

Diseño de e-book "Góru, el mágico" para favorecer la comprensión lectora en alumnos de tercero de educación primaria

Hernández Torralba, Martha Zoe

2016

<http://hdl.handle.net/20.500.11777/2119>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA PUEBLA

Estudios con Reconocimiento de Validez Oficial por Decreto
Presidencial del 3 de abril de 1981



DISEÑO DE E-BOOK “GÓRU, EL MÁGICO” PARA FAVORECER LA
COMPRENSIÓN LECTORA EN ALUMNOS DE TERCERO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA

Directora del trabajo
MAESTRA ADRIANA SÁNCHEZ GARCÍA

ELABORACIÓN DE UN ESTUDIO DE CASO
que para obtener el Grado de
MAESTRÍA EN NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA EL APRENDIZAJE

presenta
MARTHA ZOE HERNÁNDEZ TORRALBA

Puebla, Pue.

2016

ÍNDICE	PÁG.
CAPÍTULO I PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN.....	3
1.1 Introducción	3
1.2 Antecedentes.....	5
1.3 Justificación	7
1.4 Objetivo general.....	7
1.5 Objetivos específicos.....	7
1.6 Alcances y limitaciones	8
1.7 Tipo de estudio.....	9
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.....	11
2.1 Competencia Lectora	11
2.1.1 Comprensión lectora en los Planes y Programas de Educación Básica de SEP ..	13
2.2 Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Comprensión Lectora	14
2.2.1 De la lectura lineal a la hipertextual	16
2.3 Los E-book.....	18
2.4 Conectivismo	19
2.5 La Programación Neurolingüística en la comprensión lectora empleando material multimedia	20
CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	25
3.1 Sujetos de investigación.....	25
3.2 Contexto	26
3.3 Desarrollo del diseño instruccional	27
3.3.1 Diseño instruccional del e-book.....	29
3.3.2 Etapas de desarrollo de e-book.....	30
3.3.3 Estructura del e-book	33
3.4 Piloteo del e-book “Góru, el mágico”	35
3.5 Evaluación de la aplicación del e-book	58
CAPÍTULO IV CONCLUSIONES	61
ANEXOS.....	64
BIBLIOGRAFÍA.....	75

CAPÍTULO I PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

1.1 Introducción

La práctica docente debe estar orientada en una educación continua e integradora, factible, es decir, adecuada a las posibilidades del entorno y disponibilidad del tiempo; teniendo como finalidad conocer a los alumnos, sus procesos y contextos de aprendizaje para mejorarlos sin distorsionar el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, evitando el clima autoritario y de control.

En este sentido y más general, la labor educativa de nivel primaria busca mantener alumnos con un perfil de egreso acorde a las necesidades de la sociedad, más no se ha realizado un gran esfuerzo en torno a ello, pues el uso que se le da a las TIC no es el apropiado o en contraste, cuando se cuenta con los materiales no se les emplea de manera apropiada, además que los programas en que se emplean materiales multimedia relacionados con los contenidos de educación básica sólo se practican con algunos grados.

Ante dicha problemática, se planteó el diseño y aplicación de un e-book acorde a los canales de aprendizaje estipulados por la programación neurolingüística con una muestra representativa de 3^{er} grado grupo "C"; cuyo conflicto fue el nivel literal en comprensión lectora, surgiendo la idea de elaborar material multimedia pensado en ellos y para ellos, con la finalidad de elevar su nivel de comprensión lectora a inferencial o crítico.

Una vez establecido el objetivo, se desarrolló la presente propuesta, ubicándose en la modalidad de titulación **Elaboración de libro de texto**, aunque no del todo lo sea, pues en él se integran elementos que lo dotan para ser un material interactivo, nombrándose **Diseño de e-book "góru, el mágico" basado en la programación neurolingüística para favorecer la comprensión lectora en alumnos de tercero de Educación Primaria**, cuyos resultados fueron favorables y se alcanzó el objetivo general.

Se establecen en él tres capítulos, de los cuales se describe brevemente su contenido. El capítulo I corresponde al protocolo de investigación, se indagó sobre los antecedentes respecto a la temática, los proyectos que hicieron uso de e-book con anterioridad y aún en el presente año en nivel primaria y secundaria, manteniéndolo como un recurso no tradicional. Después de ello, enlista la justificación, tomando en cuenta los resultados de comprensión lectora de inicio del curso 2014-2015, así como el objetivo general y objetivos específicos que establecen una guía de pasos a seguir para llegar a la meta. En dicho proceso se presentaron limitaciones y alcances que radicarón en la comunicación, integración de los elementos que intervienen en el ámbito educativo, confianza, tiempo y espacio. Así mismo se distingue el tipo de estudio que se llevó a cabo (descriptivo, transversal, cualitativo y cuantitativo).

Los aspectos antes mencionados dan acceso al Capítulo II, donde se desarrolla el Marco teórico, en este apartado se analizan los conceptos inmersos en la comprensión lectora, así como su fundamento en la educación básica y da encuadre a la investigación, apoyándose de la programación neurolingüística, recopilándose información relevante y necesaria, tomando como base el enfoque conectivista para relacionarlo con las TIC.

Posteriormente en el capítulo III, describe la metodología de investigación, es decir, qué se hizo, con quién, en dónde y cómo. Los sujetos de investigación se esclarecen, el contexto que los rodea y de ello, nace el diseño instruccional del material (e-book). Finalmente se redactan las conclusiones a las que se llegó, aportes y sugerencias para su posterior aplicación o mejoría. Después de enlista la bibliografía de los documentos consultados para darle sustento teórico a este proyecto.

1.2 Antecedentes

El desarrollo de las TIC ha modificado la metodología de la enseñanza y las corrientes pedagógicas existentes parecen obsoletas, generando una nueva perspectiva que incluye el uso de diversos tipos de materiales didácticos acordes y atractivos a la actual sociedad del conocimiento.

Frente a esta transformación de los enfoques de aprendizaje, la lectoescritura y su adquisición también cambia, dejando de ser concebida como la decodificación y memorización de símbolos, requiriendo la evolución de diversas competencias, convirtiéndose en la capacidad para comprender texto, imágenes, sonidos, iconos o videos, es decir, lectura hipertextual.

Es imprescindible aclarar que el aprendizaje de la lectura y escritura radica en la comprensión lectora, pues el alumno debe reconocer su importancia y significado de la información presentada en diversos medios en el mundo actual, para desempeñarse adecuadamente en el uso de las tecnologías.

Dicha corriente de avances en la sociedad y el ámbito educativo, perfila un México inmerso en cambios sociales, educativos y tecnológicos.

Respecto a ello, se han realizado diversos proyectos haciendo uso de e-books; en el ciclo escolar 2004-2005 el proyecto “El desarrollo de la comprensión lectora y habilidades comunicativas a través de ambientes virtuales para la lectura”, refiere el uso de e-books de las páginas “Red escolar”, “La página de lectura”, “El huevo de chocolate”, “La caja mágica”, “El portal latino de la educación”, etc., en su evaluación obtuvieron como resultado un mejor rendimiento académico de los alumnos, desarrollo de habilidades comunicativas y mayor retención de información. Además, al emplear ambientes virtuales de aprendizaje para mejorar la comprensión lectora,

los alumnos mostraron preferencia por las lecturas en internet y el uso de la tecnología.

En el 2009, se elaboró un libro electrónico derivado de un cuento llamado “Andrés quiere una mascota”, que es un material multimedia enfocado al aprendizaje de la lectura y escritura con niños de primer grado de primaria, donde se observó que se fomentó la interacción social, atendieron capacidades multimodales del aprendizaje y se observaron progresos en cuanto a la lectoescritura.

En este año, en nivel secundaria se empleó un e-book sobre los “sistemas del cuerpo humano, como herramienta pedagógica para la asignatura de ciencias naturales”, plantea como propósito proponer el libro electrónico como un recurso no tradicional que motive a los alumnos y capte su atención en las actividades de aprendizaje. Se obtuvo una reacción positiva y mayor motivación durante el proceso educativo, rompiendo con la rutina de las clases, demostrando innovación, fácil uso y de agrado para los estudiantes.

Otra investigación llamada “Explorando la percepción de estudiantes y profesor sobre el libro de texto electrónico en Educación Primaria” realizado por Oliveira, Camacho y Gisbert en España, 2013; demuestra en sus resultados que la percepción de los usuarios del libro de texto electrónico depende de la cultura institucional, favorece un estilo activo y comunicativo de aprendizaje.

Los diversos materiales multimedia de las investigaciones antes mencionadas, han beneficiado la motivación de los alumnos hacia el aprendizaje en el campo formativo de lenguaje y comunicación, pues se presentan de manera atractiva, además de atender los diversos tipos de aprendizaje, visual, auditivo o kinestésico.

1.3 Justificación

Los resultados obtenidos se presentan en su mayoría de manera favorable en Latinoamérica con el uso de e-book en el ámbito educativo; las investigaciones que plantean resultados favorecedores en el desempeño académico del campo formativo de lenguaje y comunicación: el proyecto “El desarrollo de la comprensión lectora y habilidades comunicativas a través de ambientes virtuales para la lectura”, el e-book “Andrés quiere una mascota”, o el libro electrónico “Los sistemas del cuerpo humano, como herramienta pedagógica para la asignatura de ciencias naturales”, amplían la visión de que es imprescindible definir cuáles características deberán presentar en específico los materiales multimedia como e-books para favorecer la comprensión lectora de los alumnos en educación básica, específicamente en nivel primaria, debido a que en los resultados de agosto y noviembre de comprensión lectora de 3° “C” (Ver anexo 1) de la Escuela Primaria “Carlos Sayago Hernández” aún se identifican alumnos que necesitan apoyo en la comprensión de diversos tipos de textos, argumentación y requieren superar el nivel literal de su competencia lectora.

1.4 Objetivo general

Desarrollar un e-book para promover la comprensión lectora en tercer grado de nivel primaria, basado en los canales de aprendizaje de programación neurolingüística.

1.5 Objetivos específicos

- Documentar antecedentes sobre el uso de e-book en el ámbito educativo, nivel básico.
- Investigar los fundamentos teóricos del proceso de comprensión lectora, así como su relación con el uso de e-book.

- Diagnosticar el nivel de comprensión lectora de alumnos de tercer grado de nivel primaria, canales de aprendizaje y grupo de adopción de innovaciones.
- Diseñar e-book que integre diversos elementos de acuerdo a la PNL.
- Pilotear el e-book para fomentar la comprensión lectora en alumnos de tercer grado de nivel primaria.
- Desarrollar conclusiones sobre el uso del e-book en el fomento de la comprensión lectora.

1.6 Alcances y limitaciones

El material elaborado pensado en los alumnos de 3° “C”, favoreció diversos aspectos con los alumnos que integran la muestra; la comunicación con la docente se volvió más constante a partir del empleo del e-book, teniendo en cuenta que cada alumno tuvo un espacio propio para leerlo, sin presión por el tiempo o comentarios negativos al dar lectura en voz alta por parte de sus compañeros de grupo.

El nivel de comprensión lectora cambió, pues pasaron del nivel literal al inferencial y crítico, lo que presenta una clara preferencia por los materiales multimedia, pues los diversos canales de aprendizaje son estimulados utilizando diferentes elementos como sonidos, videos, actividades; los alumnos de la muestra expresaron su gusto por el e-book, pues se les presentó una opción más para la lectura, fomentando su aprendizaje significativo por el hecho de incluir actividades que representaran un reto y a la vez tuviesen relación estrecha con los aprendizajes esperados del grado.

Una observación, es que los alumnos que se ubican en la categoría de rezagados en la adopción de innovaciones, fueron quienes mostraron una mejoría significativa, pues al tomarles lectura en el aula con anterioridad no participaban y se les complicaba comprender los textos, al finalizar la aplicación del e-book consiguieron participar con frecuencia en las actividades de lectura del grupo, así como elevar el

nivel de comprensión lectora hasta el crítico pues desarrollaron argumentos propios partiendo del contenido del texto.

Así como se fomentó la comprensión lectora, siendo el objetivo principal del material multimedia, se enfrentaron limitaciones constantes. En un principio la más grande fue la negación de los padres de familia hacia la aplicación del material, debido a diversas razones no expuestas a la titular del grupo, se redujo la cantidad de alumnos de 36 a 7; si la posibilidad de mejorar la comprensión lectora se concretó con 7 alumnos, los resultados pudieron establecerse en la matrícula completa del grupo.

En segundo lugar y no por ello menos importante, fue la disponibilidad de medios para ejecutarlo, es decir, las computadoras de la institución se bloqueaban al iniciar el libro, por lo que la decisión de la directora fue no prestar los equipos de cómputo para llevar a cabo el proyecto. Casi terminándolo, se permitió utilizarlo con sólo 2 alumnos.

Es necesario, reconocer que todo proyecto o iniciativa para mejorar el aprendizaje de los alumnos, no sólo depende de la disposición del docente, sino del apoyo y participación de padres de familia-directivo-docentes-alumnos. Cuando un elemento en dicha interacción se reduce a sólo ser un agente externo, el objetivo de la educación en cualquier nivel se pierde.

1.7 Tipo de estudio

El presente documento es de tipo descriptivo pues la información será recolectada sin alterar el entorno; implica la aplicación de un e-book en un periodo específico de dos semanas, siendo de tipo transversal; basado en el modelo mixto, es decir, cualitativo(inductivo, expansivo, interpretativo, contextual) debido a que recabará observaciones y grabaciones; así como, cuantitativo (deductivo, lógico, medición numérica, análisis estadístico con muestras representativas) por la aplicación de

diversos instrumentos para verificar el diagnóstico de comprensión lectora, el nivel de uso de las tecnologías y el nivel de alcance del material

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

La evolución de la sociedad en diversos ámbitos ha traído consigo la modificación y replanteamiento de los diversos paradigmas pedagógicos, por ello, el tema de investigación requiere el planteamiento explícito de los diversos conceptos inmersos en el proceso de la comprensión lectora, así como, su relación con las tecnologías de la información y la comunicación mediante el e-book en la sociedad del conocimiento.

2.1 Competencia Lectora

A lo largo del tiempo, la educación básica ha enfocado su objetivo hacia la adquisición de la lectura y escritura, concibiéndolos como procesos separados, definiéndose la primera como la decodificación de símbolos en un texto. Este enfoque predominó en el ámbito educativo por varias décadas y se fue modificando de acuerdo a la evolución de la sociedad, trayendo consigo la respuesta a nuevas necesidades, teniendo que enfrentarse a las TIC, donde los individuos se encontraron con una nueva forma de leer con apoyo de materiales digitales; por otro lado, los docentes se confrontan a una metodología de enseñanza distinta y los planes y programas de estudio reelaboran el perfil de egreso en los distintos niveles de educación.

Competencia lectora se puede definir como “La capacidad de construir, atribuir valores y reflexionar a partir del significado de lo que se lee en una amplia gama de tipos de texto, continuos y discontinuos, asociados comúnmente con las distintas situaciones que pueden darse tanto dentro como fuera del centro educativo”. (PISA. La medida de los conocimientos y destrezas de los alumnos. Un nuevo marco para la evaluación. MEC, INCE, 2000, p.37)

Es una de las metas a lograr en los alumnos de educación básica, sin embargo, para lograrlo, antes debe conseguir la suficiente fluidez y velocidad lectora para mantener en la memoria de trabajo la cantidad de elementos necesarios para construir el

sentido de la oración. Aunque estos elementos vayan de la mano, no dependen uno del otro, pues puede ocurrir que un alumno con excelente fluidez y velocidad no comprenda por pensar en el tiempo de su lectura, a su vez, pueden darse alumnos que lean despacio pero tengan una gran competencia lectora.

Siendo así, es significativo perfilar la diferencia entre leer y comprensión lectora. Leer es una construcción activa del sujeto mediante el uso de todo tipo de claves y estrategias (Defior, 1996). En cambio, la comprensión lectora entendida como producto, es la resultante de la interacción lector-texto. Según Clarik (1977) y Trabajos (1980) “La comprensión lectora es un conjunto de procesos psicológicos que consisten en una serie de operaciones mentales que procesan la información lingüística desde su recepción hasta que se toma una decisión”.

Isabel Solé (2006) menciona al respecto que la escuela afronta un gran reto, que los alumnos aprendan a leer correctamente y comprendan lo que leen, porque de ello depende su autonomía en una sociedad letrada. Y en 1987 aporta que se genera de modo progresivo en distintos niveles:

- Literal o comprensivo
Se reconoce lo explícito del texto. Radica en discernir información, seleccionarla, identificar la idea principal, relaciones causa-efecto, encontrar significado de palabras. Este nivel permite visualizar la retención, el uso de vocabulario y la argumentación.
- Inferencial
Se ponen en movimiento los conocimientos previos y se formulan hipótesis, verifica y reformula. Algunas estrategias empleadas son: predicción, confirmación, inferencia, anticipación, creatividad.
- Crítico y Meta cognitivo
Se formulan juicios propios subjetivos. Los alumnos juzgan y emiten opiniones acerca del contenido del texto.

