusta llevar a su hijo de paseo.
D. un niño que llegó a la cima de una montaña muy alta.

13. Según el texto, la palabra "escalando" significa lo mismo que

A. subiendo.
B. creciendo.
C. montando.
D. descendiendo.

Observa esta ilustración y responde la pregunta 14.

14. La etiqueta anterior se puede encontrar en un frasco de

A. jugo.
B. gaseosa.
C. mermelada.
D. mantequilla.

15. La forma correcta de escribir lo que está diciendo la niña de la imagen es:

A. ¿Puedo jugar unratocontigo? Se ve divertido.
B. ¿Puedo jujar un rato contigo? Se ve bivertido.
C. ¿Puedo jugar un rato contigo? Se ve bivertibo.
D. ¿Puedo jugar un rato contigo? Se ve divertido.

16. El texto anterior es

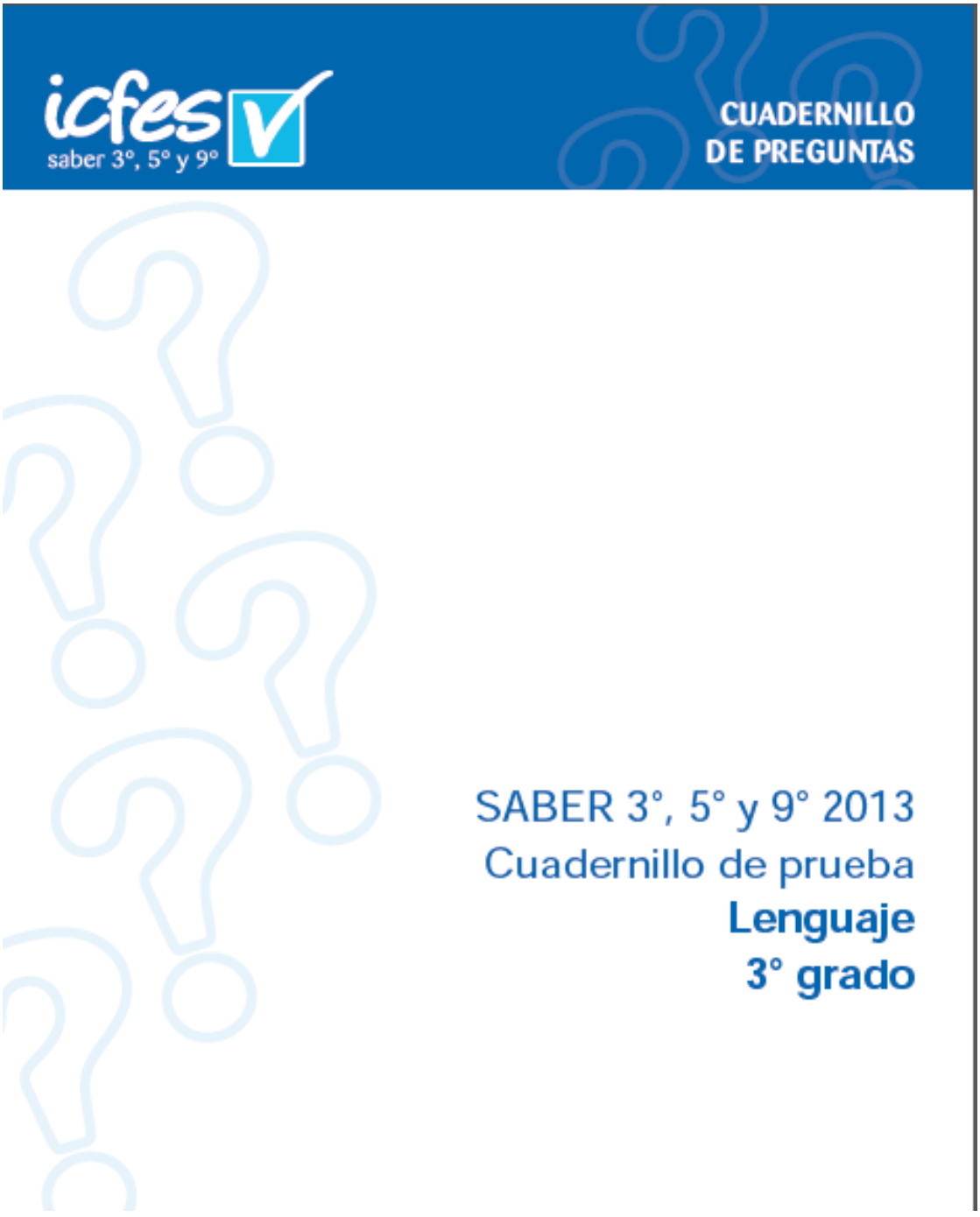
A. una carta porque es un escrito donde hay fecha, saludo, mensaje y firma.
B. una nota porque es un mensaje que Marcela le envía a Carlos sobre su cumpleaños.
C. una invitación porque en ella se dice el lugar, la fecha y la hora en la que se espera que Carlos asista.
D. un cuento porque es un relato que tiene como personajes a Marcela y a Carlos.

17. Este texto sirve para

A. que Carlos conozca una historia interesante sobre el cumpleaños de una niña.
B. que Carlos informe a sus compañeros sobre la fiesta que va a realizar.
C. que Carlos conozca las indicaciones para llegar a la fiesta de Marcela.
D. que Carlos celebre su cumpleaños en la fiesta con Marcela.

ANEXO M

POST- TEST



CONTINÚA LEYENDO LA HISTORIA Y LUEGO RESPONDE LAS PREGUNTAS 1 Y 2

Una visita inolvidable

Me llamo Juan, tengo nueve años y me gusta dibujar. La verdad es que me empezó a interesar el dibujo desde el año pasado cuando mis papás me llevaron a un lugar que me encantó.

Era mi cumpleaños y queríamos celebrar.

Mi mamá le dijo a mi papá:

–¿Por qué no vamos a un museo?

Papá contestó:

–¿Cómo se te ocurre? Hoy juega mi equipo de fútbol favorito.

Y mi hermano agregó:

–¡No nos lo podemos perder!

Pero mi mamá insistió hasta que logró que fuéramos al museo.

1. En la historia, al papá y al hermano de Juan

A. les encantan los museos.
B. les gustan los chistes.
C. les fascina el fútbol.
D. les atrae caminar.

2. ***En el texto***, ¿quién dice "¡No nos lo podemos perder!"?

A. La mamá.
B. El papá.
C. El hermano de Juan.
D. Juan.

CONTINÚA LEYENDO LA HISTORIA Y LUEGO RESPONDE LAS PREGUNTAS 3 Y 4

Cuando llegamos se veía que el museo era muy elegante.

Era el lugar más maravilloso que había visto. ¡Era increíble! Yo quería verlo todo.

Mi mamá estaba muy ansiosa, entonces me tomó de la mano e iniciamos el recorrido. Por su parte, mi hermano y mi papá seguían muy callados.

3. La expresión "¡Era increíble! Yo quería verlo todo" indica que Juan estaba

A. asombrado.
B. asustado.
C. aterrado.
D. aburrido.

4. ¿Cómo se ve el papá de Juan en la imagen?

A. Satisfecho.
B. Deseoso.
C. Alegre.
D. Aburrido.

CONTINÚA LEYENDO LA HISTORIA Y LUEGO RESPONDE LAS PREGUNTAS 5 Y 6

Lo primero que hicimos fue entrar en un salón que se llamaba ***El salón de la niña bonita.***

Había muchos cuadros sobre una niña. Nos detuvimos en uno en especial y el guía del museo dijo: *–Esta era una niña bonita, bien bonita.*

Tenía los ojos como dos aceitunas negras, lisas y muy brillantes. Su cabello era rizado y era como hecho de finas hebras de la noche. Su piel era oscura y lustrosa, más suave que la piel de la pantera cuando juega en la lluvia.

5. Lo que dice el guía sobre *La niña bonita* es una descripción de

A. lo que pensaba.
B. lo que sentía.
C. su físico.
D. sus gustos.

6. *Según el guía,* ¿cómo era el cabello de la niña?

A. Rizado.
B. Largo.
C. Liso.
D. Corto.

CONTINÚA LEYENDO LA HISTORIA Y LUEGO RESPONDE LAS PREGUNTAS 7 Y 8

Cuando salimos del salón mi hermano dijo:

–¡Qué niña tan bonita! Quiero seguir viendo cuadros y conociendo sus historias!

Después entramos en un salón llamado el salón del ***Sapo y la luciérnaga***.

Apenas entramos, mi papá se acercó con mucha curiosidad al cuadro. Parecía que ese sí le había gustado y se quedó leyendo en voz alta lo que decía en el cuadro.

–¡Escuchen! Parece interesante! –dijo mi papá–. Esta fábula tiene como título ***¡El sapo y la luciérnaga!***

7. ¿Qué información nos da el título *¡El sapo y la luciérnaga!*?

A. Informa cómo son los personajes.
B. Informa cuáles son los personajes.
C. Informa cuándo ocurre la historia.
D. Informa dónde ocurre la historia.

8. ¿Por qué el papá dice "¡Escuchen! Esta fábula tiene como título *¡El sapo y la luciérnaga!*"?

A. Porque le gustan las luciérnagas.
B. Porque le parece chistoso.
C. Porque le parece interesante.
D. Porque le gustan los sapos.

BLOQUE 1 3º Cuadernillo 01

CONTINÚA LEYENDO LA HISTORIA Y LUEGO RESPONDE LAS PREGUNTAS 9, 10 Y 11

El sapo y la luciérnaga

En un pantano un sapo gordo croaba
y de repente vio que algo brillaba.

Saber qué era no podía.
¡Era una luciérnaga que resplandecía!

Entonces *el sapo pensó:*

"¡Nadie tiene el derecho a lucir cualidades
que yo no puedo mostrar!"

Mortificado
el sapo saltó a su lado
y con su vientre
la cubrió totalmente.
La luciérnaga, bien inocente,
Le preguntó:
–¿Por qué me tapas?
Y el sapo le contestó:
–¿Por qué brillas?"

Fin

9. En el texto la palabra ***Entonces*** sirve para

A. contar lo que hizo el sapo antes de salir del pantano.
B. narrar lo que le ocurrió a la luciérnaga al ver al sapo.
C. contar lo que hizo la luciérnaga antes de encontrar al sapo.
D. narrar lo que pensó el sapo después de ver a la luciérnaga.

10. ¿Qué hace el sapo en la fábula?

A. Croar, preguntar, brillar, saltar.
B. Croar, ver, pensar, saltar, cubrir.
C. Croar, ver, brillar, preguntar, saltar.
D. Croar, pensar, preguntar, brillar.