Estos niveles se desarrollan de acuerdo a los procesos cognitivos del individuo. En la comprensión lectora se entrelazan las diversas disciplinas del conocimiento, impulsando la posibilidad de apropiarse de él, de ahí su importancia.

2.1.1 Comprensión lectora en los Planes y Programas de Educación Básica de SEP

El nivel de competencia para la comprensión lectora en México se convirtió en uno de los principales objetivos para el ámbito educativo, a raíz de los resultados en pruebas internacionales y nacionales. El Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes (PISA) del ciclo 2002-2003 de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE) realizó un estudio a nivel internacional en el que participaban estudiantes de 15 años de 41 países. En la evaluación de dicha prueba México ocupó el número 35 del total.

En el 2006 se aplicó un segundo estudio comparativo a nivel región (INEE, 2008) con alumnos de tercero y sexto grado de educación básica. En éste se establecen niveles en términos de puntajes, el nivel 4 significa mejor competencia lectora y el 1 el menor. De acuerdo a ello, se obtuvo que en México más de la mitad (57%) de los alumnos se ubicaron en el nivel 1 y 2.

Debido a estas pruebas, se identifica a México como un país con déficit en el ámbito de la comprensión lectora, comparándolo con países de mejor nivel de desarrollo o semejantes.

En consecuencia, la Secretaría de Educación Pública para la educación básica nivel primaria en el área de Español (SEP, 2010) establece en los programas de estudio 2009 un nuevo marco normativo enfocado a cambiar el balance a favor de las prácticas comprensivas. Este programa tiene como principal objetivo abordar actividades relevantes y significativas a nivel social. Estos aprendizajes se ligan con la comunicación que sucede en el contexto próximo del alumno y se enfatiza la

reflexión; debido a que la metodología anterior se centraba en la memorización, información y recaía en un sistema escolar instruccional.

Actualmente se establece en las cartillas de evaluación de cada grado de educación primaria, algunos aspectos a evaluar sobre la comprensión lectora que se han ido modificando, quedando tres: 1) identifica la idea principal de un texto, 2) localiza información específica en un texto, tabla o gráfica, 3) utiliza la información contenida en un texto para desarrollar un argumento; estos se verifican en 4 momentos del ciclo escolar, agosto, noviembre, marzo y junio.

Este requisito agregado en la cartilla de evaluación tiene como objetivo conseguir el seguimiento por parte del personal docente y brindar orientación a padres de familia, así como mejorar de manera sistemática la comprensión lectora en los alumnos de educación básica en pruebas estandarizadas (nacionales e internacionales).

2.2 Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Comprensión Lectora

Debido a la evolución de la humanidad de acuerdo a sus necesidades, se han creado alternativas para facilitar la comunicación entre los individuos; el ejemplo más evidente y de mayor impacto son las tecnologías de la información y la comunicación.

Se considera que son herramientas que posibilitan la optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues permiten el acceso a una infinidad de conocimientos por medio de hipertextos, comunicación, colaboración, búsqueda y selección de información, incluyéndose en cualquier ámbito, ya sea social, familiar o educativo, de manera dinámica y eficaz.

Malagón (2001) afirma que las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) son “nuevos espacios referenciales de la humanidad y nuevos horizontes del conocimiento, la cultura y la visión del mundo exterior, aspectos que

inevitablemente condicionan e inducen a replantear diferentes órdenes de la vida social". Es por eso que debemos adaptarnos y desarrollar nuestras capacidades físicas y mentales para apropiarnos de las competencias básicas necesarias de nuestro presente.

Podrían enumerarse infinitas posibilidades o disciplinas que muestran mejoría mediante el empleo de las TIC; en el ámbito educativo permiten la puesta en práctica de una metodología innovadora y acorde a los intereses de la niñez actual, pues potencializan el trabajo colaborativo y los diferentes estilos de aprendizaje son atendidos de manera individual, porque les permite a los alumnos trabajar a su ritmo con el resto del grupo.

Es importante destacar que se logran muchos aspectos positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siempre y cuando los docentes comprendan la utilidad y potencialidad de las TIC, afrontando el enfoque por competencias y actualizándose continuamente, pues los métodos antiguos de enseñanza de la lectura se centraban en la memorización y repetición, trayendo consigo alumnos que no conseguían la comprensión lectora, siendo reprobados o marginados.

Ahora las consecuencias se perciben a nivel mundial, pues existe una gran problemática respecto al nivel de comprensión lectora, por los resultados alcanzados en las pruebas como PISA o ENLACE. En el 2009 en la prueba PISA se obtuvo que el 47% de los alumnos no alcanzaron el nivel mínimo de desempeño, es decir, se encuentran en el nivel literal de comprensión lectora, afectando por ende su rendimiento académico en general.

Dichos resultados, podrían interpretarse desde diversas perspectivas, haciendo hincapié en que los niños y jóvenes muestran un gran desinterés por la lectura y en contraste se encuentra el interés en el empleo de computadoras y las TIC. La explicación a este suceso es sencilla si lo contextualizamos, pues los alumnos de

generaciones recientes son nativos digitales y han crecido con la aparición de diversos tipos de materiales tecnológicos, multimedia y la evolución del internet.

“Para los niños de hoy, adultos del mañana, leer y escribir ya debería ser manejar webs, elaborar hipertextos, correos electrónicos, conversar a través del chat” (Cassany 2006, citado por Belmonte, Buitrago & Herrera, 2009, p.11). Sin embargo, estas tareas implican un tipo específico de competencias para adecuarse a nuevos entornos de aprendizaje.

Partiendo de ello, es indiscutible que en el proceso de comprensión lectora que Solé (1998) define como “el proceso en el que la lectura es significativa para las personas”, las TIC se ven involucradas pues pueden auxiliar en dicho proceso; De la Serna (1997 citado por Rodríguez, 2008) menciona “los recursos multimedia permiten que el estudiante no solo se fije en el texto en sí, sino que también al mismo tiempo en las imágenes, el sonido, etc., posibilitando un tipo de lectura que ya no es lineal”.

2.2.1 De la lectura lineal a la hipertextual

La lectura en el siglo pasado era predominantemente lineal en las aulas. Sin oportunidad ante los cambios tecnológicos e informáticos, ha tenido que añadir elementos en su aprendizaje y práctica, pues es ineludible que si han cambiado su medio de presentación también cambian las formas de leer y las competencias requeridas para eso.

La información ya no se comunica exclusivamente mediante la escritura, ahora se transmite por medio de imágenes, colores, sonidos, iconos, etc. Este tipo de información es tomada como ordinaria o común para la población nativa digital, pues nacieron en una época inmersa en una dinámica tecnológica e informática, que aunque esté presente, implica fomentar en los lectores las competencias necesarias para su adecuada lectura.

La lectura hipertextual conlleva nuevos objetivos, pues es un proceso de construcción de conocimiento a partir de varias fuentes interconectadas por medio de los hipervínculos (Warschauer, 2000). Para cimentarlo, es fundamental comprender su etimología.

El término “hipervínculo” es la mezcla de “Hipertexto”, acuñado por Theodor H. Nelson en 1965 definiéndolo como “Un texto escrito no secuencial que se ramifica y le permite al lector hacer elecciones de diversas posibilidades de lectura en una pantalla interactiva”; George Landow nombró “lexias” a los vínculos que permiten conectar una serie de textos que se encuentran en el hipertexto y permiten al usuario establecer itinerarios.

George Landow (1997) expresa que el hipertexto es una manera de escritura no lineal, donde el lector accede y se desplaza en el contenido libremente, entre los vínculos interrelacionados.

Octavio Henao (1997) dice que “...navegando entre esos nodos el lector va creando sus propias opciones y trayectorias de lectura, lo cual rompe con el dominio tradicional de un esquema rígido de lectura impuesto por el autor”.

Emplear esta herramienta con el diseño apropiado del hipertexto, donde el lector tenga acceso a navegar fácilmente, es decir, que el diseño sea pertinente según Rueda y Cargas Guillén (1997). Esta lectura en medio electrónico es un proceso de construcción de conocimiento a partir de varias fuentes intercaladas por medio de hipervínculos (Warschauer, 2000).

La consolidación de una didáctica para la enseñanza de la lectura, debe considerar el hipertexto como un nuevo elemento proveniente de entornos virtuales. Es una herramienta que puede fortalecer los procesos de comprensión lectora. Los documentos digitales reclaman su propia lectura digital con sus propias

competencias y alfabetización. O sea, la comprensión lectora como competencia tiene que asumir nuevos retos. Esta mezcla de diversos elementos permite una comunicación interactiva, requiriendo de un lector activo, crítico, entrenado, educado para realizar una lectura pertinente y comprensiva.

Dicha interacción con el texto según Christian Vandendorpe es “la herramienta más valiosa que el hombre haya inventado para construir sus conocimientos y elaborar la imagen de sí mismo y el mundo”.

2.3 Los E-book

Desde la antigüedad ha existido la necesidad de comunicarse y transmitir conocimientos. Esto ha modificado diversos materiales, desde el empleo del papiro hasta los actuales libros electrónicos.

El libro electrónico o e-book fue inventado por Michael Stern Hart en 1971 formando parte de un proyecto de la universidad de Illinois llamado Gutenberg. En 1981 se publicó el primer e-book, que es un texto que tiene de soporte un archivo electrónico.

E-book refiere un texto digitalizado al que se le da lectura a través de la pantalla, aportando una lectura digital hipertextual, teniendo como posibilidad la lectura vertical, horizontal, diagonal, comparándola con la lectura en papel que es lineal (Planells, 2009).

Los primeros e-book se remitían a la digitalización de los libros impresos, escribiéndolos directamente, ahora se convierten a texto con auxilio de un software de reconocimiento óptico de caracteres.

Estos libros surgieron como una posibilidad de expandir el conocimiento a todos los individuos que tienen acceso a una computadora o dispositivo capaz de reproducir documentos digitalizados. Según Reynel (2001) un libro electrónico se expresa en

uno o varios medios (multimedios: textos, sonidos e imágenes) e hipertextos, almacenado lógico y físicamente en un sistema de cómputo electrónico digital. Además de manera eficiente, pues su costo es 70% inferior al tradicional.

Aun con la ventaja arriba mencionada, tienen como reto incorporar lo digital a la practicidad de un libro, convirtiéndose en una red tejida con varios elementos. En él, se encuentran contenidos y continentes. Los contenidos con los conceptuales, procedimentales, actitudinales e interactivos que se pretenden favorecer. Los continentes son los soportes electrónicos como el PDF.

Podría decirse, que el e-book está destinado a la percepción visual, pero hay elementos que complementan el contenido como audio, video, animaciones, etc. Su objetivo radica en brindar la posibilidad de acceso a su lectura, que el usuario se enfrente horizontal o verticalmente, conjugando o extendiendo la información hacia otros contextos.

Para la promoción de la comprensión lectora empleándolos, es decir, si se quiere que los alumnos lean y comprendan, es necesario presentarles y emplear materiales atractivos y cautivadores, centrados en que la actual sociedad se inclina por lo digital, electrónico y audiovisual, contenido adecuado, acorde a los gustos, intereses y necesidades del alumno.

2.4 Conectivismo

La nueva presentación de los libros electrónicos atrae consigo un paradigma renovado. El conectivismo, planteado por George Siemens (2004) que se orienta hacia el efecto de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad del siglo XXI y su manera de aprender. Siemens (2006) menciona que la capacidad de aprender lo que necesitamos para el futuro es más importante que lo que sabemos hoy. Esta teoría tiene presente que la sociedad no es estática y cómo influye esto en nuestra lenta adaptación a las herramientas emergentes.

Este modelo de aprendizaje sostiene la influencia de los cambios en la sociedad en nuestro trabajo y el uso de herramientas, donde la educación no alcanza la velocidad para reaccionar a la par. Creando el planteamiento de modelos informáticos que simulen las redes neuronales del cerebro.

Esa organización y funcionamiento en forma de red es el fundamento para la creación del hipertexto, debido a que pensamos por asociación de imágenes, ideas, procesos dinámicos de construcción y reestructuración de saberes en lo que interactúan conocimientos adquiridos y experiencias nuevas (Duff y Tanassen, 1992).

Según Spiró (2001) la planeación del aprendizaje implica una estructuración compleja y el diseño de entornos hipertextuales adecuados al tipo de contenido, de carácter flexible y que permita representar múltiples conexiones entre los componentes y su reestructuración constante.

Para dicha construcción de aprendizaje debe posibilitarse el respeto al estilo y el ritmo de cada alumno, apoyándose en los entornos personales de aprendizaje, como lo propone Siemens (2004).

2.5 La Programación Neurolingüística en la comprensión lectora empleando material multimedia

La evolución natural de los diferentes aspectos de los niños y niñas permite visualizar el objetivo de la educación primaria. Este nivel ha de contribuir a que los alumnos se integren a la cultura que los rodea y promover su socialización en diversos entornos o circunstancias; por ello, la institución debe brindar un ambiente y medios que favorezcan el intercambio entre el género masculino y femenino de manera lúdica, dialógica, comunicativa, equitativa y cooperativa.

El objetivo de dicho nivel es conseguir en los alumnos los aprendizajes necesarios para integrarse en la sociedad y vivir de manera crítica y creativa, es decir, establecer los cimientos para un desarrollo íntegro, autónomo, con identidad personal y social, donde el alumno sea capaz de:

- Actuar con autonomía
- Desarrollar confianza
- Participar en actividades con normas y reglas
- Relacionarse sin diferencia de género ni edad
- Rechazar la discriminación
- Utilizar conocimientos para resolver problemas cotidianos
- Utilizar medios diversos para expresar opiniones, sentimientos, deseos, necesidades y valores
- Practicar ejercicio físico, higiene personal y del medio ambiente, así como, buena alimentación

Partiendo de esto, la programación neurolingüística se ocupa de la comunicación humana por medio de diversas estrategias donde el emisor proyecte su mensaje con calidad, intensidad y eficacia para el receptor. Esta comunicación eficaz potencia el diálogo intrapersonal e intergrupar, siendo necesario que el entorno de aprendizaje esté planeado y preparado para desarrollar en él experiencias idóneas de acuerdo a los aprendizajes esperados y al perfil de egreso del grado.

Ésta metodología parte de que todas las personas perciben la información por diversos canales de aprendizaje: visual, auditivo o kinestésico. O'Brien (1990) elaboró un test de canales de aprendizaje que determina de qué forma la información es percibida para procesarla de manera sencilla, siendo que a lo largo de la vida se desarrolla una combinación de dichos canales, cada uno en diferente medida. Según Marlene Le Fever (En Orhun, 2007) cada persona tiene un estilo único de aprendizaje.

La PNL permite desarrollar los propósitos de la educación primaria trabajando en 3 ámbitos:

1. Niveles lógicos de pensamiento

La educación primaria es una etapa ideal para incidir en el entorno inmediato de alumno, experiencias, capacidades y creencias.

Entiéndase por entorno cuándo, dónde y con quién suceden las cosas; experiencias y comportamientos son las actividades ejecutadas; capacidades, son las habilidades conseguidas por la repetición de determinadas experiencias; creencias son las certezas adquiridas cuando practicamos capacidades en distintos entornos; identidad, son las características únicas que diferencian de los demás y mantienen conexión con las prioridades personales.

Estos aspectos inciden en el desempeño del alumno, en su motivación y en la importancia que se le da a algo con la creencia de que puede lograrlo.

Es decir, si existe un entorno para trabajar adecuado y motivante, así como experiencias de aprendizaje suficientes, se van adquiriendo las capacidades necesarias para incorporar los contenidos. También ésta motivación es generada por creencias y valores.

2. Relación del mundo exterior e interior

Las actividades didácticas deben ser elaboradas y planeadas con base a potenciar los canales de percepción, o sea, los sentidos: la distinción entre la imaginación y la realidad donde haya que:

- Plantear situaciones didácticas propensas a generalizarlas con experiencias similares, de manera flexible.
- Descubrir estrategias para actuar con la mente inconsciente que potencie los resultados con la situación de aprendizaje del alumno.

- Fomentar la empatía para gestionar conflictos.
 - Crear anclas para superar los miedos.
3. Situar entornos, experiencias y capacidades en actividades poco fructuosas
- Planear estrategias adecuadas para incidir en los puntos débiles
- Es decir, autoevaluar cada aspecto para integrar elementos y mejorarlos para futuros proyectos.

Incorporar dichos elementos en la educación, teniendo como herramienta las TIC, logra que aplicaciones multimedia ayuden en la participación activa de los alumnos en las situaciones comunicativas. El canal comunicativo es primordial para que el alumno pueda expresarse abiertamente y comprenda lo que lee. Según Velazco, Morella (1980) la PNL es una herramienta eficaz y sencilla que permite un cambio significativo en el rendimiento académico del alumno.

El empleo de la PNL permite la comprensión y desarrollo del pensamiento innovador y de los procesos cognitivos y conductuales que se dan en el individuo. Es en ello, donde la tecnología multimedia tiene un rol importante, pues es una herramienta que emplea diversos formatos (información, gráficas, animaciones, video, audio).

Esta característica facilita la asimilación y retención de los aprendizajes pues participan varios sentidos, fortaleciendo capacidades como:

- Comparar, inferir, comprender, analizar, escuchar, aplicar, relacionar, visualizar, seleccionar, observar, equilibrio, movimiento, comunicar, seguridad, concentración, agudeza visual y auditiva, asociar imágenes.

De acuerdo a esto, se distinguen 3 grandes sistemas para representar mentalmente la información, o sea, canales de aprendizaje:

Visual

- Absorbe gran cantidad de información con rapidez.
- Establece relaciones entre distintas ideas.
- Planifica en función de lo que visualiza.

Auditivo

- Memorizan cuando escuchan a otro o se escuchan a sí mismos.
- No relaciona los conceptos tan rápido.

Kinestésico

- Procesa la información asociándola a sensaciones y movimientos.
- Es un sistema más lento que el de los otros dos aprendizajes pero lo fijan mejor.
- Necesitan más tiempo que los otros sistemas.

CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

El planteamiento de un tema de investigación radica en el objeto que se estudia y la problemática, siendo imprescindible hacer mención de la tríada educativa en que se aplicó el e-book desarrollado, es decir, alumnos-institución-contexto, de manera clara y objetiva.

3.1 Sujetos de investigación

Tercer grado grupo "C", se integró a inicio de ciclo por 30 alumnos, en marzo de 2015 se terminó de compactar en 36 alumnos (as), de los cuales 19 son varones (3 nuevos ingresos) y 17 niñas (3 nuevos ingresos); cuyas edades oscilan entre los 8 y 9 años de edad.

Debido a que se integró de dos grupos (3° "A" y 3° "B") los alumnos tuvieron complicaciones para constituirse en un todo, en un principio no se les permitía acceder a la biblioteca, eliminándoseles la posibilidad de leer constantemente y por gusto. En los resultados de primer bimestre, se notó la diferencia con el diagnóstico. Pues el de inicio de ciclo se les realizó de manera guiada oralmente y el aplicado en octubre al terminar el primer bloque no, arrojando diferencias notorias, pues los alumnos constantemente expresaban no entender lo que leían.

En los resultados del primer momento de la competencia lectora, el aspecto de la comprensión denotó un problema, reflejándose en el examen del primer bloque, pues al leer individualmente cada planteamiento preguntaban por lo que se tenía que hacer.

En vista de ello, se planteó dinamizar el material de lectura que se presenta como actividad permanente en el ciclo, por medio de la elaboración de un e-book, partiendo del planteamiento ¿Qué tipo de material favorece la comprensión lectora de los alumnos?

También, al analizar el desempeño en computación se obtuvo un nivel bajo, sugiriendo a los padres la asistencia constante a la clase para mejorar y ante la negativa de los tutores, se eligieron alumnos de los cuales se obtuvo su permiso, es decir, una muestra de sujetos voluntarios. Por ello, de la matrícula total, sólo se trabajó con 7 alumnos, de los cuales 4 son varones y 3 niñas, todos con 9 años de edad. Se les codificó como lo sugiere Sampieri (1991), asignando valores alfa-numéricos representativos de su nombre, género (F-femenino, M-masculino), edad y grupo de adopción de innovaciones (I-innovadores, AT-adoptadores tempranos, R-rezagados) para poder analizar los datos desde un enfoque imparcial y cualitativo, como se observa en la tabla 1.

Codificación de la muestra

N°	Alumno (a)	Género	Edad	Grupo de Adopción de innovaciones
1	OLPM	F	9	I
2	PAME	M	9	I
3	RAIZ	F	9	AT
4	ROPB	F	9	AT
5	SARJ	M	9	R
6	SORH	M	9	R
7	VAVL	M	9	AT

Tabla 1. Aspectos y valores alfa-numéricos asignados para la codificación

3.2 Contexto

El presente proyecto, se llevó a cabo en la Escuela Primaria “Carlos Sayago Hernández”, C.C.T. 21DPR3555B, turno matutino, organización completa, ubicada en Puebla, Pue., domicilio calle Bugambilias, col. El paraíso s/n°.

Tiene una matrícula total de 530 alumnos. Cuenta con 14 docentes frente a grupo, 1 maestra de USAER, 1 psicóloga, 1 trabajadora social, 1 docente de educación física, 1 docente de inglés, 1 licenciada en informática encargada de la materia de computación, 1 dentista, 2 personas de apoyo y 1 directivo con clave.

La infraestructura está integrada por 14 aulas, 1 salón de educación física, 1 salón USAER, 1 consultorio dental, 1 biblioteca, 1 aula de medios, 1 dirección, 2 bodegas.

En el aula de medios existen 32 computadoras de escritorio en operación y con acceso a internet 1, en los salones de quinto “A”, “B”, sexto “B” y segundo “B” también hay conexión alámbrica, aunque los equipos son obsoletos.

Se encuentra inmersa en una localidad de tipo urbano; la mayor parte de tutores de los alumnos son las madres de familia; generalmente se dedican a las actividades del hogar o al comercio, pues sólo un 31% del total del padrón de padres de familia cuentan con estudios de educación media superior, por ende, su nivel económico es de medio a bajo.

Así mismo, se identificó que los padres no fomentan el hábito de la lectura, por lo que se solicitó realizarla de manera cotidiana para mejorarla como actividad permanente de acuerdo a la Ruta de Mejora de la escuela. Los tipos de texto que los padres proporcionan a los alumnos son de poco interés para ellos, generando aburrimiento y actitud negativa en las actividades escolares que implican la lectura. Además, el disgusto por leer genera la poca comprensión lectora, pues no se encuentran motivados por los materiales para el aprendizaje.

3.3 Desarrollo del diseño instruccional

En la elaboración del diseño instruccional del e-book se tomó como punto de partida el programa de estudios de tercer grado de educación primaria, bloque IV, proyecto 2; pues según la dosificación de contenidos y el periodo de piloteo del e-book, coincidía con el tema “Describir escenarios y personajes de un cuento para elaborar juegos”, donde las competencias a desarrollar son:

- Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.

- Identificar propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.
- Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones.

A su vez, se establecen los siguientes aprendizajes esperados:

- Identifica las características de personajes y escenarios; y establece su importancia en el cuento.
- Usa palabras y frases adjetivas para describir personas, lugares y acciones.

Los temas de reflexión corresponden a:

- a) Comprensión e interpretación
 - Descripción de personajes y escenarios de un cuento.
 - Trama de los cuentos.
- b) Conocimiento del sistema de escritura y ortografía
 - Ortografía convencional de adjetivos.
- c) Aspectos sintácticos y semánticos.
 - Palabras y frases adjetivas para describir personas, lugares y acciones.
 - Tiempos verbales presentes y pasados en la descripción de sucesos, personajes y escenarios.

Aunque se basa en el programa de tercer grado proporcionado por la SEP, el diseño instruccional está centrado en el alumno, es de carácter flexible, pues su intención es apoyar en la mejoría de la comprensión lectora. Es preciso mencionar que, aunque existen diversos equipos de computación con acceso a internet en la institución, los medios disponibles se redujeron, pues sólo se empleó 1 laptop personal, ya que los demás equipos no fueron prestados para leer el e-book.

Por ello, se dedicó un día para cada alumno, tomando en cuenta los tiempos libres para aplicarlo sin tener distracciones, en un espacio que propiciara el enfoque en el material multimedia.

3.3.1 Diseño instruccional del e-book

Diseño instruccional sobre: E-book del cuento “Góru, el mágico”

Asignatura: Español

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Objetivo general del tema: Que los alumnos exploren y empleen el e-book “Góru” para mejorar su comprensión lectora.

SUBTEMA	-Análisis de las características de los personajes de un cuento. -Verbos en pasado -Adjetivos calificativos -Comprensión lectora	OBJETIVO ESPECÍFICO	Emplear un e-book para mejorar la comprensión lectora, así como identificar tiempos verbales y adjetivos calificativos.
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	-Sondeo de conocimientos previos -Actividad generadora de predicción, anticipación, confirmación. -E-book -Actividad educativa interactiva -Ilustración expresiva.	RECURSOS	- 1 computadora de escritorio - 1 laptop - E-book “Góru” -Música china -Video “China HD” -Actividades en Educaplay (crucigrama y sopa de letras) -Video “Adjetivos calificativos” -Diversos sonidos

ACTIVIDADES

- Conozca la interfaz del e-book. Analice los botones del menú y su utilidad.
- Observe la portada del e-book “Góru” y prediga cuál será su contenido, identifique el título, autor y sección a la que pertenece el libro.
- Active el botón de sonido y comente cómo se imagina el lugar en que se desarrolla el cuento.
- De lectura al texto p. 3. Observe el video “China” p.4 para ampliar su conocimiento. Avance.
- Continúe observando la imagen p. 5 y explique quién es el personaje.
- Lea p. 6. e identifique las palabras subrayadas en color rojo y explique qué relación tienen de acuerdo a lo abordado en el segundo proyecto de español. Avance.
- Resuelva el crucigrama de los tiempos verbales con apoyo de la maestra p.7.
- Analice la imagen de la p.8 y comente cómo se imagina al personaje escondido, dibujándolo en una hoja blanca.
- Continúe leyendo el cuento p. 9 y reconozca que las palabras en azul son adjetivos calificativos por medio del video sobre los mismos p.10.
- Realice la actividad de sopa de letras con adjetivos en educaplay p.11.
- Analice la imagen de la p. 12 y escriba en una hoja 5 adjetivos calificativos del personaje que se imagina.
- Enliste las características (adjetivos calificativos) de los personajes en una tabla de dos columnas en Word (copia), colocando debajo qué otro final o desenlace se imagina.
- Finalmente lea las páginas restantes y conteste el cuestionario de comprensión lectora que se le proporcione sobre el cuento.

EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Interactúa con el material e identifica sus propiedades. -Predicción del contenido por medio de la portada y el sonido. -Análisis y comentarios del video “China”. -Inferencia sobre el personaje incógnito del cuento. -Resolución de la actividad de educaplay de los tiempos verbales. -Análisis y comentarios del video de los adjetivos calificativos. -Resolución de actividad sopa de letras con adjetivos en Educaplay. -Resolución de cuestionario de comprensión lectora. -Tabla de doble entrada con caract. de los personajes del cuento, así como desenlace alternativo.
------------	--

Tabla 2. Diseño instruccional.

3.3.2 Etapas de desarrollo del e-book

La problemática base son los resultados de competencia lectora de inicio del curso 2014-2015 con el grupo 3° “C”, pues algunos alumnos no habían concretado la adquisición de la lecto-escritura, impidiéndoles leer de manera fluida, con velocidad adecuada y principalmente la motivación hacia la lectura, pues el poco interés en los materiales impresos no favorece comprender el contenido del texto.

Una vez identificada la debilidad del grupo, se estableció el proyecto marcado por la secretaría de educación pública en el cuarto bloque de tercer grado. El segundo proyecto facilita la integración y aplicación del e-book, pues aborda el tipo de texto literario, en específico el cuento para identificar personajes y sus características, así como el trabajo con temas de reflexión sobre adjetivos y tiempos verbales.

De acuerdo a ello, se eligió un cuento de la biblioteca del aula, que fuese breve, atractivo por su contenido y acorde a los aprendizajes esperados del proyecto correspondiente.

El contenido del cuento versa en el inicio sobre un anciano llamado “Kia”, discapacitado visual que vive en china y es pescador; un día va a pescar a un lago cercano al bosque de bambúes, donde escucha un ruido entre los árboles, apareciendo el personaje “Góru” de manera incógnita, pues no explica lo que es ni cómo es, sólo que ha vivido allí escondido de la gente por mucho tiempo. Después

se vuelven grandes amigos sin saber Kía sobre la identidad de su nuevo amigo, acostumbran reunirse en el mismo sitio hasta que Kía toca a Góru, sorprendentemente su amistad prevalece. (Ver anexo 2)

Se eligieron y establecieron estrategias de lectura (muestreo de imágenes, predicción, anticipación, autocorrección, inferencia, monitoreo) para abordarlo, así como las modalidades guiada, compartida y comentada.

Después, se identificó un programa para editar e-book, llamado “Neobook”, el cual tiene herramientas que permiten integrar elementos acordes al estilo de aprendizaje de la programación neurolingüística; la PNL permite identificar el canal de aprendizaje de preferencia del alumno de acuerdo a un test, cuyo instrumento se integra por pocos aspectos según la edad del sujeto de investigación; ésta sugiere buscar estrategias y materiales que respondan a los diversos estilos de aprendizaje que coexisten en un aula, por ello, el e-book es ideal pues se constituye de una variedad de elementos multimedia, que permite ramificar el conocimiento y responde a los canales de aprendizaje auditivo, visual y kinestésico.

Siendo así, al grupo en general se le aplicó dicho test para identificar sus canales de aprendizaje, obteniendo en el gráfico 1 lo siguiente:

Canales de aprendizaje de los alumnos de 3° "C"

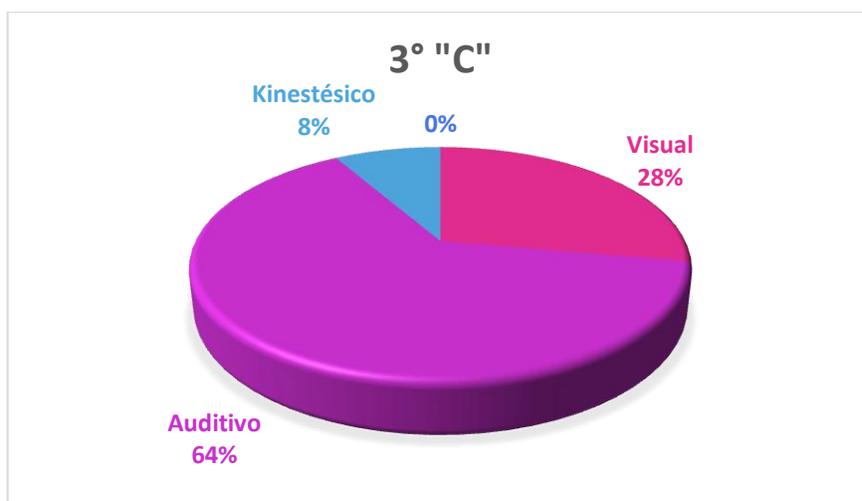


Gráfico 1. Porcentaje de alumnos según canales de aprendizaje

La gráfica de pastel muestra una mayoría de alumnos que aprenden de manera auditiva, es decir, su conducta gira en torno a distraerse fácilmente, así como expresarse verbalmente con facilidad, no requieren observar cuando se les dan indicaciones, pues con escuchar es suficiente.

Una vez identificados los canales de aprendizaje del grupo, también se les aplicó un test acorde a la teoría de difusión de innovaciones propuesta por Rogers(1995), en la cual se dividen grupos de adopción de innovaciones de los miembros de un sistema:

- a) Innovadores- poco aceptados socialmente.
- b) Adoptadores tempranos- respetados por sus compañeros, a los cuáles acuden por ayuda.
- c) Mayoría temprana- establecen redes interpersonales.
- d) Mayoría tardía- tienen poco acceso a internet, pero emplean las tecnologías.
- e) Rezagados- se caracterizan por ser personas solitarias, con dificultades en el empleo de las tecnologías.

Posteriormente, se realizó el esbozo de las imágenes que serían insertadas en el cuento, de manera que apoyaran en el empleo de las estrategias de lectura, para después digitalizarlas con el apoyo de un diseñador gráfico. A continuación se descargaron sonidos que evocaran los momentos del cuento, como la música de china para contextualizar al alumno en el contenido y realizar una anticipación sobre el mismo; el sonido de un gruñido de dragón para la autocorrección, etc.

3.3.3 Estructura del e-book

En la estructuración del e-book se consideraron diversos aspectos. En primera los canales de aprendizaje de los alumnos de la muestra, lo siguiente fue la inclusión de sonidos, música y videos, de manera que los alumnos fueran estimulados visual, auditiva y kinestésicamente, para lo cual se diseñaron actividades interactivas obtenidas de la página “Educaplay” que tienen el objetivo de reforzar los contenidos, centradas en: 1) toma de decisiones, 2) solución de problemas, 3) intervención en la práctica.