11. Cuando el sapo dice "¡Nadie tiene el derecho a lucir cualidades que yo no puedo mostrar!", se comporta de manera

A. egoísta.
B. amable.
C. comprensiva.
D. desconfiada.

CONTINÚA LEYENDO LA HISTORIA Y LUEGO RESPONDE LA PREGUNTA 12

12. Las expresiones "¿Vamos a la casa mi amor? ¡Claro que sí tesoro!" indican que entre el papá y la mamá de Juan hay un trato

A. afectuoso.
B. brusco.
C. culto.
D. serio.

RESPONDE LAS PREGUNTAS 13, 14, 15, 16, 17 Y 18 ATENDIENDO A LA SITUACIÓN QUE CADA UNA PROPONE

13. Carlos necesita pedir permiso para faltar a la clase de Educación Física. La mamá está escribiendo una nota. ¿A quién debe dirigir la nota?

A. Al director de curso.
B. Al portero del colegio.
C. A la secretaria del colegio.
D. A un compañero del colegio.

14. En tu curso hay una personita que te cae muy bien y quieres empezar una bonita amistad. Entonces, decides escribirle para contarle

A. lo que piensas sobre esta persona.
B. lo que menos te gusta del colegio.
C. lo que le gusta hacer a tu hermano.
D. lo que más te gusta de la profesora.

15. Estás escribiendo el siguiente texto para informar sobre lo que hiciste el sábado y el domingo.

> — Me levanté, comí cereal, huevos con salchichas, me bañé y me fui para el parque. Al medio día almorcé y luego fuimos a visitar a un tío. Allí me encontré con mis primos, vimos una película y nos devolvimos para la casa a dormir.
>
> — Me levanté, tomé jugo de naranja y fui a trotar con mi papá después; al regresar, almorcé y luego hice las tareas. En la noche vi una película y me dormí.

¿Cuáles subtítulos te ayudarían a presentar las actividades que realizaste cada día?

A. *Lo que comí al desayuno. Lo que comí al almuerzo.*
B. *Lo que hice el sábado. Lo que hice el domingo.*
C. *Lo que hice en la mañana. Lo que hice en la tarde.*
D. *Lo que comí el sábado. Lo que comí el domingo.*

16. Lee el siguiente texto:

MI MASCOTA

1. El color de su pelo es gris.
2. Me gusta cuando juega con su pelota de lana.
3. Se llama Lola.
4. Es pequeña y tiene ojos grandes.

De la información enumerada, ¿cuál utilizarías para decir "cómo se llama la mascota" y luego "qué te gusta de ella"?

A. Primero la 3 y luego la 2.
B. Primero la 1 y luego la 4.
C. Primero la 4 y luego la 1.
D. Primero la 2 y luego la 3.

17. Escribiste el siguiente texto para explicar por qué es importante respetar a tus compañeros:

> *¿Por qué es importante respetar a mis compañeros?*
>
> Si yo respeto, me van a respetar. Es importante sacar buenas notas en la escuela. Respetando no voy a tener problemas con nadie. Respetar a los compañeros nos hace

Al leer el texto te das cuenta de que hay una información que no es pertinente con el tema de la tarea. ¿Cuál es esta información?

A. Si yo respeto, me van a respetar.
B. Respetar a los compañeros nos hace sentir bien.
C. Es importante sacar buenas notas en la escuela.
D. Respetando no voy a tener problemas con nadie.

18. Camila escribió el siguiente texto:

> *Los pájaros del bosque son hermosos y algunos tienen las alas color azul. Ellas cantan muy bello en las mañanas.*

En el texto que escribió Camila hay una palabra que se debe corregir. ¿Cuál es la palabra?

A. *Pájaros*, porque no se le debe marcar *tilde*.
B. *Hermosos*, porque no se escribe con *H*.
C. *Ellas*, porque es *Ellos*, los pájaros.
D. *Algunos*, porque se trata de un *pájaro*.

RESPONDE LAS PREGUNTAS 19, 20, 21, 22, 23 Y 24 A PARTIR DE LA LECTURA DEL SIGUIENTE TEXTO:

Santa Marta, marzo 18 de 2012

Hola, familia:

Mi hermano Juan dice que el nuevo colegio es muy aburrido. Para mí no es así, pues allí he encontrado muchos amigos, pero lo que más me llama la atención es la cantidad de actividades que programa el colegio para los alumnos.

Por ejemplo, la semana pasada fue la inauguración de los juegos deportivos. Les cuento que mi equipo de fútbol fue el campeón. La premiación será el sábado entrante.

La próxima semana tendremos una salida ecológica al río Guachaca, para hablar sobre el medio ambiente. ¿Cierto que este colegio es chévere?

Bueno, quiero decirles que los extraño mucho y que ya pronto estaré con ustedes, saludos.

Juanita

19. ¿Qué tipo de texto escribió Juanita?

A. Una carta.
B. Un afiche.
C. Una noticia.
D. Un diario.

20. ¿Cuáles son las partes que tiene el texto que escribió Juanita?

A. Saludo - desarrollo - despedida.
B. Inicio - nudo - desenlace.
C. Pregunta - respuesta.
D. Afirmación - explicación.

21. ¿Qué expresa Juanita en la carta?

A. Tristeza.
B. Sorpresa.
C. Entusiasmo.
D. Cansancio.

22. ¿Por qué Juanita no está de acuerdo con lo que afirma su hermano del nuevo colegio?

A. Porque en el colegio hay muchas actividades.
B. Porque extraña mucho a su familia.
C. Porque la próxima salida es a Guachaca.
D. Porque su equipo de fútbol es el campeón.

23. De Juanita se puede afirmar que

A. extraña su antiguo colegio.
B. es una niña muy activa.
C. es una niña de pocos amigos.
D. vive fuera de Santa Marta.

24. ¿En cuál de las siguientes situaciones escribirías una carta como la que escribió Juanita?

A. Para expresar un sentimiento.
B. Para solicitar información.
C. Para dar una autorización.
D. Para hacer una invitación.

BLOQUE 1 3º Cuadernillo 01

RESPONDE LAS PREGUNTAS 25, 26, 27 Y 28 A PARTIR DE LA LECTURA DEL SIGUIENTE TEXTO:

25. ¿De qué se informa en el afiche?

A. De un encuentro deportivo.
B. De un evento cultural.
C. De una campaña política.
D. De una labor social.

26. ¿Qué representa la decoración en el afiche?

A. Un escenario teatral.
B. Un espectáculo de circo.
C. Una fiesta de disfraces.
D. Una presentación de títeres.

27. ¿Qué se busca con el afiche?

A. Organizar el evento.
B. Que todos asistan al evento.
C. Que todos admiren el afiche.
D. Mostrar los comediantes.

28. Con la expresión "¡VEN, PARTICIPA y DIVIÉRTETE!" se pretende

A. invitar.
B. ordenar.
C. rogar.
D. reclamar.

BLOQUE 1 3º Cuadernillo 01

RESPONDE LAS PREGUNTAS 29 Y 30 A PARTIR DE LA LECTURA DEL SIGUIENTE TEXTO:

29. ¿En qué se parecen el afiche y la boleta de la rifa?

A. En los dos se busca la participación de la gente.
B. En los dos se vende un producto.
C. En los dos se anuncia un festival.
D. En los dos los organizadores son los niños.

30. ¿Qué debes hacer para participar en la rifa?

A. Escribir mis datos personales y pagar el valor de la boleta.
B. Pagar el valor de la boleta y seleccionar uno de los premios.
C. Organizar la venta de boletas y escribir mis datos personales.
D. Memorizar el número de boleta y seleccionar uno de los premios.

RESPONDE LAS PREGUNTAS 31, 32, 33, 34, 35 Y 36 ATENDIENDO A LA SITUACIÓN QUE CADA UNA PROPONE

31. Debes escribir una frase que motive a los niños a practicar un deporte. Para lograrlo escribes:

A. ¡A mí me encanta hacer deporte!
B. La natación es el deporte favorito de mi papá.
C. ¡El deporte es divertido y te ayuda a crecer sano!
D. En Colombia están los mejores futbolistas y atletas.

32. Tu maestra quiere que escribas un texto sobre el cuidado del agua. ¿Cuál de los siguientes libros te puede servir para consultar sobre el tema?

A.

B.

C.

D.

33. Camila está describiendo las características físicas de su mascota. Hasta el momento ha escrito lo siguiente:

> *Peludo, mi perro, es blanco como la nieve. Tiene sus patas largas y anchas, muy fuertes. Sus ojos son dormilones y de color negro. En las mañanas le gusta comer carne y en las tardes verduras.*

¿Cuál idea del texto que escribió Camila no describe físicamente a Peludo?

A. "Es blanco como la nieve".

B. "Tiene sus patas largas y anchas".

C. "Sus ojos son dormilones".

D. "En las mañanas le gusta comer carne".

32. Tu maestra quiere que escribas un texto sobre el cuidado del agua. ¿Cuál de los siguientes libros te puede servir para consultar sobre el tema?

A.

B.

C.

D.

33. Camila está describiendo las características físicas de su mascota. Hasta el momento ha escrito lo siguiente:

> *Peludo, mi perro, es blanco como la nieve. Tiene sus patas largas y anchas, muy fuertes. Sus ojos son dormilones y de color negro. En las mañanas le gusta comer carne y en las tardes verduras.*

¿Cuál idea del texto que escribió Camila no describe físicamente a Peludo?

A. "Es blanco como la nieve".

B. "Tiene sus patas largas y anchas".

C. "Sus ojos son dormilones".

D. "En las mañanas le gusta comer carne".

34. Para la clase de español debes escribir un texto en el que muestres en orden temporal las actividades que realizas todos los días. Hasta el momento has escrito lo siguiente:

Primero, me levanto a las 6 de la mañana. _____, me baño y me visto. Un poco más tarde, me desayuno y salgo para el colegio.

¿Qué palabra te permite relacionar las dos primeras actividades?

A. Luego.
B. Con.
C. Abajo.
D. Pero.

35. Tus compañeros diseñaron el siguiente cartel para invitar al campeonato de micro fútbol de tu colegio:

> *Te invitamos a participar en el campeonato de micro fútbol que se llevará a cabo entre el 20 de julio y el 30 agosto. La inscripciones estarán abiertas a partir de la próxima semana.*

Al leer el cartel te das cuenta que hay un error en el escrito. ¿Qué palabra corregirías?

A. *La inscripciones*, porque se debe escribir *Las inscripciones*.
B. *Te invitamos*, porque se debe escribir *Te imbitamos*.
C. *A partir*, porque se debe escribir *apartir*.
D. *Campeonato*, porque se debe escribir *canpeonato*.

36. Tu mamá necesita enseñarle a tu profesora cómo hacer un pastel de chocolate. Para lograrlo, ¿qué tipo de texto le recomendarías escribir?

A. Una carta.
B. Un cuento.
C. Una receta.
D. Un poema.

Calle 17 No. 3-40 • Teléfono:(57-1)338 7338 • Fax:(57-1)283 6778 • Bogotá - Colombia
www.icfes.gov.co

Esto es construir un país justo.
Estamos transformando a Colombia.