Educaplay

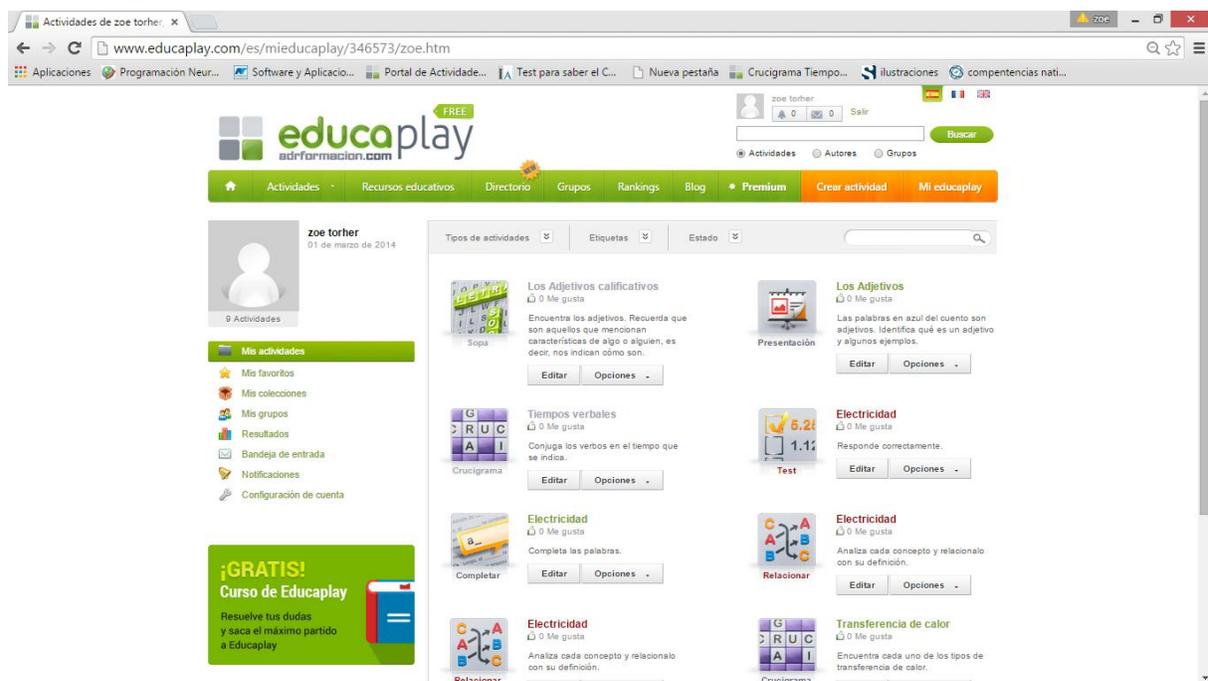


Imagen 1. Página educaplay con diversas actividades interactivas para diseñar.

El formato elegido para el archivo fue .exe, pues permite su ejecución en cualquier equipo (preferentemente con conexión a internet para visualizar los videos insertados y actividades). El software escogido para el desarrollo del e-book fue neobook porque permite crear aplicaciones multimedia interactivas ejecutables sin necesidad de que el programa esté instalado en otros equipos.

Programa para elaborar e-book: NeoBook 5

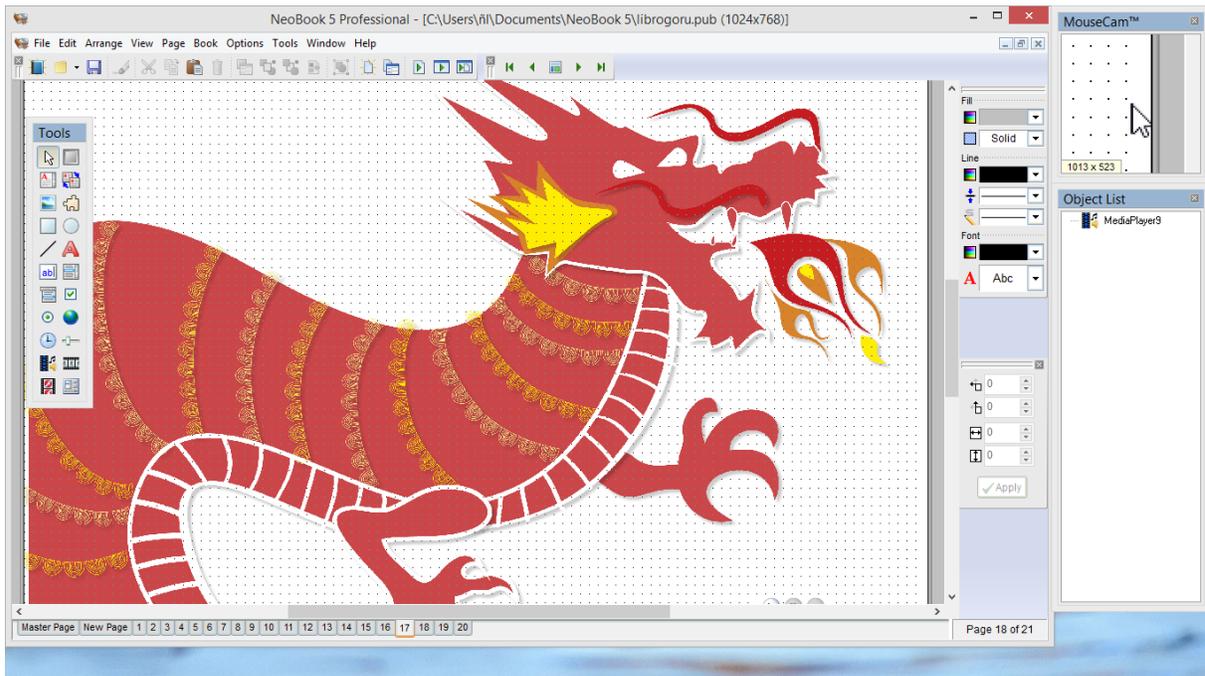


Imagen 2. Empleo de Neobook para la elaboración del contenido del cuento.

También se tuvo presente elementos como:

- Distribución del texto- texto en página separada de las páginas con ilustración.
- Tipografía- Century Gothic, pues la legibilidad es clara y se comprende fácilmente el texto.
- Retícula-se colocó el texto en retícula para guiar todo el libro de forma coherente.

- Edad de los alumnos- los niños de 9 a 11 años, pueden leer textos más largos, complejos en contenido, estructura y lenguaje.
- Ilustración expresiva- cuyo objetivo es impactar en el lector tomando en cuenta que se evoquen reacciones que interesa enseñar o discutir con los alumnos, así como reforzar la comprensión del texto.
- Tamaño de fuente- 16 puntos, con bloques de texto acordes al libro impreso, evitando los bloques densos.

E-book “Góru, el mágico”



Imagen 3. Portada del cuento

3.4 Piloteo del e-book “Góru, el mágico”

El e-book se aplicó con 7 alumnos, de acuerdo al test de canales de aprendizaje y a la teoría de difusión de innovaciones, específicamente la muestra se distingue de la siguiente manera:

Canales de aprendizaje

ALUMNO(A)	VISUAL	AUDITIVO	KINESTÉSICO
OLPMF9I			
PAMEM9I			
RAIZF9AT			
ROPBF9AT			

SARJM9R			
SORHM9R			
VAVLM9AT			

Tabla 3. Canales de aprendizaje de la muestra.

La calendarización para ellos, fue de un día para cada uno, buscando los espacios en que no fuesen distraídos o interrumpidos por agentes externos al aula, en la tabla 4 se observa cómo se llevó a cabo el cronograma.

Cronograma

Fecha	Código del (la) Alumno (a)
18/03/2015	SARJM9R
19/03/2015	SORHM9R
20/03/2015	OLPMF9I
23/03/2015	RAIZF9AT
24/03/2015	ROPBF9AT
25/03/2015	PAMEM9I
26/03/2015	VAVLM9AT

Tabla 4. Calendarización de aplicación de e-book con alumnos de la muestra.

Sólo dos tutores del total de la muestra, permitieron fueran videograbados sus hijos(as).

Cada uno de ellos(as) fue observado de manera continua, para registrar sistemáticamente su comportamiento ante el material multimedia aplicado (e-book) de manera confiable y válida. El rol del observador fue de tipo participante, pues se entró en contacto con los sujetos de investigación para conocer sus opiniones; de campo, debido a que se llevó a cabo donde ocurren los hechos; de observación directa, porque el observador se puso en contacto con el hecho a observar e individual, empleando registros narrativos, pruebas fotográficas y videos.

La observación cualitativa pretende comprender la situación de estudio, por tanto es más adecuada para el presente tema. Fetterman (1984) establece las siguientes características de la investigación cualitativa: 1) propia de la fenomenología (entendimiento del fenómeno). 2) el conocimiento es holístico (todas las observaciones están dirigidas a entender las relaciones de los elementos dentro del sistema). 3) el principio de contextualización requiere que todos los datos sean considerados solamente en el contexto en que fueron obtenidos. Brinda una visión global y holística del fenómeno, se describen las relaciones de forma objetiva.

A continuación se describen las interacciones de los alumnos de la muestra con el material multimedia e-book "Góru, el mágico".

CÓDIGO DEL ALUMNO: SARJM9R

FECHA DE APLICACIÓN: 18/03/2015

El lugar de aplicación fue el salón de 3° "C" con la laptop personal, debido a que la señal de internet se identificaba en dicho sitio. Al alumno se le presenta el material, se le explica qué elementos puede encontrar en él (texto, imágenes, videos, sonidos, actividades) y la utilidad de los botones del menú.

Una vez iniciado, se le preguntó de qué creía que trataría el cuento, observando la portada y leyendo el título expresó:

SARJM9R: A lo mejor es de un mago, porque dice mágico y va a pasar en la selva la historia.

OBSERVADOR: Emplea el menú para cambiar de página. (Una vez que la cambió) En la esquina hay un botón de sonido, actívalo y coméntame a qué te recuerda.

SARJM9R: ¡Es de China!

OBSERVADOR: ¿Y cómo sabes que es de China?

SARJM9R: Ah, porque en la tele pasan así pues, las canciones en el del... karate ki.

OBSERVADOR: Muy bien, si gustas puedes continuar escuchando la música o cambias de página.

SARJM9R: Mejor le cambio para ver de qué es la historia ¿no?

El alumno lee en voz alta, con dificultades, cuando se confunde se le invita a releer el texto o regresarse si lo cree necesario. Una vez leído el inicio del cuento se le solicita comentar el contenido.

SARJM9R: Habla de un señor, era Kía y él no se rendía porque era cieguito, pescaba y vendía esos peces. ¿Usted ya vió la película donde se cae un viejito y se queda en una cama?

OBSERVADOR: No, ¿Cómo se llama? O porqué lo recordaste.

SARJM9R: Es que es de un viejito así como el Kía. ¿Sigo leyendo?

OBSERVADOR: Puedes continuar cuando tú gustes.

Al cambiar de página, el alumno observa el video de China, le baja el volumen a la bocina de enciclomedia.

SARJM9R: Los chinos trabajan harto ¿verdad?, mire, hacen casas y discos en una fábrica bien grandota....Y también tienen al osito panda. (Presiona el botón siguiente)

OBSERVADOR: Y ése personaje ¿quién es?

SARJM9R: Es el viejito de 80 años. (Presiona el botón siguiente)

El alumno lee en voz alta y después cambia la página.

OBSERVADOR: Coméntame qué será lo que hace ruido entre los bambúes.

SARJM9R: No sé, es que ves que el viejito no pudo pescar de que estaba congelado el lago y a lo mejor sea un oso, porque los osos comen de eso ¿no?, o será un tigre... o una ¡serpiente! Pobre viejito se lo van a comer...

OBSERVADOR: ¿Avanzamos? (El alumno cambia la página) Esas huellas de qué son...

SARJM9R: ¡Ah! Ándale, te dije que era un oso, son pisadas de oso... (El alumno cambia la página) Mira, es un juego.

OBSERVADOR: Regresa y fíjate que hay palabras remarcadas en otro color (El alumno lo hace)

SARJM9R: Ajá, es como lo de español, de la tabla donde decíamos hoy, ayer y mañana y así... o ¿no?

OBSERVADOR: Exacto, son los tiempos verbales, o sea, lo que hacemos en diferentes momentos... por ejemplo: ayer jugué es tiempo pasado, hoy juego es presente, mañana jugaré es tiempo futuro.

SARJM9R: Ajá...creo es como el de las que hicimos en el salón... a ver...

El alumno no sabe cómo se conjuga bailar y pregunta para qué sirve el botón de pista palabra, una vez que identifica bien cómo se conjugan con ayuda de la docente, continúa conjugando bien, aunque le toma 6 minutos con 43 segundos terminarlo.

OBSERVADOR: En la próxima página, vas a encontrar palabras de un color distinto, tienes que recordar qué palabras son, lo estamos tratando en el proyecto de español, ¿ok?

SARJM9R: Ok. (El alumno lee en voz alta y cuando identifica las palabras en azul) Ah!... son las de alto, bajo, bonito, malvada, tierna y de los cuentos ¿verdad?

OBSERVADOR: Eso, continúa para que cheques el video que te lo explica. (El alumno avanza para ver el video, mientras lo observa se ríe de su contenido)

SARJM9R: Ora al pirata le dicen bien feo ¿verdad? Y ya vi lo que me dijiste de las que están en azul, ¿son sujetivos?

OBSERVADOR: Adjetivos, ahora vas a encontrar algunos en una sopa de letras y si se te dificulta, tiene un botón de ayuda también, pero más vale no usarlo porque después no te deja avanzar con las que tú realmente encuentres.

SARJM9R: Ah, no deja que haga trampa, sale.

El alumno comienza la sopa de letras con mucha dificultad, se tarda más de 20 minutos, cuando finaliza expresa felicidad por haber terminado sin usar la trampa. Continúa leyendo.

SARJM9R: (Al observar la imagen del fuego derritiendo el hielo) ¡jole.. no creo que sea un oso, es un dinosaurio (Sigue leyendo).

- ¡Ora! Ya me equivoqué muchas veces, no es un dinosaurio porque no echan fuego, es un dragón, esos tienen aliento de fuego.
- (Al observar la imagen del dragón y escuchar el rugido) ¡Está bien chido!

Al continuar leyendo, avanza hasta la imagen del ojo y activa el sonido.

OBSERVADOR: Dime qué sucedió o qué relación tiene ese sonido con la imagen.

SARJM9R: ¡Ah! Pues es que el Góru le hizo magia al viejito para que sus ojos sirvieran, cuando se abrazaron, por eso se oyen como brillitos de hada.

CÓDIGO DEL ALUMNO: SORHM9R

FECHA DE APLICACIÓN: 19/03/2015

Al alumno se le presenta el libro, se le explica que puede encontrar en él (texto, imágenes, videos, sonidos, actividades) y los botones en el menú sirven para regresarse en las páginas, avanzar a la siguiente o ir al inicio donde está la portada.

OBSERVADOR: ¿De qué crees que trata el cuento? observa la portada, su título, autor, ilustrador.

SORHM9R: ¿Qué es un ilustrador?

OBSERVADOR: La persona que elabora los dibujos del cuento.

SORHM9R: Ah, el autor es el que lo hace ¿no? El que se lo imagina...

OBSERVADOR: Podríamos decir que sí, ahora explícame qué te imaginas sobre el cuento, de qué será...

SORHM9R: De un mago, bueno yo digo porque ahí dice mágico, que sucede en una selva.

OBSERVADOR: Muy bien, ahora avanzarás, si necesitas releer algo puedes usar los botones del menú, vamos a ver si trata sobre lo que tú te imaginaste.

SORHM9R: Sale, ¿Ya le aprieto ahí en el de siguiente?

Cuando comienza la música de china el alumno sonríe.

OBSERVADOR: ¿Sabes de qué lugar se trata?

SORHM9R: No, bueno así como que suena al de kung fu panda, ha de ser de Japón.

El alumno avanza y comienza a leer con mucha dificultad, omite letras, cambia unas por otras, cambiando el sentido del cuento, por lo que se interviene para pedirle que se detenga y relea observando bien, con calma.

SORHM9R: Es que me da pena, no sé leer así de corrido y me trabo mucho ¿verdad?

OBSERVADOR: Nadie te está presionando ni apurando, el libro es para que lo disfrutes, si necesitamos ir despacio, iremos con calma, ¿de acuerdo?

SORHM9R: Bueno, pero no te rías si me equivoco, o tú me dices cómo va.
Comienza leyendo despacio.

SORHM9R: ¡Kía! Así le dicen a mi hermanito el bebé.

OBSERVADOR: ¿Qué entendiste de este primer momento?

SORHM9R: Pues es de un anciano que se llama Kía y es ciego y le gusta pescar.
(Continúa observando el video).

OBSERVADOR: ¿Qué te gustó del video? es del sitio donde ocurre el cuento.

SORHM9R: Pero no era Japón, es de China. Me gusta que ahí nomás andan en bici, porque hay mucha gente y no caben los carros, luego es de que la gente vive cerca de los pandas. (Avanza)

Cuando lee se le apoya a darle tono a las preguntas. Después se le pide haga una predicción de qué animal será de acuerdo a la imagen de las huellas.

SORHM9R: A lo mejor es un cocodrilo, porque un oso no tiene sus patas así de pico.
(El alumno avanza)

OBSERVADOR: ¿Te fijaste que hay palabras en color rojo?, son palabras que pertenecen a un momento en el tiempo. (El alumno se regresa a la página con las palabras en rojo)

Por ejemplo: Congelar... Ayer congelé una paleta, es tiempo pasado; hoy congelé una paleta, es presente; mañana congelaré una paleta. ¿Lo recuerdas?

SORHM9R: Es de los de la tabla donde saqué la carita triste.

OBSERVADOR: Exacto, son los tiempos verbales, o sea los momentos en que sucede lo que hacemos.

SORHM9R: Como, yo leo, tú lees, ellos leen...

OBSERVADOR: Y en qué momento suceden, ¿ayer, hoy o mañana?

SORHM9R: Ahorita, hoy pues.

OBSERVADOR: Entonces es presente. Cambia la página y vas a resolver una actividad, tienes que conjugar los verbos... cambiarlos según el momento que te indica.

En la actividad, el alumno requiere ayuda para la primera palabra, después solo lo resuelve en un tiempo de 5 minutos con 32 segundos.

SORHM9R: Estaba bien fácil, el de la libreta saque la carita porque ni lo hice.

(Sigue leyendo en voz alta con mayor fluidez, cambia la página).

OBSERVADOR: Observa bien, ¿qué será la imagen?

SORHM9R: Ha de ser la boca del cocodrilo y sus dientotes así como los del tiburón que ves que tienen muchas filas.

OBSERVADOR: Muy bien, ahora tendrás que regresar para revisar unas palabras...

SORHM9R: ¿Las que estaban en azul?

OBSERVADOR: Exactamente, fíjate que se parecen a las que usamos para el personaje de los diferentes cuentos, feo, valiente, hermoso. En la página siguiente de la boca del cocodrilo puedes ver qué nombre reciben ese tipo de palabras. (El alumno, avanza, y da play al video, una vez viéndolo se ríe del contenido)

SORHM9R: Les faltó decir mugroso, greñudo.

OBSERVADOR: Esas palabras que nos dicen cómo son las cosas, personas o animales son ADJETIVOS. (El alumno avanza)

SORHM9R: Es una sopa de letras, pero se ve que está bien difícil.

OBSERVADOR: Es una sopa de letras de adjetivos, si piensas que no puedes encontrar alguna palabra, puedes pedir la pista en el botón, pero después no te dejará buscar las que tú realmente encuentres; te sugiero que te esfuerces o me pidas ayuda y así no utilizas esa ventaja que te muestra la palabra completa.

SORHM9R: Órale, es un trato, a ver si puedo... no se ven luego luego.

Cuando el alumno tarda mucho para encontrar alguna palabra, pide ayuda y se le auxilia dándole pistas sobre la dirección de alguna palabra y cerca de qué letra está.

Le toma resolver la actividad cerca de 30 minutos.

SORHM9R: Estaba bien difícil, hasta iba a llorar... no es cierto eh?

El alumno lee las siguientes dos páginas, cuando ve la página con la imagen del fuego con el hoyo en el hielo, comenta:

SORHM9R: ¡Chíngale! No es un cocodrilo, es un dragón el Góru.

- Oye, el viento de que se lo llevó a dar un paseo, ¿te imaginas que lo tirara?

OBSERVADOR: Avanza y fíjate si es un dragón o un cocodrilo.

SORHM9R: Te dije que era un dragón, se ve bien poderoso. Ruge así como el del Goku, cuando juntan las esferas para pedir deseos.

El alumno continúa leyendo el cuento hasta que se encuentra con la imagen del ojo con sonido.

OBSERVADOR: ¿Qué te imaginas con ese sonido? ¿Qué tiene que ver el sonido con el cuento?

SORHM9R: Pues ves que dice que se lo llevó en su lomo y que si lo abrazaba se iban a fusionar y así Kía pudo ver como si fuera el dragón. Es del milagro que ya vio las montañas.

CÓDIGO DE LA ALUMNA: OLPMF9I

FECHA DE APLICACIÓN: 20/03/2015

A la alumna se le presenta el libro, se explica que puede encontrar en él texto, imágenes, videos, sonidos, actividades y los botones en el menú sirven para regresarse en las páginas, avanzar a la siguiente o ir al inicio donde está la portada.

OBSERVADOR: Observa la portada, puedes comentarme ¿de qué se va a tratar?

OLPMF9I: Parece que se va a tratar de un señor que es mágico y se llama góru.

(Avanza)

OBSERVADOR: En la parte inferior hay un sonido, actívalo.

- ¿Qué te recuerda esa música, la haz escuchado?

OLPMF9I: Se parece a la música de la conquista de Tenochtitlán que vimos en la biblioteca, así con flauta y tambores. (Pausa la música) Ya le cambio mejor.

OBSERVADOR: ¿Coincide lo que pensaste del cuento antes de leer?

OLPMF9I: Algo, porque si es de un señor, solo que viejito y no se llama Góru, es Kía, no le importa ser ciego, nomás le importa pescar y vender sus peces. (Avanza y observa el video)

OBSERVADOR: ¿Qué me dices del video?

OLPMF9I: Es como la música del principio, era de China; y se parece a Pucca porque a ella le cosen la ropa unos gusanitos de seda, así como el que salió en el video nomás que está bien feo.

OBSERVADOR: ¿Qué personaje es el de la imagen?

OLPMF9I: Es el viejito... no me acuerdo cómo se llama (regresa a revisar cómo se llama)... Kía. (Continúa leyendo)

OBSERVADOR: ¿Quién será, o qué será lo que se oculta?

OLPMF9I: Se esconde un oso ... ¡Panda!. (Avanza y cuando observa la imagen de las huellas) Parecen patas de un dinosaurio, las de los pandas son redonditas.

OBSERVADOR: Analiza que en las páginas anteriores había palabras en color rojo (la alumna se regresa y las dice en voz alta).

OLPMF9I: Son verbos en pasado.

OBSERVADOR: Exacto, avanza y vas a encontrar un crucigrama donde tienes que conjugar verbos. Tocando el número te sale el verbo y el tiempo para conjugarlo.

La alumna resuelve fácilmente el crucigrama, termina en 1 minuto 43 segundos y continúa leyendo.

OLPMF9I: ¿Qué es eso?

OBSERVADOR: Imagínate qué es o a quién pertenece.

OLPMF9I: Es la espalda del dinosaurio yo creo (refiriéndose a la imagen de textura)

OBSERVADOR: En la página anterior, hay unas palabras en azul, ¿qué nombre reciben?

OLPMF9I: (la alumna regresa a revisar) Son adjetivos calificativos.

OBSERVADOR: Muy bien, avanza y veremos qué son los adjetivos.

OLPMF9I: (Después de observar el video) El video es de los verbos, ah no, de que son los que dicen cómo son las cosas. (Avanza)

OBSERVADOR: Ahora vas a encontrar algunos en la sopa de letras.

OLPMF9I: (Lee en voz alta los adjetivos) Son los adjetivos de Góru y Kía.

- El de mostrar palabra ¿es para cuando no encuentro una?

OBSERVADOR: Ándale, el problema, es que después te marca todas las que buscas en rojo y no te da puntos.

OLPMF9I: Entonces, no lo voy a usar, son 100 puntos en total miss.

La alumna termina la actividad en 12 minutos 33 segundos sin ayuda.

- ¡Por fin!.. pensaba que no iba a poderlo terminar. (Continúa leyendo)
- El dinosaurio quería tener amigos y con el viejito no se juntaban porque no veía.

OBSERVADOR: Observa la imagen y dime si crees que es un dinosaurio aún.

OLPMF9I: Oh no, es un dragón, porque saca fuego de su boca. (Continúa leyendo)

OBSERVADOR: ¿Qué habrá sentido Kía?

OLPMF9I: Sintió el cuerpo del dragón, así como piel rugosa y se sintió raro en su mano. Es como cuando nos tapan los ojos, se siente raro porque no ves lo que tocas. (Continúa leyendo)

- Suena como cuando vuela un avión, porque el aire le pasa entre sus alas al dragón.

OBSERVADOR: Ahora, dime qué te imaginas con esa imagen y el sonido.

OLPMF9I: Es el ojo del viejito, por fin podía ver Kía y vió el cielo, las montañas y el bosque de bambú donde conoció a Góru.

CÓDIGO DE LA ALUMNA: RAIZF9AT

FECHA DE APLICACIÓN: 23/03/2015

A la alumna se le presenta el libro, se le explica que los botones en el menú sirven para regresarse en las páginas, avanzar a la siguiente o ir al inicio donde está la portada, además podrá encontrar en él texto, imágenes, videos, sonidos y actividades.

OBSERVADOR: Observa bien la portada, sus elementos, ¿de qué crees que se tratará?

RAIZF9AT: (lee el título y el autor) tal vez de un oso mágico porque ellos comen bambú. (Avanza)

OBSERVADOR: Activa el sonido que está en la esquina y dime qué te imaginas.

RAIZF9AT: Es música que tocan en china, con una guitarra, bueno, no es una guitarra, se parece pero es más larga y así suena. (Avanza y empieza a leer en voz alta, avanza y observa el video de China)

OBSERVADOR: ¿De qué se trata el video?

RAIZF9AT: Es de los bailes en China, ahí sólo ocupan bicis, el metro y por eso tienen mucho campo, de que no hay coches que saquen humo negro.

OBSERVADOR: En la imagen, ¿quién es?

RAIZF9AT: Es el anciano Kía y está pescando para ir a vender. (Avanza y continúa leyendo)

OBSERVADOR: ¿Qué personaje será?, ¿ya viste las huellas?

RAIZF9AT: Ha de ser un panda, no, es un chango.

OBSERVADOR: En la página que leíste, había palabras en color rojo, analízalas.

RAIZF9AT: Todas son verbos, unos están en pasado.

OBSERVADOR: Eso, ahora, en la próxima página vas a resolver un crucigrama donde conjugues verbos en pasado, presente y futuro.

La alumna, comienza sin ayuda, analiza que tecleando se activa la indicación, después de 3 minutos con 1 segundo termina hasta el 5, da click en comprobar pero no se activa.

RAIZF9AT: ¡Ah! Me falta la 6... (la resuelve) Ya, mira, terminé en 3:15. Soy muy veloz. (Avanza y continúa leyendo)

OBSERVADOR: Y esa imagen, ¿qué será o de quién será?

RAIZF9AT: Es su panza, ¡Un dragón!

OBSERVADOR: La página anterior tenía palabras de color azul.

RAIZF9AT: (Se regresa) Sí me acuerdo, son los adjetivos.

OBSERVADOR: Muy bien, ahora vamos a ver un video sobre los adjetivos, para que quede más claro.

La alumna avanza y mientras observa el video se ríe, una vez que termina el video le cambia de página.

OBSERVADOR: Ahora, vamos a resolver una sopa de letras de adjetivos.

RAIZF9AT: Son de Kía y Góru, porque dice ciego y ese es el anciano, pequeño y delgado y el otro dijo que era grande y diferente.

OBSERVADOR: Exacto, ahora te advierto que si no encuentras alguna palabra y piensas que necesitas ayuda, das click en mostrar palabra, pero... a partir de allí va a señalar todas las palabras que posiblemente tú encuentres en color rojo, por lo que te digo que no hay prisa, porque si lo usas ya no sumarás puntos, ¿está claro?

RAIZF9AT: Sí miss, no voy a hacer trampa.

La alumna comienza a resolverlo fácilmente, pero en las palabras largas se desanima, termina en 11 minutos con 45 segundos, después continúa leyendo.

OBSERVADOR: Con lo que leíste y esta imagen, dime qué piensas.

RAIZF9AT: Es un dragón, porque ellos sacan fuego por su hocico. (Avanza)

- De seguro sintió bien rasposo en su mano.
- Sí ¡es un dragón!

OBSERVADOR: Tenías razón, y ¿ese sonido?

RAIZF9AT: Es de que va volando muy alto, es el viento con nieve que va pasando por sus alas de Góru. (Avanza)

OBSERVADOR: Esta imagen ¿qué te quiere dar a entender y el sonido qué tiene que ver?

RAIZF9AT: Es el ojo del dragón y por él podía ver en realidad Kía. El sonido es de la magia, de cuando Kía podía ver a través de los ojos de Góru.

CÓDIGO DE LA ALUMNA: ROPBF9AT

FECHA DE APLICACIÓN: 24/03/2015

A la alumna se le presenta el libro, se le explica para qué sirven los botones del menú, anterior, siguiente e inicio. Además se le indica que en él va a encontrar imágenes, texto, sonidos, videos y actividades.

OBSERVADOR: Observa la portada del cuento, dime de qué crees que se va a tratar.

ROPBF9AT: (Lee el título, autor, ilustrador) Pues, parece que va a ser de un panda y de la naturaleza. (Avanza)

OBSERVADOR: Escucha la música y dime en qué lugar sucederá el cuento.

ROPBF9AT: La música es como un señor tocando un arca y es China, es de un panda que vive en China. (Avanza).

- Yo vi un video de un señor que toca un arca y tiene a un panda cerca y se parece mucho a esta música.

OBSERVADOR: ¿Qué haz entendido?

ROPBF9AT: Es de que el señor no se limitaba y siempre se valía por sí mismo, era bueno aunque ya estaba anciano. (Avanza)

OBSERVADOR: Observa el video y luego me comentas de qué trata.

ROPBF9AT: En china hay mucha gente y es trabajadora, hacen discos, telas, metal, los niños hacen danza.

OBSERVADOR: ¿De qué personaje es esta imagen?

ROPBF9AT: Es el pescador, está pescando Kía. (Avanza y sigue leyendo)

OBSERVADOR: Mira, ¿esas huellas de quién son?

ROPBF9AT: Yo creo que es un panda, porque en el bosque de bambú hay muchos.

OBSERVADOR: Es cierto, en las páginas que leíste había unas palabras en color rojo, ¿qué tienen en común?

ROPBF9AT: (se regresa y las lee en voz alta) son palabras en pasado. (Avanza al crucigrama)

OBSERVADOR: Muy bien, ahora vas a resolver un crucigrama de palabras en diferentes tiempos, pasado, presente y futuro.

La alumna se confunde constantemente con los cuadros del crucigrama aunque conjuga bien, por lo que se le apoya para ubicarse, en la número 4 cuenta los cuadros para pensar cuál es la palabra que corresponde, termina en 2 minutos con 56 segundos. (Avanza y continúa leyendo en voz alta)

OBSERVADOR: Observa la imagen, ¿qué será? ¿qué te imaginas?

ROPBF9AT: Es el vestido que usa Kía.

OBSERVADOR: Viste que en la página anterior hay palabras en color azul, ¿las recuerdas?

ROPBF9AT: (Se regresa a revisar rápido) Son los que nos dicen cómo son las cosas, como en el cuento de ricitos de oro, el oso era alto, café, enojón, gordo...

En la escuela ponen música muy alta para un ensayo, por lo que a la alumna se le colocan audífonos para escuchar el video próximo.

OBSERVADOR: Exacto, son adjetivos, vas a ver un video que nos comenta algo sobre ellos, cuando termine me explicas qué le entendiste.

La alumna adecúa el nivel del volumen de los audífonos para escuchar bien, mientras observa el video se ríe.

ROPBF9AT: Es de los adjetivos, es una palabra que describe a las personas o a las cosas.

OBSERVADOR: Muy bien, avanza y vas a resolver una sopa de letras de adjetivos; te sugiero que busques bien con calma, porque aunque hay una herramienta para mostrarte una palabra, después no va a contar las que tú encuentres y las pondrá subrayadas en rojo, ¿empiezas?

ROPBF9AT: Ajá, debo agilizar mi mente con la sopa de letras.

- Mi tío me enseñó como buscarlas, así por cada línea.

Con dificultad la alumna resuelve la sopa de letras, sin pedir ayuda o pistas, termina en 16 minutos con 20 segundos. La alumna avanza y continúa leyendo.