ANEXO N

ANALIIS DE RESULTADOS

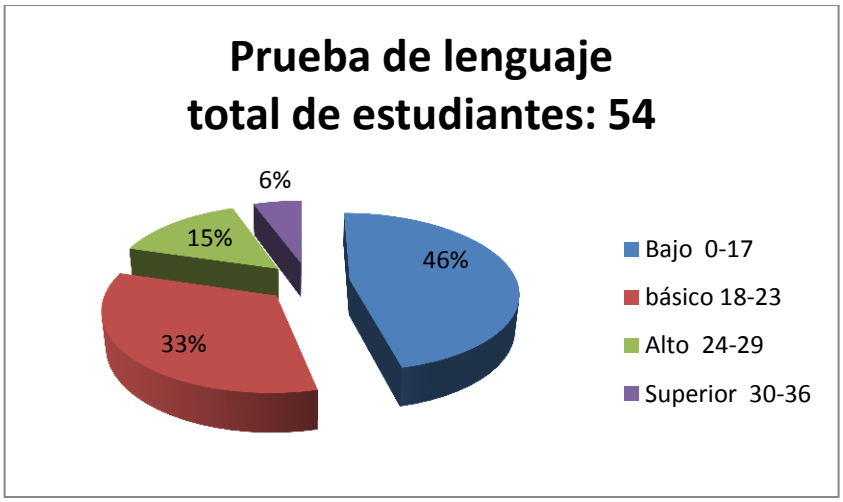
SIMULACRO DE PRUEBAS SABER – POST-TEST

GRADO TERCERO

El día 24 de octubre se realizo el primer simulacro de pruebas saber a 111 niños pertenecientes a 4 terceros de la Institución Educativa Compartir las Brisas en las áreas de lenguaje y matemáticas con un acompañamiento de 5 docentes dando los siguientes resultados:

La prueba de lenguaje se desarrollo con un total de de 54 estudiantes pertenecientes a los 4 terceros la cual contenía 36 preguntas de selección múltiple con única respuesta. Con el fin de obtener los resultados de la prueba se dividieron las preguntas en una escala de valoración entre superior, Alto, básico y bajo entre un rango de preguntas acertadas divididas así:

nivel	rango – preguntas	total de estudiantes
Bajo	0-17	25
básico	18-23	18
Alto	24-29	8
Superior	30-36	3



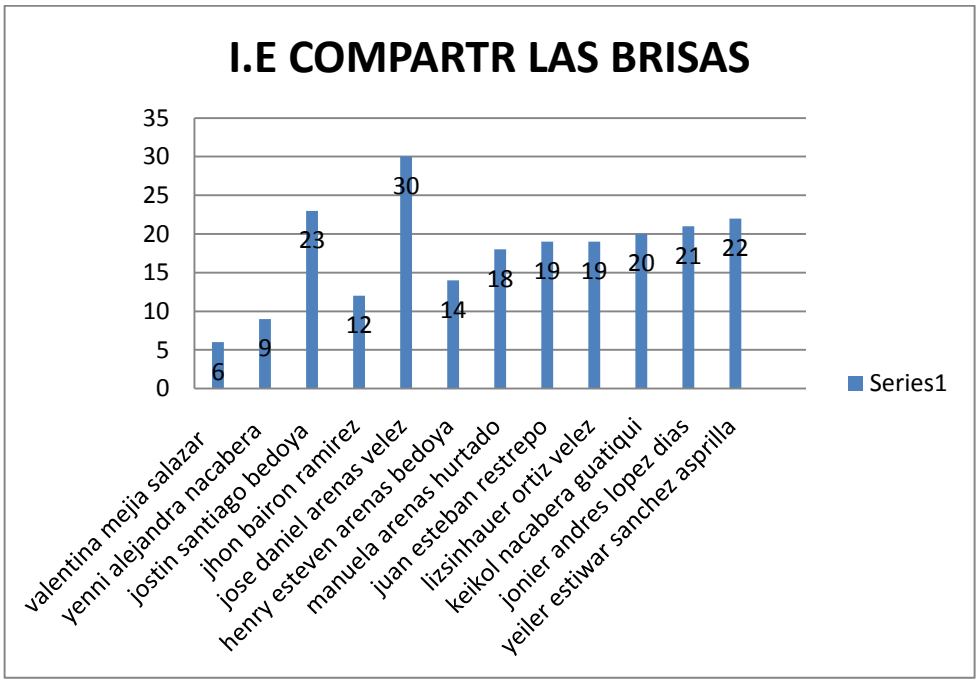
Teniendo en cuenta la gráfica se observa que un 46% de los estudiantes se encuentra en un nivel bajo en la prueba de lenguaje, lo cual se concluye que de 54 estudiantes 25 deben mejorar su comprensión de texto y concentración a la hora de leer, al igual que en este rango se encuentran estudiantes con poco acompañamiento en casa, dificultades de aprendizaje y apatía hacia la lectura.

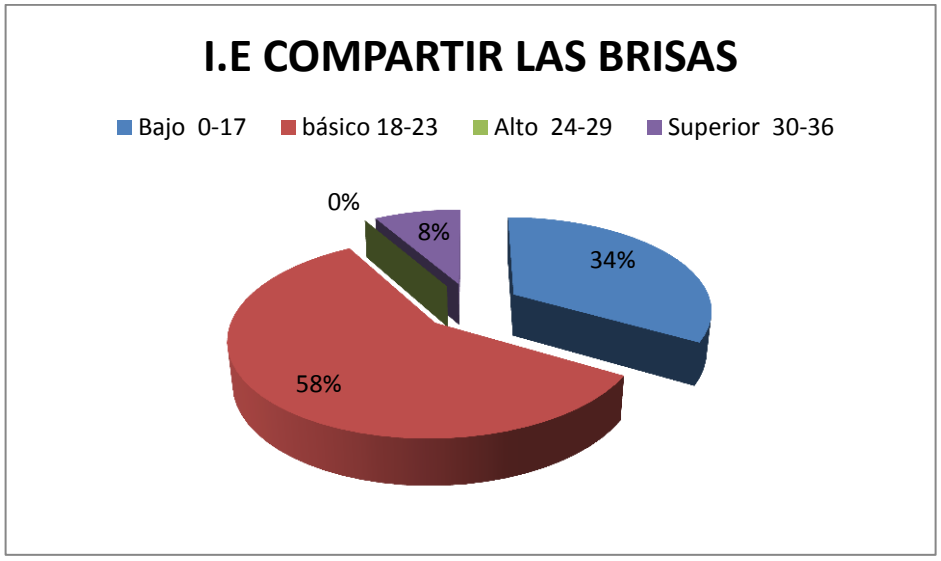
Un 33% de los estudiantes se encuentran en un nivel básico, demostrando también poca comprensión lectora y mayor acompañamiento en casa para el desarrollo de sus actividades académicas.

Un 15% de los estudiantes se encuentra en un nivel alto, notándose en ellos gusto por la lectura, buena comprensión de texto, concentración y mayor preparación para la presentación de dichas pruebas.

Un 6 % de los niños demuestran estar en un nivel superior, destacándose por su excelente acompañamiento en casa, gusto por la lectura, interés por sus actividades académicas y muy buena comprensión de texto.

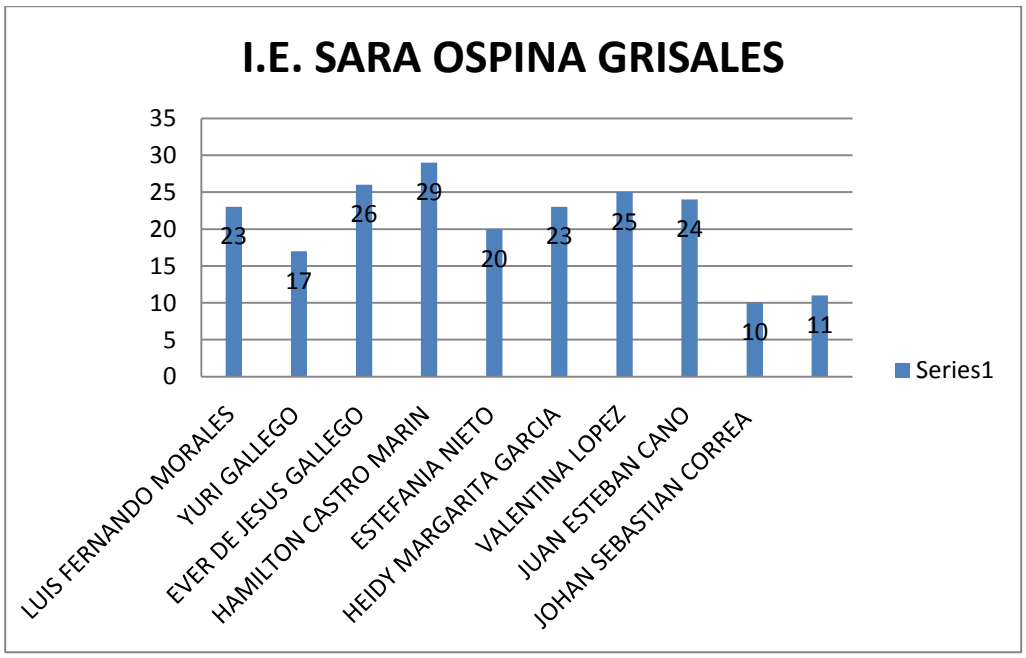
La muestra de la I. E. Compartir las Brisas se compone de 12 niños en total, a continuación los resultados de este pequeño grupo de niños en el área de lenguaje.

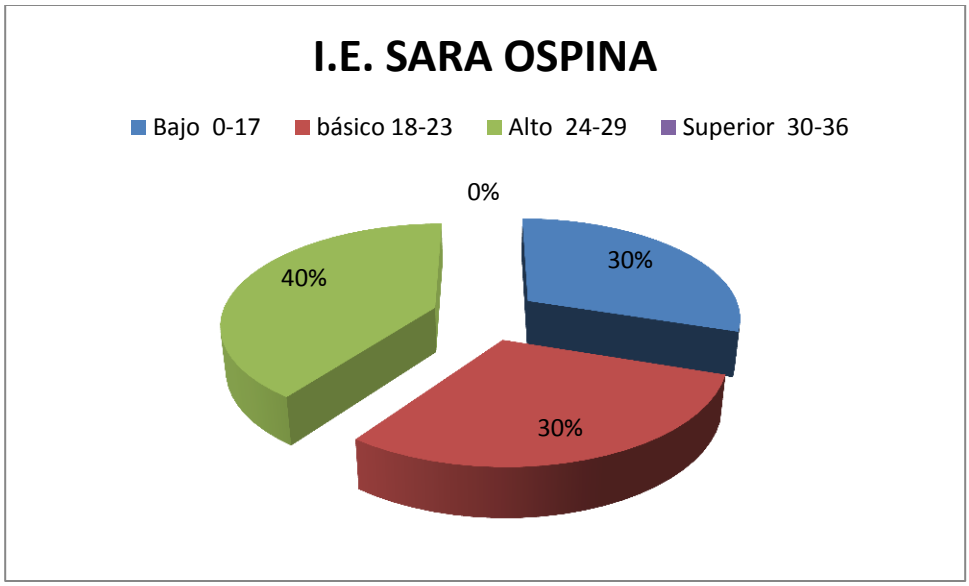




Con lo anterior se observa que 6 niños entraron en el rango superior, 5 en el nivel básico y 1 en el bajo. Este resultado, aunque el grupo es pequeño nos lleva a concluir que los ejercicios de concentración realizados han ayudado al mejoramiento de los resultados de los niños; sin embargo, es necesario seguir fortaleciendo sus espacios de manera que puedan incrementar los resultados valorativos de las pruebas

En la I.E Sara Ospina Grisales se observa la siguiente gráfica





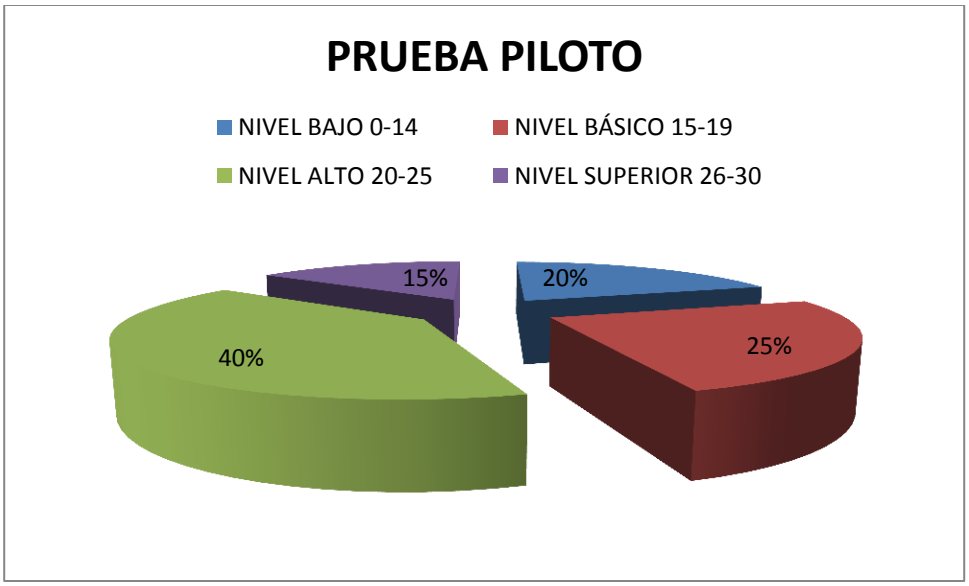
Aunque en la I.E. Sara Ospina Grisales se observa un mayor porcentaje de niños en un nivel alto, la diferencia respecto a los otros niveles, no es mucha indicando, que debe continuarse con el reforzamiento de las competencias requeridas para la presentación de las pruebas.

ANEXO Ñ

PRUEBA PILOTO

La prueba piloto se desarrolló con 10 estudiantes de la I:E Compartir las Brisas, y 10 de la I.E Sara Ospina Grisales los cuales presentaron 1 prueba de 30 preguntas.

NIVEL BAJO	0-14	1
NIVEL BÁSICO	15-19	1
NIVEL ALTO	20-25	6
NIVEL SUPERIOR	26-30	2



Durante la prueba piloto se pudo observar el gusto de los niños hacia la aplicación, mayor concentración y un mejoramiento en el nivel de desarrollo. Esto se evidencia encontrando que un 40 % de los niños están en un nivel alto y un 25 % en un nivel básico, 15 % en un nivel superior y un 20% en un nivel bajo.

Es de resaltar que los niños manisfestaron un agrado especial por la presentación de una prueba así en el computador, ya que se hace mas llamativo por las imágenes, además el tiempo que se gastan es menor al que gastarían en una prueba normal en el aula de clase.

ANEXO O

DIARIO DE CAMPO

<table>
<tr><td colspan="2">No: 1 Fecha:

Marzo 17 al 21 de 2014 Lugar: Aula de clase

Grado: tercero Docente: Luz Mary Sánchez Giraldo

Intencionalidad: Aplicación y análisis del PRE-TEST con los estudiantes</td></tr>
<tr><td>DESCRIPCION DE LOS HECHOS</td><td>REFLEXION A LA LUZ DE LA TEORIA</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO: aplicar un Pre-test tipo Pruebas SABER para conocer el nivel de interpretación de lectura en el que se encuentran lo estudiantes del grado tercero de las Instituciones Educativas Sara Ospina Grisales y Compartir las Brisas.

El Pre-test se realizó mediante 2 sesiones, la primera acompañados por la docentes de apoyo pedagógico de ambas instituciones y la segunda con el acompañamiento de la Tutora representante del programa Todos a Aprender del Ministerio de Educación</td><td>El pre-test sirve para identificar en que nivel de interpretación se encuentran los estudiantes y los puntos críticos de intervención.

A partir del 2002 el Ministerio de Educación tomo la decisión de evaluar de manera censal y en todo el país las áreas de lenguaje, matemáticas, ciencias y competencias ciudadanas, áreas que a criterio de expertos se constituyen en los componentes principales para desarrollar en los educandos las competencias básicas para la vida y que les permiten alcanzar un desempeño eficaz y eficiente</td></tr>
</table>

Nacional cuyo propósito es el de mejorar los resultados de los estudiantes en las pruebas SABER.	dentro de la
	sociedad. Es así como se ha posibilitado u referente de base para la formulación de Planes de Mejoramiento Institucional en todo el país, la toma de decisiones en política, y en consecuencia, la puesta en marcha de planes y proyectos tendientes a mejorar la calidad. La lectura exige cada vez mayor urgencia, el diseño de estrategias didácticas eficaces y enfatiza que una estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje de la lectura tiene la obligación de examinarla desde presupuestos específicos.

	BIBILOGRAFIA: Competencia Lectora: Alvares L .1996, (citado por Ortiz, 2012)

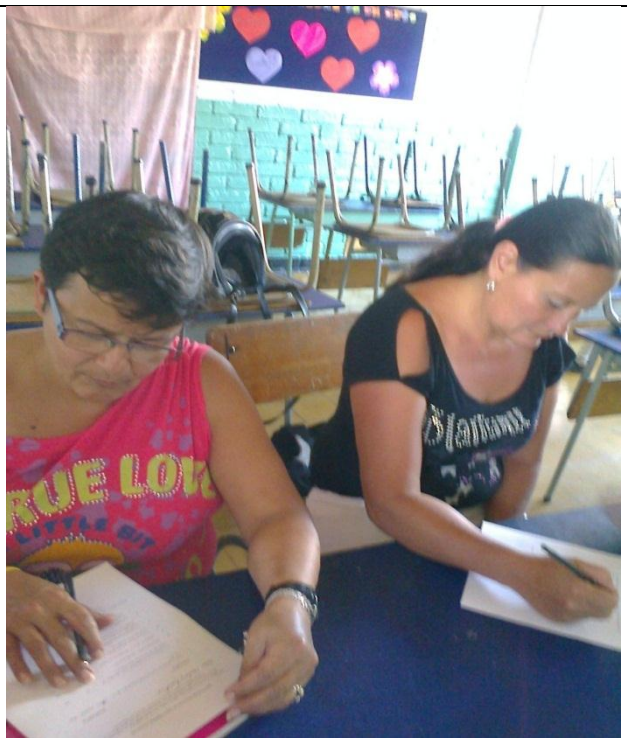
LOS NIÑOS
SON
SINCEROS
FELICES

SINCEROS
FELICES

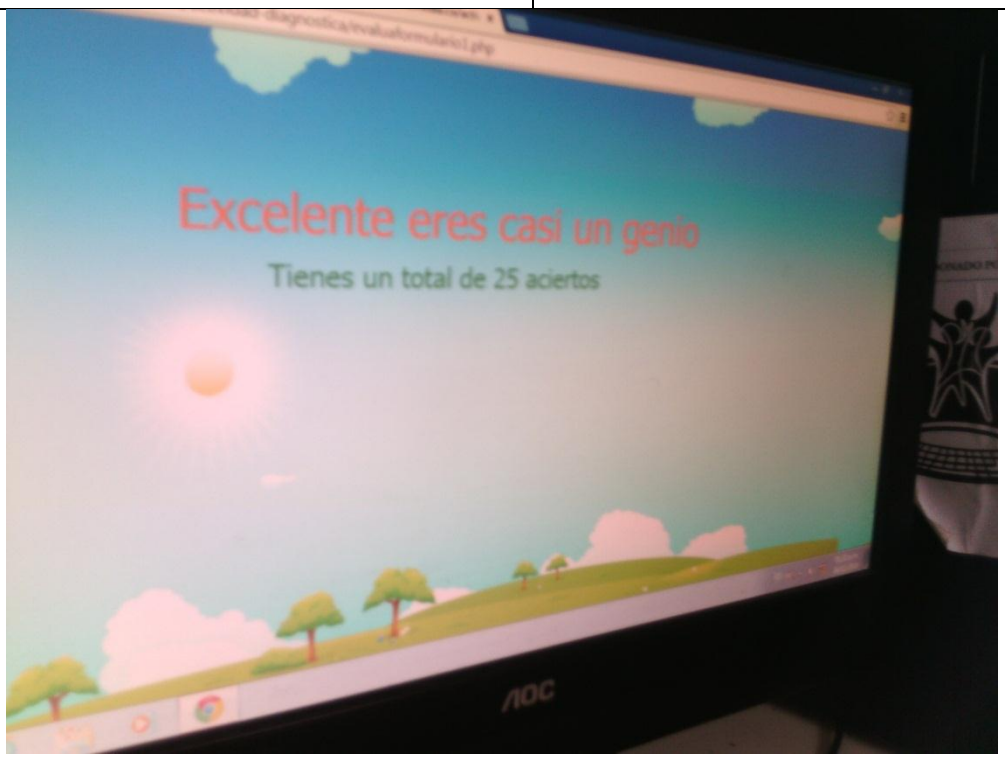
CUMPLEAÑOS

No: 2 Fecha: Lugar: Aula de clase Grado: Tercero Docente: Luz Mary Sánchez Giraldo Intencionalidad: Aplicación y análisis de entrevistas y encuestas a estudiantes, docentes y padres de familia	
DESCRIPCION DE LOS HECHOS	**REFLEXION A LA LUZ DE LA TEORIA**
OBJETIVO: Conocer las perspectivas de estudiantes, docentes y padres de familia frente a la lectura y la creación del software simulador	Las Tic favorecen el aprendizaje, la motivación, el interés por la materia, la imaginación y los métodos de comunicación así como mejoran la capacidad de resolver problemas y el trabajo en grupo, refuerzan la autoestima y la autonomía en el aprendizaje. Aprovechar el computador como mediador en los procesos de enseñanza y aprendizaje, se ha convertido hoy en una necesidad, ya que el uso de la multimedia (imagen, texto, sonido, animación), facilita el desarrollo de destrezas y habilidades cognitivas en los estudiantes, gracias a la interactividad

	que proporcionan.
	BIBILOGRAFIA: PANQUEVA, A. G. (2000). Ingeniería de Software Educativo. Bogotá: Ediciones Uniandes**.**