OBSERVADOR: Analiza la imagen, qué sucede y el sonido actívalo.

ROPBF9AT: ¡Es un dragón!, tiene aliento de fuego y eso sólo lo tienen los dragones. (Da click en siguiente y sigue leyendo)

OBSERVADOR: ¿Qué habrá sentido Kía?

ROPBF9AT: Sintió la piel bien rasposa del dragón, así como la banqueta. (Continúa leyendo)

- Si era un dragón, ¿ya viste?

OBSERVADOR: Ese sonido ¿de qué es?

ROPBF9AT: El sonido es del dragón, se escucha como le sopla el frío porque se fueron a volar.

- A Góru le importaba que fuera su amigo de corazón y por eso se lo llevó al cielo. (Avanza y observa la imagen del dragón, activa el sonido)

- Mira, está bien padre y me saludó. (Sigue leyendo la siguiente página y avanza)

OBSERVADOR: ¿Qué entendiste? ¿Esa imagen y el sonido qué significan?

ROPBF9AT: Haz de cuenta que hay un hada que va a convertir a Góru en humano.

- Góru dijo que eran uno mismo y cuando cerraron sus ojos el dragón y Kía veían por el mismo ojo. En su corazón su amistad era muy fuerte.
- Góru hizo magia, por eso su título dice Góru el mágico.

CÓDIGO DEL ALUMNO: PAMEM9I

FECHA DE APLICACIÓN: 25/03/2015

El lugar de aplicación para los alumnos restantes fue el salón de 5° "A", por la nula señal de internet en el salón del grupo 3° "C", utilizando el equipo de enciclopedia. Inicialmente se le indica al alumno la función de los botones del menú, así como lo que puede encontrar en el libro (texto, ilustraciones, sonidos, videos y actividades).

OBSERVADOR: Observa la portada y explícame de qué crees que se trate el cuento.

PAMEM9I: Es un chango que está en una selva y quiere tener amigos.

OBSERVADOR: ¿Cómo se llama el libro?

PAMEM9I: Góru el mágico (Avanza)

OBSERVADOR: Ahí hay un sonido, dale play. ¿En qué sitio irá a ocurrir la historia?

PAMEM9I: En China

OBSERVADOR: ¿Y cómo sabes que es China?

PAMEM9I: Porque los tambores se escuchan.

OBSERVADOR: ¿Dónde haz escuchado música de China?

PAMEM9I: En videos, canciones o en la tele.

OBSERVADOR: Si quieres puedes seguir escuchando o cambiarle.

El alumno presiona el mouse varias veces por lo que las páginas se cambian, se le ayuda. Una vez que observa el video, se le pide comente lo que observó o qué entendió.

PAMEM9I: Yo observé que hay mucha tranquilidad en China y también hay muchos, este... hay muchos animales extraños; que si un día vamos a China podemos conocerlos y ... este, hay muchas culturas en China, como la arcilla, y ya. (No cambia la página, espera la indicación)

OBSERVADOR: Acuérdate que puedes ir y venir como quieras. (El alumno cambia la página y mientras observa la imagen) ¿Quién será ese?

PAMEM9I: El pescador. (Avanza y continúa leyendo, después ve la imagen de las huellas)

OBSERVADOR: ¿Quién será? ¿Quién crees?

PAMEM9I: Un oso.

OBSERVADOR: Regresa tantito a donde estaban las palabras en rojo.

Cuando el alumno revisa las palabras, se le apoya en la resolución del crucigrama poniendo de ejemplo las oraciones yo hoy.... lavo, yo mañana... jugaré. Termina hasta el número 5 y expresa haber acabado, por lo que se le invita a revisar.

PAMEM9I: Ah, falta la 6... leer en tiempo pasado... ¡Leí!

OBSERVADOR: Todo estuvo bien, siguiente.

Al dar lectura, el alumno cambia letras por otras, dando otro sentido al cuento. Cuando avanza en la lectura se le pregunta de qué personaje tratará, afirmando que es un oso panda.

OBSERVADOR: (El alumno observa la imagen de la textura) Según esa imagen, qué será o de quién.

PAMEM9I: Un pájaro o una persona diferente.

OBSERVADOR: Vas a ver un video. (Mientras el alumno lo observa se ríe y cuando termina avanza a la sopa de letras)

- Las palabras las puedes encontrar así o de regreso, de bajada o de subida, como sea ¿Sale?

PAMEM9I: Sí, ya la encontré... ¡Listo!

OBSERVADOR: Todas las palabras, en total van a ser 100 puntos.

El alumno finaliza la actividad en 6 minutos con 13 segundos, después continúa leyendo.

PAMEM9I: Ahora sé qué es...

OBSERVADOR: ¿Qué es?

PAMEM9I: Un dragón. (Sigue leyendo)

OBSERVADOR: ¿Qué sucede con la imagen del ojo?

PAMEM9I: Volvió a ver...

OBSERVADOR: ¿Y qué vió? ¿y cómo pudo ver?, para empezar...

PAMEM9I: Ah no, con los sentidos, sintió... este...

OBSERVADOR: ¿Qué hizo Góru?

PAMEM9I: Góru, creo que como dijo que era uno, ya podía ver.

CÓDIGO DEL ALUMNO: VAVLM9AT

FECHA DE APLICACIÓN: 26/03/2015

Al alumno se le indica para qué sirven los botones del menú, que es un cuento en el que puede encontrar texto, ilustraciones, videos, sonidos y actividades. Después se le introduce preguntándole cuál es su anticipación del contenido observando la portada.

VAVLM9AT: Me imagino que va a ser una selva, con colores bonitos, arena y mucha agua. (Se le pide identifique el título del cuento y acierta)

- Se ve como una isla y no me gusta el color de las palmeras rojas. (Se le sugiere avanzar)

OBSERVADOR: Ahí hay un sonido debajo, hay un triangulito que es el "play" y me vas a decir dónde te imaginas que ocurre el cuento.

VAVLM9AT: En China.

OBSERVADOR: ¿Por qué?

VAVLM9AT: Porque se escucha como la canción de China.

OBSERVADOR: ¿Dónde haz visto o cómo sabes que es de China?

VAVLM9AT: En películas. Mi papá siempre compra de guerra y eso, y se escuchan las canciones cuando los soldados van a atacar y en China.

OBSERVADOR: Si quieres continuar escuchando la canción, continúas escuchando o puedes continuar. (El alumno avanza y se le pide lea en voz alta, después que explique lo que ha entendido)

VAVLM9AT: Le entendí que había una vez un viejito que era de China y estaba ciego, pero el siempre encontraba la forma para que siguiera el límite de estar ciego y que el vendía los pescados y en las mañanas muy temprano iba a pescar. (Avanza)

OBSERVADOR: Ahí vas a observar un video, bájale tantito a la barra para que observes bien.

VAVLM9AT: Sí, yo también ya sé, pero no sé, es que...

OBSERVADOR: (El alumno observa el video) ¿Qué sitio es ese?

VAVLM9AT: Es China, no sé es China o Japón... es igual.

OBSERVADOR: Se parecen.

VAVLM9AT: Pero es Japón o China...

OBSERVADOR: Es China.

VAVLM9AT: Lo noté porque en China hay dragones y siempre creen en dragones.

- ¡Oh!, es muy bonito, pero tengo que estudiar mucho para viajar.

OBSERVADOR: ¿Viajar a otros países?, Sí.

VAVLM9AT: Dice mi mamá que si quieres ir a Brasil o a China, o a otro lugar que tienes que estudiar mucho para que puedas viajar.

OBSERVADOR: Ándale, con becas, la beca se da a las personas que estudian demasiado.

VAVLM9AT: Yo ya tengo una beca.

OBSERVADOR: ¿Ya tienes beca?

VAVLM9AT: Sí, tengo una prima que se llama beca. (El alumno explica el chiste que cuentan en su familia, después ve el panda que aparece en el video y comenta que las niñas le dicen panda)

OBSERVADOR: Entonces haz de ser de China.

VAVLM9AT: Ahí están las grúas que le gustan a la de harta del rosa (Cuento)

-(Observando el mandril) Órale, esos dan asco, porque un día fuimos a un zoológico y había como jaulas con vidrio y hay animales, y hubo uno que se puso mero en el

vidrio, ¿ves que tienen nalgas rosas? Y que mi hermana estaba agachada y cuando volteo se le ven las nalgas al mono y dice ¡Oh!.

- Son muy creativos ¿no?

OBSERVADOR: ¿Qué te gustó del video?

VAVLM9AT: Me gustó cuando... es que como lo podría decir.... Es que me gustó todo.

OBSERVADOR: ¿Por qué?

VAVLM9AT: Lo que no me gustó, fue cuando todo se fue pudriendo, así desechando.

(Se le invita a continuar, antes de eso, pregunta qué es la imagen que aparece, se le explica que está cargando otro video)

OBSERVADOR: (Mientras el alumno observa la imagen del Chino en el lago)
¿Quién es ese?

VAVLM9AT: El viejito ciego que está pescando en un lago, con una caña de pescar y atrás de él hay muchas cañas y hay un lago hermoso.

Cuando el alumno no sabe qué son las plantas que están en la imagen, se exploran sus conocimientos previos, preguntándole qué comen los pandas, al no saber, se le dice que se llama bambú.

- Sí, ya me acordé, aparece en Kung Fu Panda, dice: ¡ah! Por qué hay mucho bambú. (Empieza a leer)
- Hasta en el principio lo dijo. (Sigue leyendo)
- Ay que miedito, si ya fuera de noche hasta daría miedito.

OBSERVADOR: Espera, ¿Quién crees que sea?

VAVLM9AT: Un panda.

OBSERVADOR: Ya observaste que hay palabras en color rojo, dime ¿Cuáles son?

- ¿Qué tienen en común?
- ¿Qué hemos estado viendo en español de los tiempos verbales?

VAVLM9AT: De los verbos indicativos.

OBSERVADOR: Pero, ahorita son los tiempos como pasado, presente, futuro, ¿en cuál tiempo están?

VAVLM9AT: En pasado. (Se le explica la actividad siguiente, donde tiene que completar los verbos)

- (Avanza a la siguiente página de la imagen de las huellas) Sí, es un panda.
- No, porque tiene las piernas grandes.

OBSERVADOR: ¿Entonces qué será?

VAVLM9AT: Un monstruo, veo que hay cañas... bambú, y lo que no me gusta es el bambú rojo y veo unas enormes piernas.

OBSERVADOR: ¿De quién serán, decías que era un panda, entonces ahora qué es?

VAVLM9AT: No sé, es que no conozco a los animales de China.

OBSERVADOR: Pero tú qué te imaginas que será.

VAVLM9AT: Un dragón. (El alumno avanza a la actividad del crucigrama, donde se le explica cómo aparecen las indicaciones de cada número, después se le apoya conjugando la primera palabra, así como cómo corregir cuando se equivoca de letra en los espacios. En los siguientes números conjuga bien sin ayuda, usando las teclas de dirección en el teclado)

El alumno termina la actividad en 2 minutos con 59 segundos.

OBSERVADOR: (El alumno continúa y lee la siguiente página) ¿Qué le vas entendiendo hasta ahí?

VAVLM9AT: Le voy entendiendo que el viejito que no podía pescar porque estaba frío y se estaba congelando el lago y estaba sentado en la orillita del mar, del lago, congelándose. Pero después, escuchó entre los bambús algo moverse y preguntó quién es, después dijo alguien... qué tal mi nombre Góru, dice góru, que nombre es ese y dice... y dice... qué más, de dónde vienes, dice el viejito y dice el Góru me escondo de la gente, he estado en este bosque por muchos años, me escondo de la gente porque soy un poco grande y diferente que los demás.

OBSERVADOR: ¿Entonces qué será?

VAVLM9AT: No sé.

(Mediante preguntas se busca que el alumno imagine al personaje, pero expresa estar confundido entre China y Japón, que vio un programa en que uno de los dos es la ciudad más rara, donde hacen locuras)

OBSERVADOR: Ahí hay unas palabras en azul, acuérdate que ya lo estamos viendo en español, fuerte, poderoso (se mencionan varios ejemplos). Continúa y ahorita vamos a ver qué son esas palabras.

El alumno mientras observa la imagen de textura, se le pregunta qué cree que es.

VAVLM9AT: Piel o cobijas de China. (Cambia de página y mientras observa el video le sube el volumen)

OBSERVADOR: ¿Entonces las palabras en azul qué eran?

VAVLM9AT: Eran adjetivos.

OBSERVADOR: Vas a resolver una actividad de adjetivos, nada más que está un poquito complicada. (El alumno avanza a la sopa de letras) Tienes que encontrarlas.

VAVLM9AT: ¿Y cómo le hago?

- O sea, como las uno (Se le enseña al alumno cómo se unen las letras al encontrar una palabra. Se le dan pistas para encontrarlas)

OBSERVADOR: Las puedes encontrar en todas las direcciones.

VAVLM9AT: ¿Dónde está ciego?... ¡Estoy ciego!

- ¿Se puede así?

OBSERVADOR: Sí, están en todas direcciones, te lo dije, pueden estar de abajo para arriba, en forma de escalera...

El alumno termina la actividad en 7 minutos con 39 segundos. (Sigue leyendo)

OBSERVADOR: ¿Qué le entendiste?

VAVLM9AT: Le entendí que Góru, entons... entonces dice el viejito, entonces no tienes amigos y dice góru que no y dijo el viejito que no tiene muchos porque... porque decían que estar ciego era malo y dijo el viejito que tranquilo que podemos ser los dos amigos. (En seguida se le cuestiona al alumno para que reflexione. Después pregunta por cuántas páginas son y sigue leyendo)

VAVLM9AT: ¡Era un dragón!

- Sí, es un dragón.
- Te digo lo que... entendí ahorita que...

OBSERVADOR: O ¿qué fue lo que te gustó?

VAVLM9AT: Lo que me gustó fue que cuando Góru iba ayudar al viejito.

- Es un dragón.
- Ahí veo, fuego, fogata, bambú que no me gusta que es el rojo y el hoyo derretido.

Al leer, se equivoca y relee.

OBSERVADOR: ¿Qué habrá sentido?

VAVLM9AT: Su mano.

OBSERVADOR: ¿Qué habrá sentido el anciano?

VAVLM9AT: Piel seca. (Avanza)

- ¡Azu!... Hay un sonido... pero primero leyo... o...

OBSERVADOR: Como tú quieras.

VAVLM9AT: No, primero leo. (Después de leer activa el sonido, continúa leyendo)

OBSERVADOR: ¿De quién era el ojo?

VAVLM9AT: Del viejito.

OBSERVADOR: ¿Qué sucedió?

VAVLM9AT: Que Góru significaba mágico y góru se llevó a Kía para que pudiera ver todo China.

3.5 Evaluación de la aplicación del e-book

La evaluación del proyecto tiene un papel primordial, pues es un proceso que implica recabar información para orientar las acciones durante el proceso o al finalizarlo. El piloteo del e-book “Góru, el mágico” permitió verificar su pertinencia, así como la utilidad de los elementos empleados, además de identificar en qué medida se mejoró la comprensión lectora de los alumnos que integraron la muestra. Para ello, se elaboró un cuestionario con diferentes preguntas de acuerdo a cada nivel de comprensión lectora:

1. ¿Dónde vivía Kía y a qué se dedicaba? NIVEL LITERAL
2. ¿Cómo encontró Kía a Góru? NIVEL LITERAL
3. ¿Por qué góru no se mostró ni dijo lo que era? NIVEL INFERENCIAL
4. ¿Por qué crees que se alegró Góru al conocer a Kía? NIVEL INFERENCIAL
5. ¿Qué experiencias habrá vivido Kia por ser ciego? NIVEL INFERENCIAL
6. ¿Cómo actuarías tú si fueras Kía? NIVEL CRÍTICO
7. ¿Qué opinas de la amistad entre Kia y Góru? ¿Conoces alguna similar?
NIVEL CRÍTICO
8. ¿Qué enseñanza te deja el cuento? NIVEL CRÍTICO

Los resultados de los alumnos que integran la muestra se enlistan en seguida, colocando una X si el alumno consiguió responder de acuerdo a lo que se le planteaba, como se observa en la tabla 5.

Respuestas del cuestionario

CÓDIGO DEL ALUMNO	N° DE PREGUNTA							
	1	2	3	4	5	6	7	8
OLPMF9I	x	x	x	x	x	x		x
PAMEM9I	x		x				x	x
RAIZF9AT	x	x	x	x	x	x	x	x
ROPBF9AT	x		x	x	x	x	x	x

SARJM9R	x	x	x	x	x	x	x	x
SORHM9R			x	x	x	x	x	x
VAVLM9AT	x		x	x	x	x		x

Tabla 5. Resultados aceptables de cada pregunta del cuestionario.