<table>
<tr><td colspan="2">No: 5 Fecha:
Mayo 5 al 12 Lugar: sala de TIC
Grado: Segundo Docentes: Luz Mary Sánchez Giraldo
Intencionalidad: Aplicación del Software Educativo con los estudiantes padres de familia y docentes</td></tr>
<tr><td>DESCRIPCION DE LOS HECHOS</td><td>REFLEXION A LA LUZ DE LA TEORIA</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO: desarrollar la propuesta de Investigación mediante la aplicación del software simulador con la población objeto de estudio</td><td>. Los programas Simuladores, presentan un modelo o entorno dinámico (generalmente a través de gráficos o animaciones interactivas y facilitan su exploración y modificación a los estudiantes que pueden realizar aprendizajes inductivos o deductivos, mediante la observación y la manipulación de la estructura subyacente; de esta manera pueden descubrir elementos del modelo, sus interrelaciones y pueden tomar decisiones y adquirir experiencia directa delante de situaciones que frecuentemente resultarían difícilmente accesibles a la realidad, además de estimular la capacidad de</td></tr>
</table>

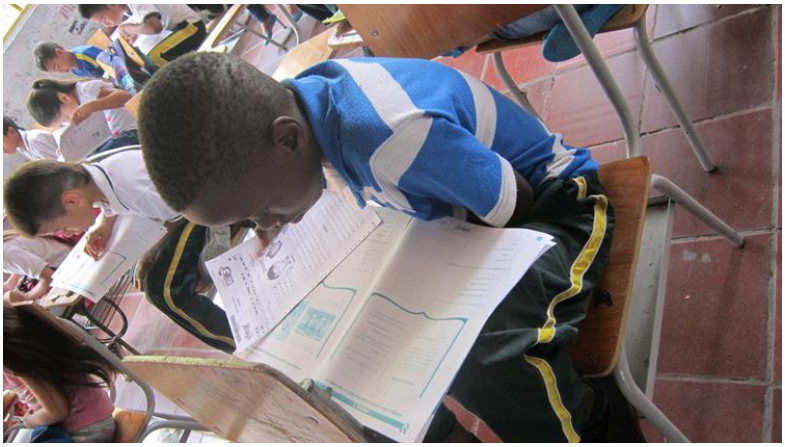
	interpretación y de reacción ante un medio concreto. Facilitan el aprendizaje significativo por descubrimiento y la investigación de los estudiantes experimentadores
	BIBILOGRAFIA: PANQUEVA, A. G. (2000). *Ingeniería de Software Educativo.* Bogotá: Ediciones Uniandes.
	

Excelente eres casi un genio

No: 5 Fecha:	
Mayo 5 al 12	Lugar: Aula de clase
Grado: Segundo	Docentes: Luz Mary Sánchez Giraldo

Intencionalidad: Aplicación y análisis del POST-TEST

DESCRIPCION DE LOS HECHOS	**REFLEXION A LA LUZ DE LA TEORIA**
OBJETIVO: validar la propuesta de investigación, mediante la aplicación del De un POS -TEST con los estudiantes.	.
	BIBILOGRAFIA: PANQUEVA, A. G. (2000). *Ingeniería de Software Educativo.* Bogotá: Ediciones Uniandes.



No: 5 Fecha: Mayo 5 al 12 Lugar: sala de TIC Grado: Segundo Docentes: Luz Mary Sánchez Giraldo Intencionalidad: Aplicación del Software simulador con los estudiantes padres de familia y docentes	
DESCRIPCION DE LOS HECHOS	**REFLEXION A LA LUZ DE LA TEORIA**
OBJETIVO: desarrollar la propuesta de Investigación mediante la aplicación del software simulador con la población objeto de estudio	.Los programas Simuladores, presentan un modelo o entorno dinámico (generalmente a través de gráficos o animaciones interactivas y facilitan su exploración y modificación a los estudiantes que pueden realizar aprendizajes inductivos o deductivos, mediante la observación y la manipulación de la estructura subyacente; de esta manera pueden descubrir elementos del modelo, sus interrelaciones y pueden tomar decisiones y adquirir experiencia directa delante de situaciones que frecuentemente resultarían difícilmente accesibles a la realidad, además de

	estimular la capacidad de interpretación y de reacción ante un medio concreto. Facilitan el aprendizaje significativo por descubrimiento y la investigación de los estudiantes experimentadores
	BIBILOGRAFIA: PANQUEVA, A. G. (2000). *Ingeniería de Software Educativo.* Bogotá: Ediciones Uniandes.

<table>
<tr><td colspan="2">No: 5 Fecha:

Mayo 5 al 12 Lugar: Aula de clase

Grado: Segundo Docentes: Luz Mary Sánchez Giraldo

Intencionalidad: Aplicación y análisis del POST-TEST</td></tr>
<tr><td>DESCRIPCION DE LOS HECHOS</td><td>REFLEXION A LA LUZ DE LA TEORIA</td></tr>
<tr><td rowspan="2">OBJETIVO: validar la propuesta de investigación, mediante la aplicación del De un POS -TEST con los estudiantes.</td><td>.</td></tr>
<tr><td>BIBILOGRAFIA:

PANQUEVA, A. G. (2000). Ingeniería de Software Educativo. Bogotá: Ediciones Uniandes.</td></tr>
</table>

ANEXO P

LO QUE OPINAN LOS ESTUDIANTES Y DOCENTES SOBRE ESTE MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO

Este instrumento que se utilizó para evaluar el impacto el software simulador es adaptado de la propuesta de Alvaro Galvis Panqueva, 2000).

LO QUE OPINAN LOS DOCENTES SOBRE EL SOFTWARE SIMULADOR

ELEMENTOS	Bastante adecuado/a	Muy adecuado/a	Adecuado/a	Poco adecuado/a
Los contenidos son suficientes para trabajar la comprensión lectora				
Las actividades son adecuadas y creativas				
Claridad de la información presentada				
Tipo de Actividades				
Variedad de imágenes				
Cumple con el objetivo de preparar al estudiante para las pruebas saber.				
Estilo de redacción adecuada a la edad del usuario				
Grado de dificultad de las preguntas.				
Fomenta el autoaprendizaje				
Nivel de actualización de los contenidos				
Los resultados de las pruebas sirven para mejorar los procesos				

pedagógicos.				

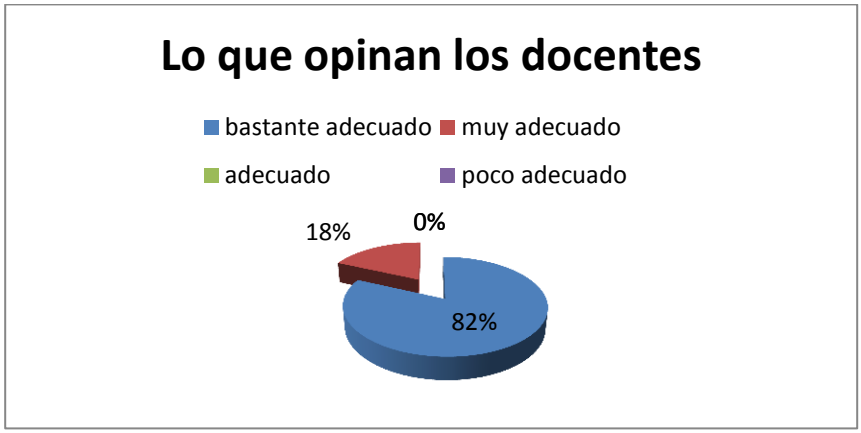
ANEXO Q

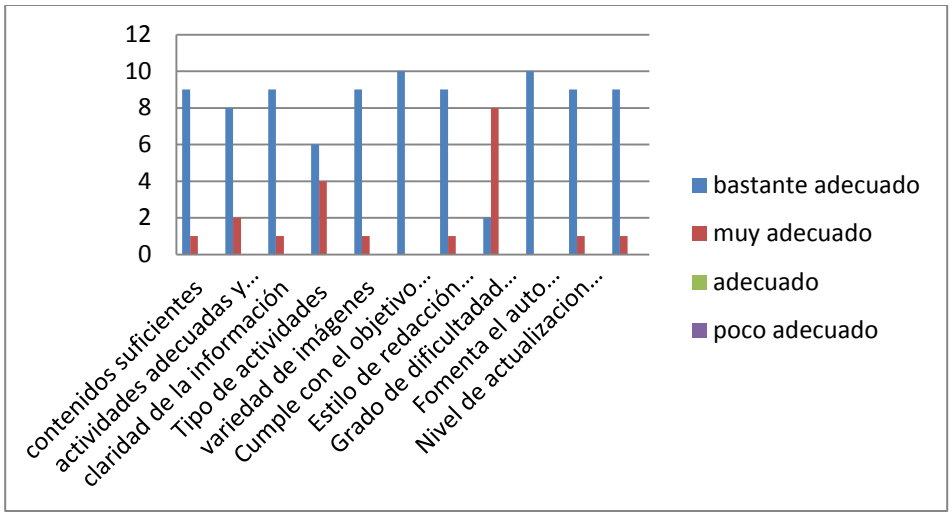
LO QUE OPINAN LOS ESTUDIANTES

ELEMENTOS	Bastante adecuado/a	Muy adecuado/a	Adecuado/a	Poco adecuado/a
El programa me dio la oportunidad de ejercitarme suficientemente.				
Los contenidos me parecen fáciles.				
Si yo quiero, el programa me permite ir despacio o rápido al aprendizaje				
Utilizar este programa es verdadera estimulante				
He disfrutado con el uso de este apoyo educativo en el computador.				
El vocabulario es adecuado para el nivel de usuario				
El tamaño y el tipo de letra permiten leer en forma rápida y comprensiva				
Me motivan los resultados para mejorar en mi aprendizaje.				