Colocando los resultados por nivel de comprensión lectora, se obtiene lo siguiente en el gráfico 2.

Resultados de Niveles de comprensión lectora

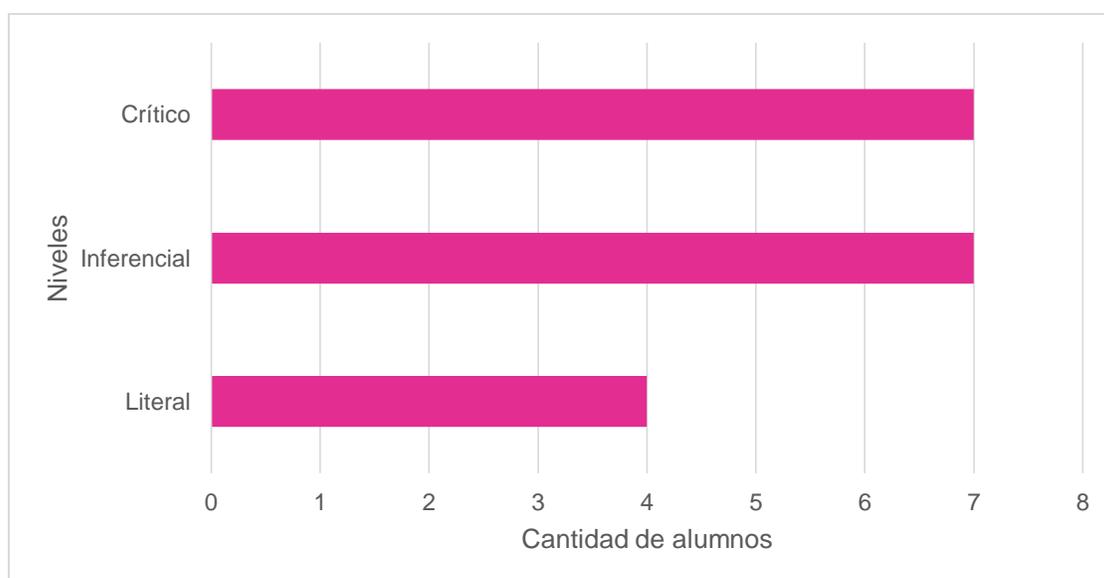


Gráfico 2. Ubicación en niveles de comprensión lectora según cuestionario.

Al analizar las respuestas en cada pregunta del cuestionario, los alumnos lograron contestar aquellas que corresponden al nivel crítico e inferencial (Ver anexo 3). Además en los momentos posteriores a la aplicación, sugerían la elaboración de otro e-book. Se observó que efectivamente aunque sus canales de aprendizaje son distintos, todos lograron centrar su atención en la lectura, haciendo de ella una actividad atractiva, consiguiendo una mejoría en la comprensión lectora.

Expresaron su gusto por el e-book, sólo un alumno comentó que en las ilustraciones no le gustaba el color rojo en los bambúes; todos lograron resolver la

actividad del crucigrama, a excepción de los alumnos rezagados pues con ellos se tuvo que apoyar más; en la actividad de la sopa de letras, todos los elementos de la muestra la consideraron complicada pero divertida.

El material es flexible y puede ser modificado para los diversos grados de educación primaria, se estimula la imaginación de los alumnos y su creatividad con el apoyo de sonidos e imágenes.

CAPÍTULO IV CONCLUSIONES

Este material está basado en la inminente necesidad de alumnos críticos con una competencia lectora desarrollada adecuadamente y comprensión lectora aprehendida. No es algo que sólo culmine en el placer por la lectura, sino en la necesidad de integrarse a una sociedad basada en el lenguaje y la comunicación oral y escrita, donde los medios para llevarlos a cabo sólo se pueden comparar con el infinito.

El objetivo radicó en desarrollar un e-book para promover la comprensión lectora en alumnos de tercer grado de nivel primaria, tomando en cuenta los canales de aprendizaje de la programación neurolingüística; el trayecto en el desarrollo del e-book atravesó por cada uno de los objetivos específicos antes mencionados, se consiguió favorecer la comprensión lectora tomando en cuenta los canales de aprendizaje de los alumnos de la muestra así como el grupo de adopción de innovaciones para intervenir en caso de que necesitasen ayuda. Esto fue de mucha utilidad, pues los alumnos del grupo rezagados, al ser estimulados con sonidos, imágenes, videos y actividades que representaran un reto para ellos mejoraron en su nivel de comprensión lectora.

Los bloques de texto breves atrajeron la atención de los alumnos al ser acompañados de imágenes con sonidos; de la misma manera los videos incluidos de acuerdo al contenido del cuento favorecieron su imaginación y que comprendieran qué son los adjetivos. Para los alumnos en general, las actividades personalizadas en educaplay ayudaron a que entendieran mejor los contenidos del bloque IV.

La tipografía escogida fue apropiada pues las letras se distinguían adecuadamente y los alumnos en su mayoría leían adecuadamente.

Acompañando al texto y las imágenes se emplearon estrategias lectoras y modalidades de lectura, que generaron comprender fragmentos del cuento en cada página, armando después un rompecabezas con ellos.

Al unir estos elementos y consideraciones en el diseño instruccional, se fusionaron para abarcar el medio físico, los medios disponibles, el espacio, estudiante, observador, contenidos a tratar y tiempo. De dicha manera se promovieron la participación y motivación de los alumnos hacia el material.

La lectura hipertextual está presente y continuará evolucionando con el paso del tiempo, por ello, los alumnos deben ser competentes para leer con profundidad diversos tipos de elementos, ya sea texto, imágenes, videos... es decir, que sean capaces de comprender el mundo que los rodea en equipos como la televisión, celular, computadora, tablet, laptop, consolas de videojuegos, etc.

La posibilidad está en un parpadeo, los materiales que se emplean en las aulas podrán ser diversos, pero no adecuados ni actualizados con las generaciones presentes y venideras. Se requiere presentarle a los niños y niñas materiales multimedia que fomenten su comprensión lectora de manera interactiva, divertida, creativa, en un ambiente de disfrute, partiendo de sus conocimientos previos, apoyándolos en caso de que tengan dificultades sin señalarles de manera negativa, expresando refuerzos positivos, pues de ello depende que exista una sociedad lectora potencialmente adaptada y aprovechando las nuevas tecnologías.

ANEXOS
ANEXO 1. RESULTADOS DE COMPRENSIÓN LECTORA PRIMER BLOQUE

Nº	CODIGO DEL ALUMNO	IDENTIFICA LA IDEA CENTRAL DE UN TEXTO	LOCALIZA INF. ESP. EN UN TEXTO, TABLA O GRÁFICA	UTILIZA INF. CONT. EN UN TEXTO PARA ARGUMENTAR
1	MOME	S	S	CS
2	MUGM	S	S	S
3	MUSM	CS	S	S
4	NUZA	S	S	S
5	OLPM	S	S	S
6	ORPJ	RA	RA	RA
7	PAME	S	S	S
8	QUCL	S	CS	CS
9	RAIZ	S	S	S
10	RASA	S	S	S
11	RATD	S	CS	S
12	REDP	EO	EO	EO
13	RIMV	CS	S	S
14	ROPB	S	S	S
15	ROAA	RA	RA	RA
16	SARJ	CS	CS	CS
17	SAMM	S	S	S
18	SASA	RA	RA	RA
19	SABJ	EO	CS	EO
20	SAEA	S	S	S
21	SARM	EO	CS	EO
22	SALJ	S	S	S
23	SORH	EO	EO	EO
24	SOPV	S	CS	CS
25	SOLR	S	EO	EO
26	UGRS	EO	EO	EO
27	VAVL	CS	CS	CS
28	VAHD	CS	CS	CS
29	VISA	S	S	S
30	XIPN	S	S	S

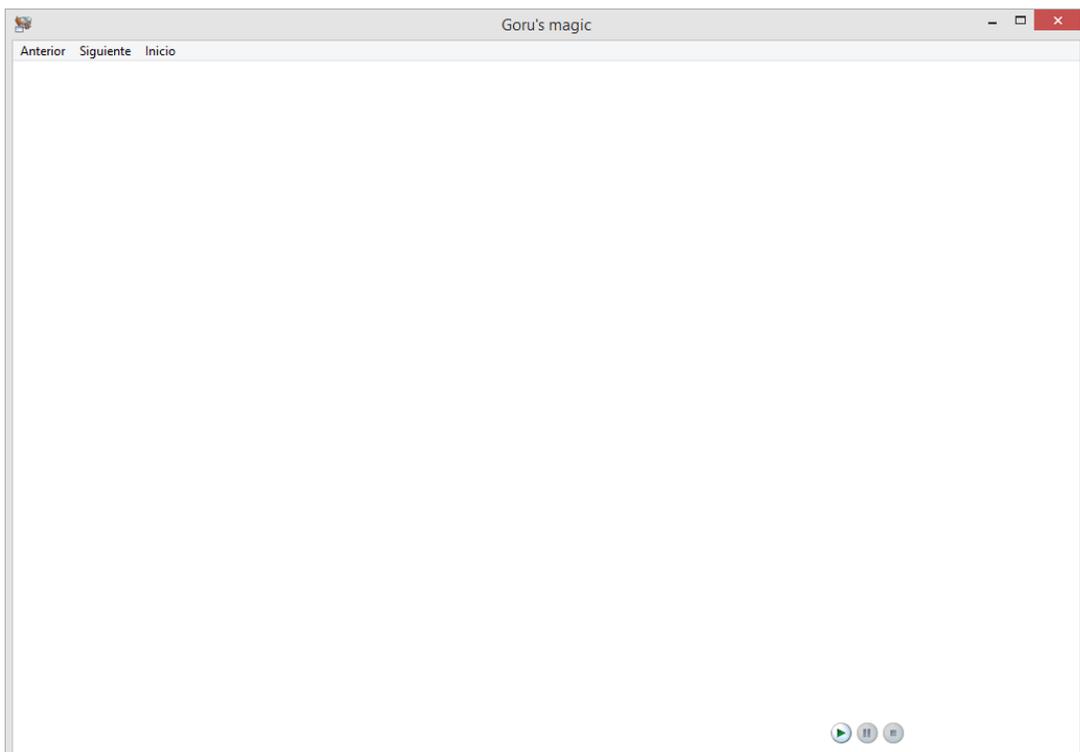
S= SIEMPRE

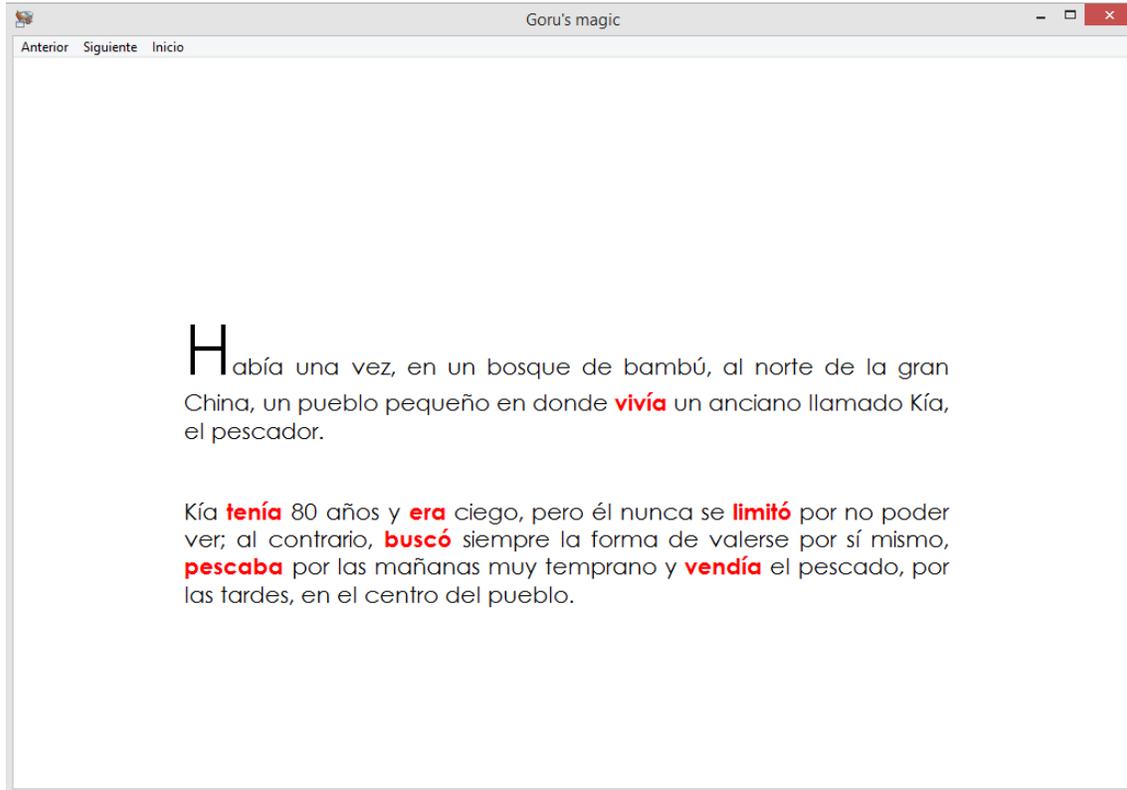
CS= CASI SIEMPRE

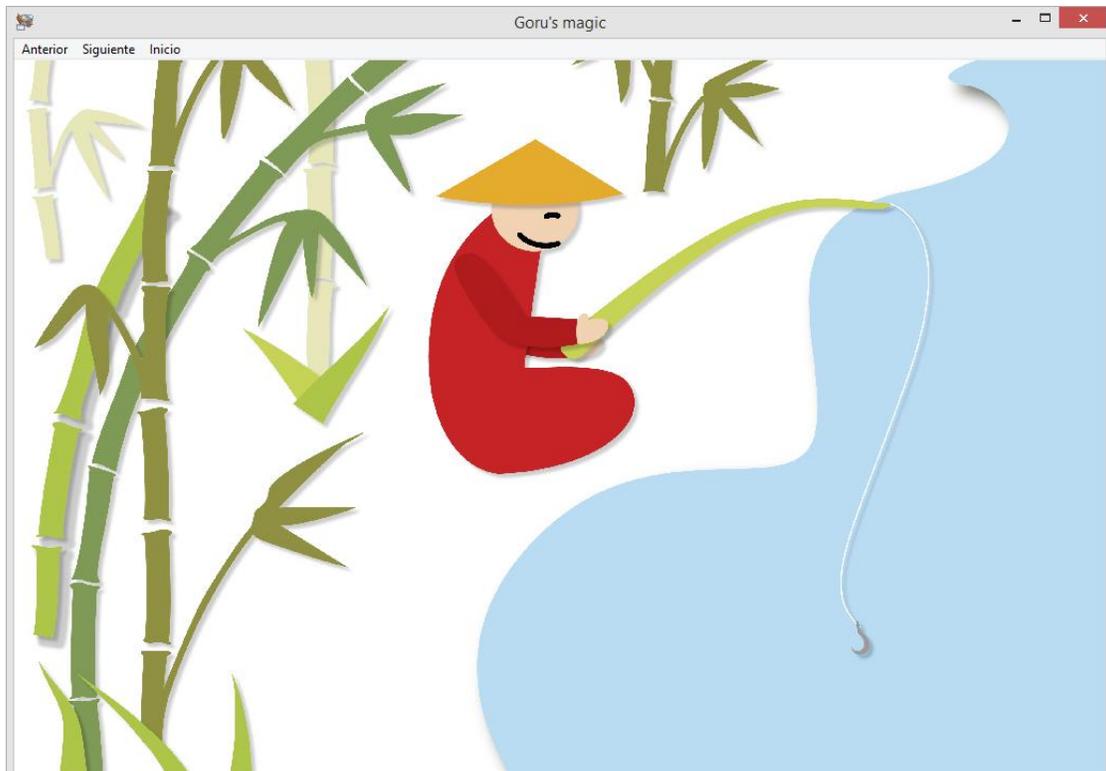
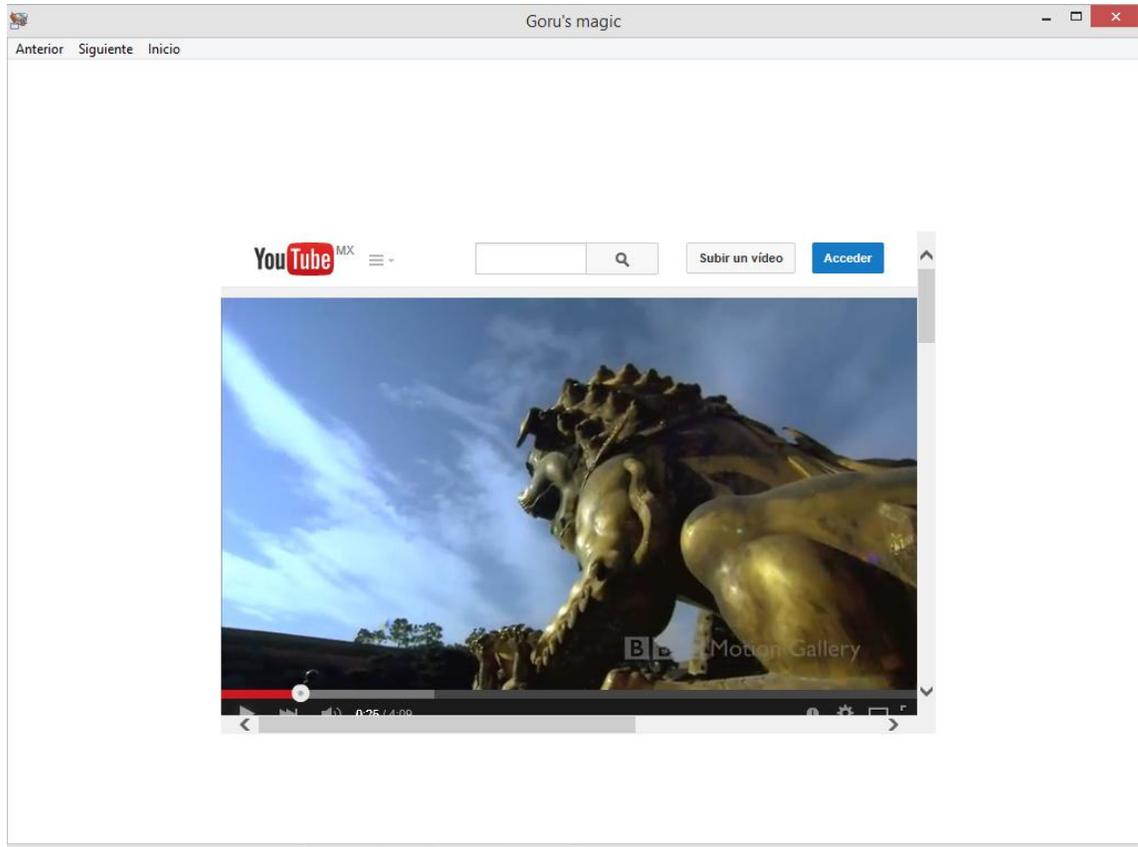
EO= EN OCASIONES