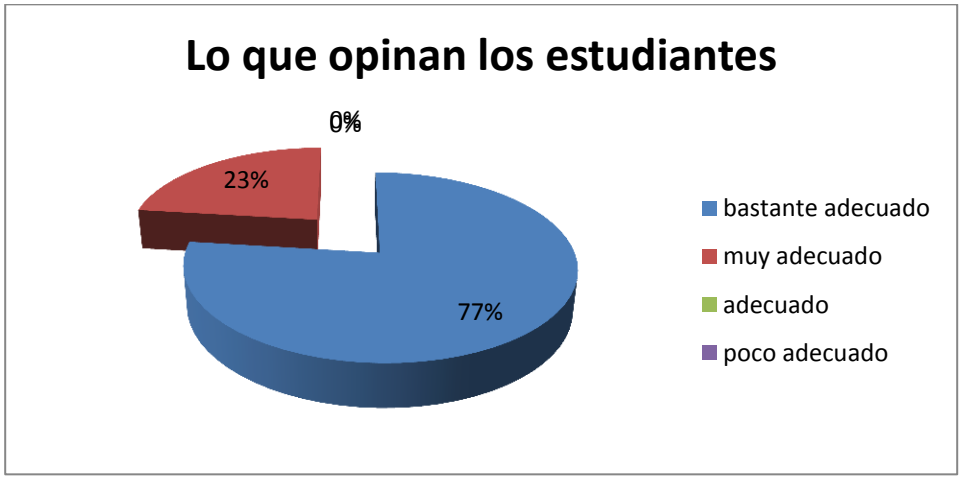
ANEXO R

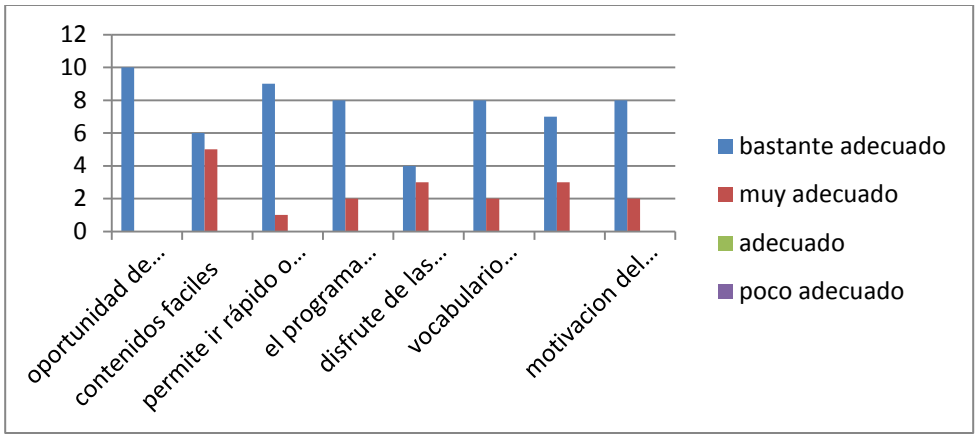
GRAFICOS DE LA APLICACIÓN DE LA EVALUACION DEL SOFWTWRE PARA DOCENTES Y ESTUDIANTES





Los docentes recibieron con agrado y con gran impacto el trabajo realizado, resaltando la importancia en este tipo de trabajo. Muchos manifestaron que el software simulador es bastante adecuando y puede ser aplicado a otros grados, incluyendo bachillerato debido a la mala comprensión lectora que se evidencia en los estudiantes de las instituciones.





Los niños mostraron gran agrado en la presentación de las pruebas diciendo que es bastante adecuado al trabajo para mejorar su aprendizaje.

ANEXO S

CODIGO INDEX

Codigo Index

```
<?php session_start(); ?>
<html>
<head>
<link rel=stylesheet href="estiloformulario.css" type="text/css">
<link rel=stylesheet href="style.css" type="text/css">
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<style type="text/css">
</style>
</head>
<script>
function Verificar() {
 if(document.formulario.usuario == "") {
  alert("¿Cual es su codigo de usuario?");
  document.formulario.usuario.focus();
  return false;
 }

 if(document.formulario.usuario.value.length<4 ) {
  alert("Su código no puede tener menos de 4 caracteres");
  document.formulario.id_usuario_bovino.focus();
  return false;
 }

 if(document.formulario.clave.value == "") {
  alert("Debe digitar su clave");
  document.formulario.clave.focus();
  return false;
 }

  return confirm("Por favor confirma que deseas enviar los datos");

}
</script>
<body>
<div id="principal" class="principal">
<div id="fondoweb" class="fondoweb">
 <div id="urls" class="urls"><a href="contenido.html"><img
src="images/contenido.png" width="150" height="30" alt="contenido"></a>
```

```
   <div id="urlcreditos" class="urlcreditos"><a href="creditos.html"><img
src="images/contenido.png" width="150" height="30" alt="creditos"></a></div>
  </div>
</div>
<div id="formulario" class="formulario">
   <table width="400" border="0">
   <tr>
     <td><form method="post"  action="proceso1.php" name = "formulario"
onSubmit = "return Verificar()">
       <table width="207" border="0" align="center">
       <tr>
          <td colspan="2" align="left" class="td5"><img src="images/nombre.png"
alt="codigo" width="132" height="32"></td>
          </tr>
        <tr>
          <td colspan="2" class="td5" ><input name="nombre" type=text
class="smalltitle1" id="nombre" value="" size="10" maxlength="10">
          </td>
          </tr>
        <tr>
          <td colspan="2" align="left" class="td5"><img src="images/codigo.png"
alt="codigo" width="132" height="32"></td>
          </tr>
        <tr>
          <td colspan="2" class="td5" ><input name="usuario" type=text
class="smalltitle1" id="usuario" value="" size="6" maxlength="6">
          </td>
          </tr>
        <tr>
          <td colspan="2" valign="middle" class="td5"><img src="images/clave.png"
alt="clave" width="132" height="32"></td>
        <tr>
          <td colspan="2" class="td5"><input name="clave" type=password
class="smalltitle2" id="clave" value="" size="6" maxlength="6"></td>

        <tr>
          <td width="100" align="right"><input name="submit2" type="submit"
class="botoncontacto" value="" src="images/enviar.png"></td>
          <td width="100" align="left"><input name="reset2" type="reset" class=
"botonreset" value="" src="images/borrar.png"></td>
        </tr>
       </table>
     </form></td>
   </tr>
  </table>
</div>
```

```
</div>
</body>
</html>
```

CODIGO DEL PROCESO

Codigo proceso 1

```
<?php
session_start();
/*include_once("securimage/securimage.php");
$securimage = new Securimage();*/
/**
 * @author
 * Nancy
 * @copyright 2014
 */
   include("errores.php");
   $nombre = $_POST['nombre'];
   $usuario = $_POST['usuario'];
   $clave = $_POST['clave'];
   $link = mysql_connect('localhost', 'tecnomed_nancy', 'h2O.C)4zgxOy');
   $db_selected = mysql_select_db('tecnomed_nancy', $link);
   $consultausuario="SELECT usuario FROM usuarios WHERE
usuario='$usuario'";
   $consultaclave="SELECT clave FROM usuarios WHERE clave='$clave'";
   $consultanombreusuario="SELECT nombre_usuario FROM usuarios WHERE
usuario = '$usuario' ";
   $resultadousuario=mysql_query($consultausuario) or die (mysql_error());
   $resultadoclave=mysql_query($consultaclave) or die (mysql_error());
   $resultadonombreusuario=mysql_query($consultanombreusuario) or die
(mysql_error());
   $row = mysql_fetch_array($resultadonombreusuario);
   $nombre_usuario = $row[0];
     /*if ($securimage->check($_POST['captcha_code']) == true) {*/
     if (ereg("^[-a-zA-Z0-9]", $nombre)) {
       if (!mysql_error()){
         if (!ereg(" ", $usuario)){
           if (ereg("^[-a-zA-Z0-9]", $usuario)) {
              if (!ereg(" ", $clave)){
                 if (ereg("^[a-zA-Z0-9]{3,6}$", $clave)) {
                    if (mysql_num_rows($resultadousuario)>0){
                       if (mysql_num_rows($resultadoclave)>0){
```

```
                        $_SESSION['validador'] = '10203040';
                        $_SESSION['usuario'] = $usuario;
                        $_SESSION['nombre'] = $nombre;
                        $_SESSION['nombre_usuario'] = $nombre_usuario;
                        $_SESSION['fecha_informe'] = date("d-m-Y");
                        $_SESSION['hora_informe'] = date("H:i:s");
                        mysql_free_result($resultadousuario);
                        mysql_free_result($resultadoclave);
                        mysql_free_result($resultadonombreusuario);
                        mysql_close($link);
                        header ("Location:seleccion-formulario.php");
                      }else {$mensaje = "La clave no concuerda";echo
MuestraErrores($mensaje);}//encuentra clave
                    }else {$mensaje = "No se encontro este usuario en la base de
datos";echo MuestraErrores($mensaje);}//encuentra usuario
                  }else {$mensaje = "Solo se permiten numeros y letras en el campo
clave";echo MuestraErrores($mensaje);}//clave
                }else {$mensaje = "No se permiten espacios en blanco en el campo
Clave";echo MuestraErrores($mensaje);}//clave
              }else {$mensaje = "Solo se permiten guion (-),numeros y letras en el
campo usuario";echo MuestraErrores($mensaje);}//usuario bovino
            }else {$mensaje = "No se permiten espacios en blanco en el campo de
usuario";echo MuestraErrores($mensaje);}//numero motor
          }else {$errormysql= mysql_error(); $mensaje = "Hubo un problema con la
base de datos";echo MuestraErroresMysql($mensaje);}//Error BD
        }else {$mensaje = "Solo se permiten guion (-),numeros y letras en el campo
nombre";echo MuestraErrores($mensaje);}//usuario bovino
       /*}else {$mensaje = "El codigo de seguridad es incorrecto";echo
MuestraErrores($mensaje);}*/
        mysql_free_result($resultadousuario);
        mysql_free_result($resultadoclave);
        mysql_free_result($resultadonombreusuario);
        mysql_close($link);
?>
```

CÓDIGO SELECCIÓN FORMULARIO

Codigo seleccion formulario

```
<?php
 session_start();
```

```
 $nombre = $_SESSION['nombre'];
 $validador = $_SESSION['validador'];
 $usuario = $_SESSION['usuario'];
 $nombre_usuario= $_SESSION['nombre_usuario'];
 $fecha_informe= $_SESSION['fecha_informe'];
 $hora_informe= $_SESSION['hora_informe'];
 if ($validador == '10203040'){
 ?>
<html>
<head>
<link rel=stylesheet href="estiloformulario.css" type="text/css">
<link rel=stylesheet href="style.css" type="text/css">
<style type="text/css">

body {
        background:  url(images/background2.jpg);
        background-repeat: no-repeat;
   background-attachment: fixed
}


#apDiv10 {
        position:absolute;
        width:200px;
        height:29px;
        z-index:10;
        left: 347px;
        top: 73px;
}
</style>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
</head>
<div id="apDiv10" class="apDiv10">Hola <?php echo "$nombre"; ?></div>
<div id="apDiv1" class="apDiv1">Vas a presentar una<span class="smalltitle1">
prueba de lenguaje</span> con el fin de prepararte para las pruebas saber.
&iexcl;MUCHO ANIMO!</div>
<div id="apDiv2" class="apDiv2">Tienes el usuario : <?php echo "$usuario";
?></div>
<div id="apDiv3" class="apDiv3">Tu misi&oacute;n, salvar a los animales,
demostrando tu conocimiento. Selecciona uno de los 3 animales</div>
<div id="apDiv4" class="apDiv4"><a href="formulario1.php"><img
src="images/bear.png" width="150" height="144" alt="oso"></a></div>
<div id="apDiv5" class="apDiv5"><a href="dosformulario1.php"><img
src="images/conejo.png" width="150" height="144" alt="conejo"></a></div>
```

```
<div id="apDiv6" class="apDiv6"><a href="formulario3.php" target="_self"><img
src="images/perrito.png" alt="perrito" width="150" height="144"
border="0"></a></div>
<div id="apDiv7" class="apDiv7">1</div>
<div id="apDiv8" class="apDiv8">2</div>
<div id="apDiv9" class="apDiv9">3</div>
</html>
<?php
}
 else {

?>
       <script LANGUAGE="JavaScript">
       var pagina="index.html"
          function redireccionar()
                 {
                   location.href=pagina
                 }
                   setTimeout ("redireccionar()", 300);
        </script>
 <?php

 }
?>
```

CODIGO FORMULARIO 2

Codigo formulario 2

```
<?php
 session_start();
 $validador = $_SESSION['validador'];
 $usuario = $_SESSION['usuario'];
 $nombre_usuario= $_SESSION['nombre_usuario'];
 $fecha_informe= $_SESSION['fecha_informe'];
 $hora_informe= $_SESSION['hora_informe'];
 $suma=$_GET['suma'];
 $pregunta1=$_GET['pregunta1'];
  if ($pregunta1=='3') {
       $suma = $suma + 1;
      }
```

```
 if ($validador == '10203040'){



 ?>
<html>
<head>
<link rel=stylesheet href="estiloformulario.css" type="text/css">
<link rel=stylesheet href="style.css" type="text/css">
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<style type="text/css">
body,td,th {
          color: #666;
}
</style>
</head>
<div id="preguntas" class="preguntas">
  <table width="500" border="0">
    <tr>
      <td><?php


       ?>
      <form method="get"  action="formulario3.php" name = "formulario">
<table width="500" border="0" align="center" cellspacing="10">
   <tr><td class="smalltitle"><?php echo"$usuario "?> tienes <?php echo"$suma
"?>respuestas buenas</td></tr>
  <tr><td class="smalltitle2">LEE EL SIGUIENTE TEXTO</td></tr>
  <tr>
    <td class="smalltitle3">EL BURRO DESAPARECIDO</td></tr>
  <tr>
    <td class="peque4"><img src="images/pregunta2.jpg" width="500" height="356"
alt="pregunta2"></td>
  </tr>
  <tr>
    <td class="smalltitle4">1 .Si pancho ten&iacute;a 6 burros &iquest; Porque
contaba solo cinco burros?</td>
  </tr>
  <tr>
    <td class="smalltitle4">
      <p>
        <input type="hidden" name="suma" value="<?php echo $suma;?>">
        <input type="radio" name="pregunta2" value='1'>
        A) Porque estaba cansado y se mont&oacute; en el burro?<br>
```

```
        <input type="radio" name="pregunta2" value='2'>
        B) Porque pancho era muy burro?<br>
        <input type="radio" name="pregunta2" value='3'>
        C) Porque el burro hab&iacute;a desaparecido?<br>
        <input type="radio" name="pregunta2" value='4'>
        D) Porque olvidaba contar en el que iba sentado?<br>
        <br>

  </tr>
  <tr>
    <td><input name="submit" type="submit" class="botoncontacto" value=""
src="images/enviar.png"></td>
  </tr>
</table>
</form>

      </td>
    </tr>
  </table>
</div>
<div id="imagen" class="imagen"><img src="images/images1f/formulario2-2.jpg"
width="222" height="278" alt="colibri"></div>
<div id="adorno" class="adorno"><img src="images/vector.jpg" width="256"
height="133" alt="vector"></div>
<div id="atras" class="atras">
<table width="50" border="0" align="center">
  <tr>
    <td width="90"><a href="javascript:history.back()"><img
src="images/regresar.png" width="100" height="30" /></a></td>
  </tr>
</table>
</div>
</html>

<?php
}
 else {

?>
        <script LANGUAGE="JavaScript">
        var pagina="index.html"
            function redireccionar()
                    {
                      location.href=pagina
                    }
                      setTimeout ("redireccionar()", 300);
```

```
        </script>
 <?php

    }
?>
```

CODIGO RESULTADO FORMULARIO 1

Codigo resultado formulario 1

```
<?php
 session_start();
 $validador = $_SESSION['validador'];
 $usuario = $_SESSION['usuario'];
 $nombre_usuario= $_SESSION['nombre_usuario'];
 $fecha_informe= $_SESSION['fecha_informe'];
 $hora_informe= $_SESSION['hora_informe'];
 $suma=$_GET['suma'];
 $pregunta30=$_GET['pregunta30'];
  if ($pregunta30=='2') {
        $suma = $suma + 1;
       }

    if($suma <= 10 ){
       $mensajeprincipal = "LO SENTIMOS! :(";
                    $mensaje1 = "No lograste salvar a los animales con tu conocimiento,
debes estudiar mucho mas";
                    $video="T4R8lAjVzj0?rel=0&autoplay=1";


    }
    if ($suma > 10 or $suma<= 20 ){
                    $mensajeprincipal = "MUY BIEN! :)";
       $mensaje1 = "Felicidades, salvaste a muchos animales, sigue estudiando, te irá
mejor";
                    $video="n3KCtblk9ok?rel=0&autoplay=1";
    }
    if ($suma > 20 ){
                    $mensajeprincipal = "WOWWW! :)";
       $mensaje1 = "Excelente, salvaste a todos los animales eres casi un genio";
                    $video="cVAaNNFWVPo?rel=0&autoplay=1";
    }
```

```
   $link = mysql_connect('localhost', 'tecnomed_nancy', 'h2O.C)4zgxOy');
   $db_selected = mysql_select_db('tecnomed_nancy', $link);
   $consultausuario="UPDATE usuarios SET nota1 = '$suma' WHERE
usuario='$usuario'";
   $resultadousuario=mysql_query($consultausuario) or die (mysql_error());


 if ($validador == '10203040'){



 ?>
<html>
<head>
<link rel=stylesheet href="estiloformulario.css" type="text/css">
<link rel=stylesheet href="style.css" type="text/css">
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<style type="text/css">
body,td,th {
        color: #666;
}
</style>
</head>
<div id="preguntas" class="preguntas">
  <table width="500" border="0">
    <tr>
      <td>
<table width="500" border="0" align="center" cellspacing="10">
  <tr>
    <td class="smalltitle1"><?php echo"$usuario "?> tienes <?php echo"$suma"?>
respuestas buenas</td></tr>
  <tr>
    <td class="smalltitle2"><?php echo "$mensajeprincipal"; ?></td></tr>
  <tr>
    <td class="smalltitle3"><?php echo "$mensaje1"; ?></td></tr>
  <tr>
    <td class="smalltitle4"><iframe width="420" height="315"
src="//www.youtube.com/embed/<?php echo"$video";?>" frameborder="0"
allowfullscreen> </iframe></td>
  </tr>
  <tr>
    <td><a href="lasalida.php"><img src="images/salir.jpg" width="86" height="26"
/></a></td>
  </tr>
</table>
```

```
    </td>
   </tr>
  </table>
</div>
<div id="imagen" class="imagen"><img src="images/images1f/formulario30-2.jpg"
width="207" height="225" alt="colibri"></div>
<div id="adorno" class="adorno"><img src="images/vector.jpg" width="256"
height="133" alt="vector"></div>
<div id="atras" class="atras">
<table width="50" border="0" align="center">
  <tr>
    <td width="90"><a href="javascript:history.back()"><img
src="images/regresar.png" width="100" height="30" /></a></td>
  </tr>
</table>
</div>
j
</html>


<?php
}
 else {

?>
       <script LANGUAGE="JavaScript">
       var pagina="index.html"
          function redireccionar()
                  {
                    location.href=pagina
                  }
                    setTimeout ("redireccionar()", 300);
        </script>
 <?php

    }
?>
```

CODIGO DE SALIDA

Codigo de la salida

```
<?php
/**
 * @author 12345
 * @copyright 2011
 */
unset($_SESSION['usuario']);
unset($_SESSION['validador']);
unset($_SESSION['nombre_usuario']);
?>
<link rel="stylesheet" href="style.css" type="text/css"/>
                    <table width="450" border="0" align="center" cellpadding="10"
cellspacing="0">
                      <tr>
                        <td><p align="center"><img src="images/salidasegura.jpg"></p>
                        </td>
                      </tr>
                    </table>

<script LANGUAGE="JavaScript">
                    var pagina="index.html"
                    function redireccionar()
                    {
                       location.href=pagina
                    }
                    setTimeout ("redireccionar()", 6000);
</script>
<?php
?>
```

CÓDIGO DE ERRORES

Código de los errores

```
<?php


function MuestraErrores($mensaje){
      ?>
                    <link rel="stylesheet" href="style.css" type="text/css"/>
                    <table width="450" border="0" align="center" cellpadding="10"
cellspacing="0">
                      <tr>
                        <td><p align="center"><img
src="images/errorfrigotunbovinos1.jpg"></p>
```

```
                    </td>
                  </tr>
                  <tr>
                    <td class="smalltitle"><div align="center"><?php print
"$mensaje;"?></div></td>
                  </tr>
                  <tr>
                    <td><div align="center"><a
href="javascript:history.back()"><img
src="images/errorfrigotunbovinos2.jpg"></a></div></td>
                  </tr>
                </table>
            <?php
   }

function MuestraErroresMysql($mensaje){

      ?>
                <link rel="stylesheet" href="style.css" type="text/css"/>
                <table width="450" border="0" align="center" cellpadding="10"
cellspacing="0">
                  <tr>
                    <td><p align="center"><img
src="/images/errorfrigotunbovinos3.jpg"></p>
                    </td>
                  </tr>
                  <tr>
                    <td class="smalltitle"><div align="center"><?php print
"$errormysql;"?></div></td>
                  </tr>
                  <tr>
                    <td class="smallredtext"><div align="center">Intentelo de nuevo
mas tarde</div></td>
                  </tr>
                  <tr>
                    <td><div align="center"><a
href="javascript:history.back()"><img
src="images/errorfrigotunbovinos2.jpg"></a></div></td>
                  </tr>
                </table>
            <?php

   }
?>
```

ANEXO T

EVALUACION DEL SOFTWARE

I.- ASPECTOS GENERALES

Nombre o Título del Programa:

DIVIERTETE CON EL SABER

http://tecnomedia.co/actividad-diagnostica/

Tipo de programa:

SOFTWARE SIMULADOR

Autor(es):

Samuel Gutiérrez, Nancy Liliana Muñoz B, Luz Mary Sánchez

Objetivos:

Preparar a los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Sara Ospina Grisales e Institución educativa Compartir las Brisas para las pruebas Saber en el área de Lenguaje a través de un software simulador.

Contenidos que aborda:

Cartillas del ICFES saber 3°desde el año 2012 a 2014 y cartillas de todos a aprender actividad diagnóstica grado tercero en el área de lenguaje.

Destinatarios:
Estudiantes del grado tercero

Adaptabilidad a distintos niveles educativos:
El software puede ser trabajo en los diferentes niveles de básica primaria ya que permite mejorar la comprensión lectora del estudiante y evaluar el aprendizaje.

Uso:
Individual: X Grupal: X

Incluye documentación complementaria: Si: ___X___ No: _____ Cual: Manual del Usuario

II.- ASPECTOS TÉCNICOS

Aporta instrucciones para el acceso y control de la información: Si: ___X___ No: _____

Tipo de acceso al Contenido:

A través de cualquier navegador de internet.

Calidad y relevancia de gráficos e imágenes:

Imágenes con relación a las preguntas de calidad media.

Calidad de las animaciones:

Calidad media

Calidad y relevancia del sonido:

La calidad del sonido del video intro es media

Calidad y relevancia del texto: Alta de acuerdo al estándar ICFES

Sincronización imagen-sonido-texto: La sincronización de imagen y texto es apropiada.

Elementos innecesarios: No tiene elementos innecesarios

Posibilidad de transformación por parte del profesor: Si: ___X_____ No: _____

Posibilidad de transformación por parte de los estudiantes: Si: _____ No: ___X___

Equipos (hardware u otros softwares) necesarios para su implementación: Es multiplataforma, requiere un servidor Apache con bases de datos MYSQL, el lenguaje de programación usado es PHP, se utilizó el programa XAMPP que instala todos estos elementos, incluyendo un gestor de bases de datos para mysql llamado PHPMYADMIN, de este modo haciendolo bajo Windows, tambien puede instalarse en un ambient linux.

Pantallas de ayuda: Si: _____ No: ___X___

Presenta originalidad y uso de tecnología avanzada: Si: ____X____ No: _____

Promueve el uso de otros materiales: libros, exposición del profesor: Si: _____ No: ___X___

Facilidad o disponibilidad de soporte técnico: Si: ___X_____ No: _____

III ASPECTOS PEDAGÓGICOS

ELEMENTOS	Muy adecuado/a	Bastante adecuado/a	Adecuado/a	Poco adecuado/a
Capacidad de motivación (atractivo, interés)	**X**			
Adecuación al usuario (contenidos, actividades)	**X**			
Cantidad de información y datos	**X**			
Nivel de claridad de la información presentada	**X**			
Recursos para buscar y procesar datos	**X**			
Estrategias didácticas				
Tipo de Actividades	**X**			
Complejidad de las actividades	**X**			
Variedad de actividades	**X**			
Cubre los objetivos y los contenidos	**X**			
Enfoque aplicativo/ creativo (de las actividades)	**X**			
Estilo de redacción adecuada a la edad del usuario	**X**			
Grado de dificultad de las tareas	**X**			
Tutorización				
Fomenta el autoaprendizaje (iniciativa, toma decisiones)	**X**			
Posibilidades de adaptación a diferentes usuarios.	**X**			
Posibilita el trabajo cooperativo (da facilidades para este)				**x**

Evaluación (preguntas, refuerzos)	**X**			
Nivel de actualización de los contenidos	**X**			
Valores que presenta o potencia (competitividad, cooperación, etc.)				

ESFUERZOS COGNITIVOS QUE EXIGE	**SI**	**NO**
CONTROL PSICOMOTRIZ		
MEMORIZACIÓN / EVOCACIÓN	x	
COMPRENSIÓN / INTERPRETACIÓN	x	
COMPARACIÓN/RELACIÓN		X
ANÁLISIS / SÍNTESIS	x	
CÁLCULO / PROCESO DE DATOS		X
BUSCAR / VALORAR INFORMACIÓN	x	
RAZONAMIENTO (deductivo, inductivo, crítico)	x	
PENSAMIENTO DIVERGENTE / IMAGINACIÓN	x	
PLANIFICAR / ORGANIZAR / EVALUAR	x	
HACER HIPÓTESIS / RESOLVER PROBLEMAS		X
EXPLORACIÓN / EXPERIMENTACIÓN		X
EXPRESIÓN (verbal, escrita, gráfica.) / CREAR		X
REFLEXIÓN METACOGNITIVA		

IV OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

El software es interesante para cualquier institución educativa ya permite constante actualización en los contenidos y ampliación de la base de datos.

Evaluado por Samuel Gutiérrez
Webmaster

REFERENCIAS

Aguiar, Mª V. y otros (1999) *Evaluación de Programas Multimedia.* Congreso Internacional de Tecnología, Educación y desarrollo Sostenible. [Artículo en línea] **Disponible en:**

http://tecnologiaedu.us.es/edutec/edutec01/edutec/comunic/tse48.html (Consulta, 28-01-2007).

Barroso, J. y otros. (1997) *Evaluación de Medios Informáticos: Una Escala de Evaluación Para Software Educativo.* [Artículo en línea] desde: http://www.ieev.uma.es/edutec97/edu97_c3/2-3-08.htm (Consulta, 13-02-2007).

Cuestionario de Evaluación de Software Multimedia [Documento en línea] **Disponible en**:
http://www.chicos.net/red/descargas/cuestionario_de_evaluacion_de_software.doc. (Consulta, 18-01-2007).

Jiménez, J. (S/F). *La Eficacia Comunicativa de los Sistemas Multimedia Educativos.* [Artículo en línea] **Disponible en:**

http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num8/jsegura.html (Consulta, 15-01-2007).

Galvis-Panqueva, Á. H. (1998) *Micromundos Lúdicos Interactivos: Aspectos Críticos en su Diseño y Desarrollo* [Artículo en línea] **Disponible en:** http://www.c5.cl/ieinvestiga/actas/ribie98/184.html (Consulta, 01-02-2007).

Gómez del Castillo, Mª T. (1997). *Un Ejemplo de Evaluación de Software Educativo Multimedia.* [Artículo en línea] **Disponible en:** http://www.ieev.uma.es/edutec97/edu97_c3/2-3-03.htm (Consulta, 18-01-2007).

ANEXO U

CONCEPTO TÉCNICO Y PEDAGÓGICO DEL EVALUADOR

CONCEPTO TÉCNICO

El software simulador es multiplataforma, diseñado en PHP 4X, probado en sistema operativo Linux Centos y Windows 7 en servidor XAMPP, con bases de datos MYSQL su diseño gráfico es adecuado a las lecturas editando imágenes con la ayuda de PHOTOSHOP, se utilizó Dreamweaver, los scripts tienen una mezcla de PHP con HTML en programación lineal, se utilizaron scripts de javascript para dar efectos de luces en la página inicial, se utilizaron editores de código como el de Dreamweaver y PHPDesigner en prueba de 30 días.

Se desarrolla script de validación de datos con seguridad desde el HTML con Javascript y PHP para evitar ataque de acceso simple a las bases de datos y el servidor, permite escoger 3 modalidades al usuario, el script utilizado para este caso recibe datos de preguntas y las valida si son correctas o no para de este modo ir asignado la sumatoria de las correctas en variable, se utilizan variables de sesión para la seguridad del programa con códigos de seguridad para evitar el acceso al script en proceso, al final el programa analiza los datos y de acuerdo a valores preestablecidos le responde al usuario de acuerdo a la escala de calificación.

El programa almacena la información en las bases de datos MYSQL, permitiendo acceder a ellas a través de un gestor de bases de datos como PHPMyadmin, permite filtrar la información de búsqueda de registros dependiendo obviamente de la

instrucción SQL, el sistema no tiene scripts de actualización de datos o búsqueda de información y filtros, para ello se está utilizando SQL y PHPMyadmin.

El programa se visualiza en el navegador Chrome, Mozilla y Explorer.

En general el software está correctamente desarrollado y visualmente agradable para los niños, por ende puede ser utilizado por cualquier institución educativa.

Evaluado por Samuel Gutiérrez
Webmaster

CONCEPTO PEDAGÓGICO

Se observa que el software tiene características muy prácticas, de fácil acceso (local o global) y uso para la población destinada.

Permite la interacción de estudiantes con las TIC de forma útil, sin restricciones de tiempo. Además deja abierta la posibilidad de complemento por parte del docente en los desaciertos que tengan los estudiantes para entrar desde la fase pedagógica a complementar la percepción o análisis del estudiante.

La plataforma vista como simulador de prueba saber virtual es buena. Contiene gráficos y diseños llamativos para los estudiantes a la par que los motivan a adueñarse y salvar un animalito.

Los textos y preguntas seleccionadas para la prueba son acordes y coherentes con el tipo de población a la que va dirigida. Al ser preguntas bien formuladas y de inferencia que se apoyan en textos, se observa la intencionalidad de evaluar y valorar competencias de orden gramático, sintáctico, interpretativo y literal.

Este software se torna interesante en la práctica educativa, en la medida en que los resultados arrojados puedan ser individualizados para detectar las preguntas de menor acierto en la población y de esta forma analizar cuál es la competencia en la que el docente de lenguaje deberá hacer mayor énfasis y refuerzo con sus estudiantes.

Es una herramienta muy bien pensada. Pues las actuales realidades educativas señalan con urgencia mejorar los desempeños estudiantiles en las pruebas saber, y las TIC vistas como herramientas modernas y accesibles a ellos deben usarse en la escuela. Siendo así, este software pone en juego dos factores importantes de la educación y tiende un puente susceptible a mejoramiento tanto a nivel de programación (graficas, diseños, interacción) como pedagógico (constante formulación de preguntas que valoren competencias, inclusión de textos expertos y continuar a la vanguardia de los parámetros que con constancia renueva el MEN).

En si, como herramienta virtual para la preparación de pruebas saber, éste software resulta ser un gran apoyo para el docente, quien en definitiva con su constancia, practicidad y sobre todo análisis la mejorará. Y para los niños se supone como una herramienta de agrado, de impacto y de muy buena interacción.

Jaime Antonio Hernández Valbuena…. CC. 1088259559
Especialista en Edumática – Magíster en Pedagogía y Desarrollo Humano