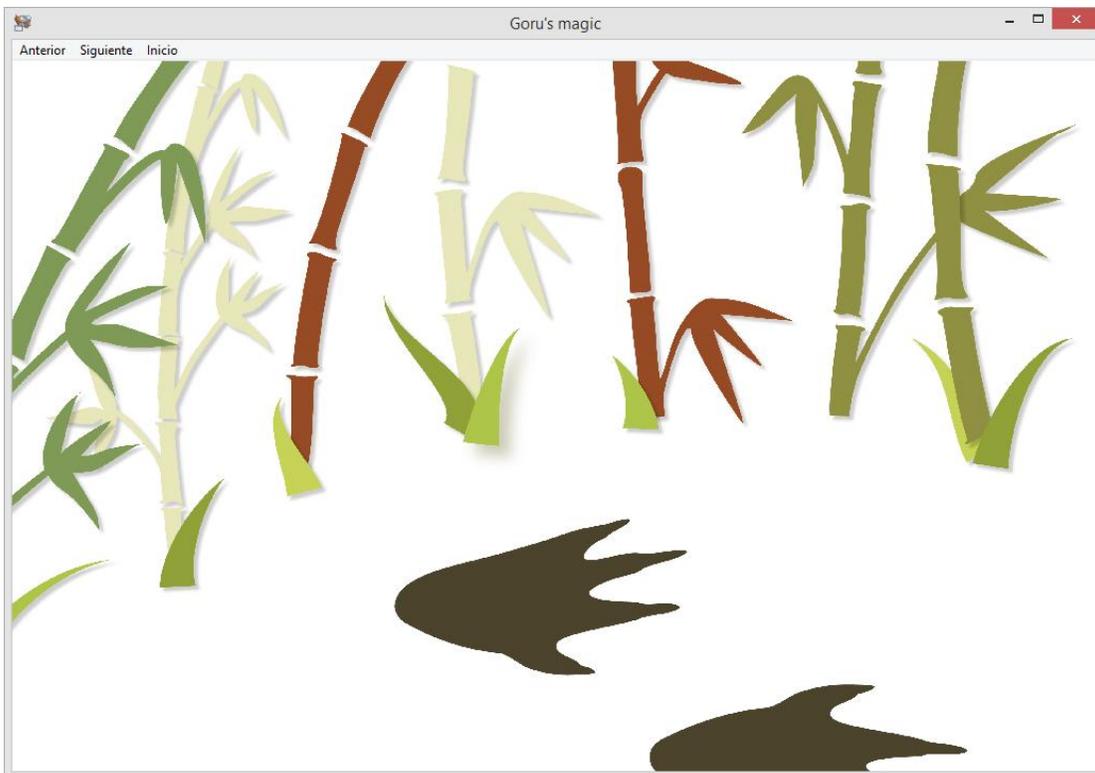
RA= REQUIERE APOYO

ANEXO 2. E-BOOK “GÓRU, EL MÁGICO”









Anterior Siguiete Inicio

Goru's magic

Acceder

educa**play**
adrformacion.com

Actividades Recursos educativos Directorio Grupos Rankings Blog Premium

Tiempos verbales

Crucigrama | 7 Veces realizada | 0 Me gusta recibidos | Me gusta

Compartir Tweet

Instrucciones

"Intenta resolver el crucigrama. Para ello pulsa sobre cada uno de los cuadrados numerados para ver o escuchar la definición y a continuación escribir la respuesta. Pulsa sobre "Pista Palabra" si quieres saber la respuesta a una definición que no eshas. Pulsa sobre "Dista"

Tiempos verbales

					2				
		3							
	4								
1			6						

Definición

Anterior Siguiete Inicio

Goru's magic

Una voz **fuerte** y **poderosa** se escuchó de entre los bambúes.

-¿Qué tal? Mi nombre es Góru.

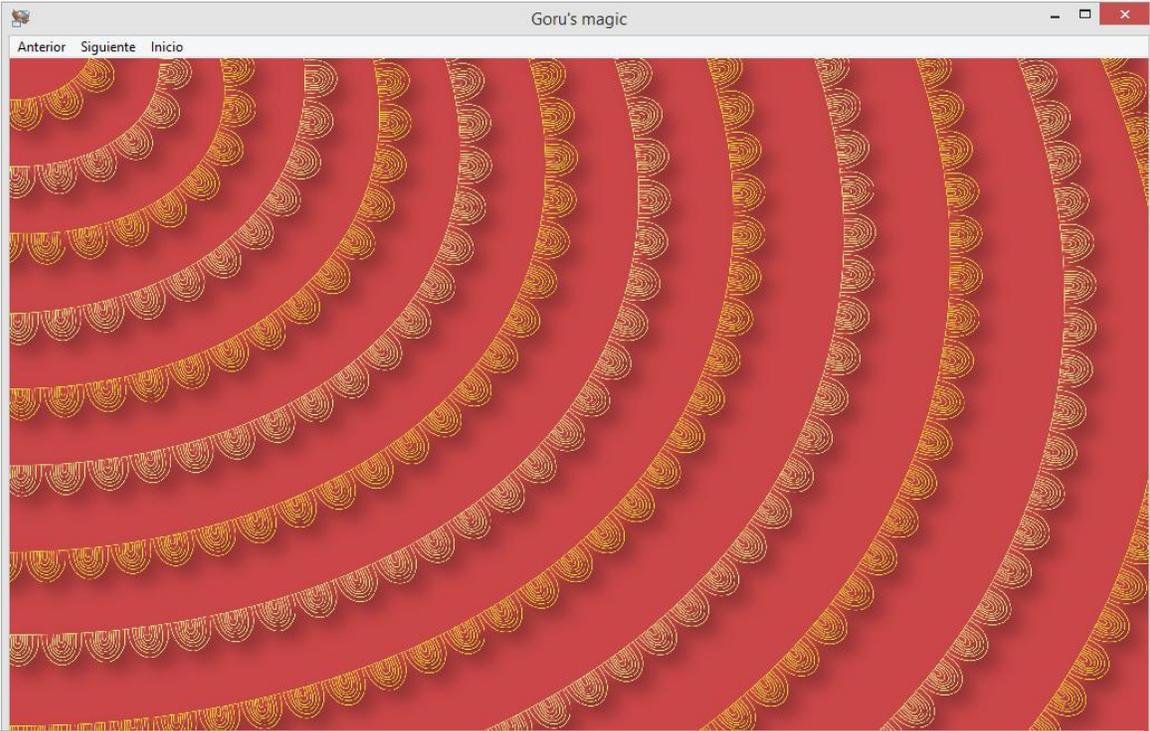
-¿Góru?- preguntó el anciano.

-¿Qué nombre es ese, de dónde vienes?

-He vivido en este bosque durante muchos años, escondido de la gente entre estos árboles.

-¿Y de qué te escondes?- replicó Kía.

- Pues, me escondo de la gente, soy un poco **grande** y **diferente**, por eso le doy miedo a las personas.



Anterior Siguinte Inicio

Goru's magic

Los Adjetivos calificativos

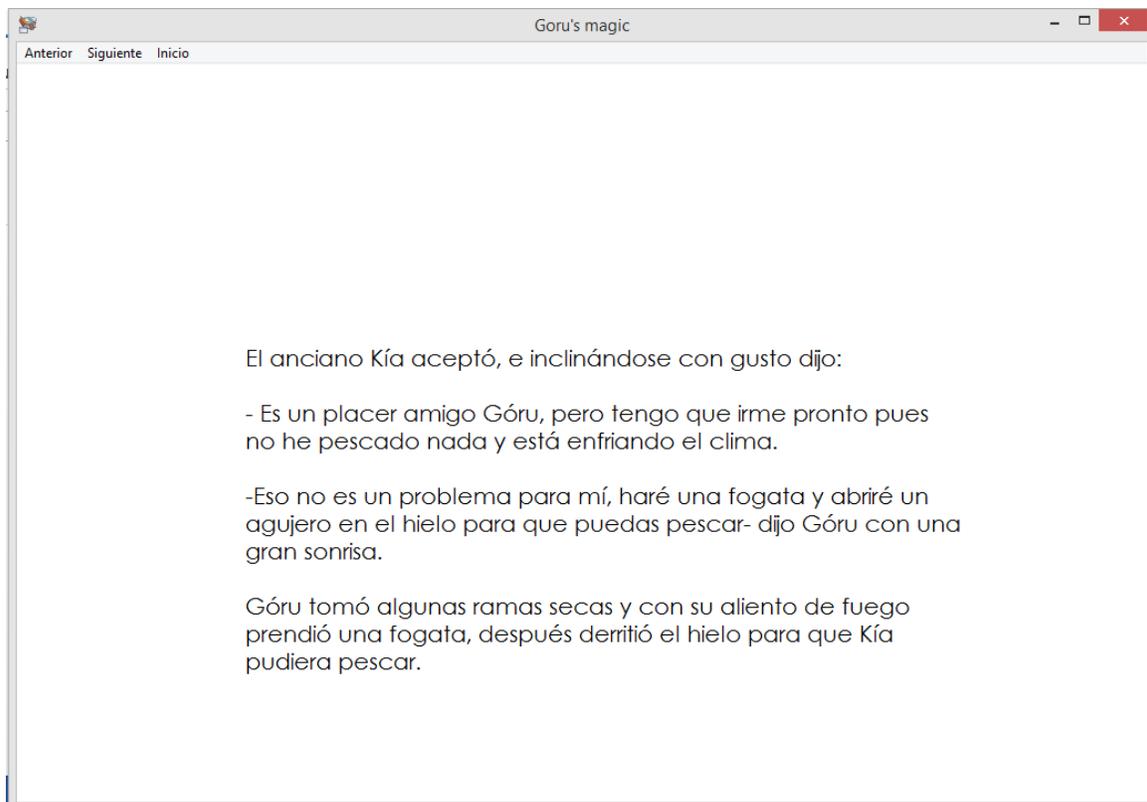
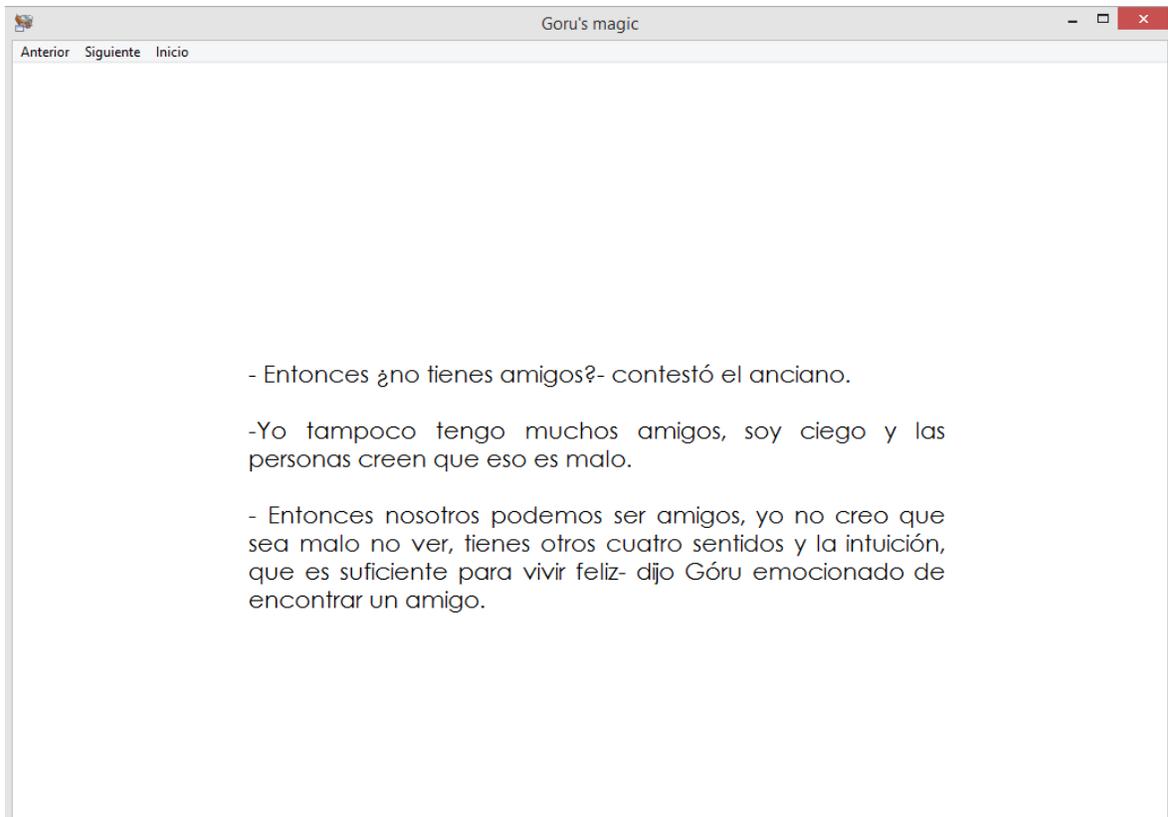
Sopa | 5 Veces realizada | 0 Me gusta recibidos Me gusta

Instrucciones

Intenta resolver la sopa de letras. Para ello busca las palabras escondidas en ella y selecciónalas deslizando el ratón sobre las letras que las componen. Si te atascas y no encuentras más, puedes pulsar en Mostrar Palabra para que te diga una palabra que buscar si

Los Adjetivos calificativos

T	E	L	E	G	N	M	M	S	C	K	T	G	C	U
R	X	O	O	R	H	U	B	I	N	U	H	M	W	P
X	M	O	D	D	V	E	E	G	B	J	I	J	I	J
Z	M	U	A	V	E	G	T	A	E	H	D	N	O	V
J	Y	I	R	O	O	L	J	R	I	I	T	B	D	V
Ñ	D	U	R	Q	Ñ	P	G	V	Ñ	E	Y	I	I	Ñ
M	I	C	O	R	K	E	F	A	L	C	H	N	M	T
I	F	Y	J	Ñ	Z	U	U	I	D	S	O	E	I	I
M	E	D	O	V	U	L	G	Q	C	O	T	K	T	S
U	R	Ñ	A	U	E	E	F	K	E	R	G	E	W	T
Q	E	J	N	E	N	M	C	X	E	P	S	C	E	V
I	N	V	I	T	U	M	O	U	A	L	K	H	Y	Z



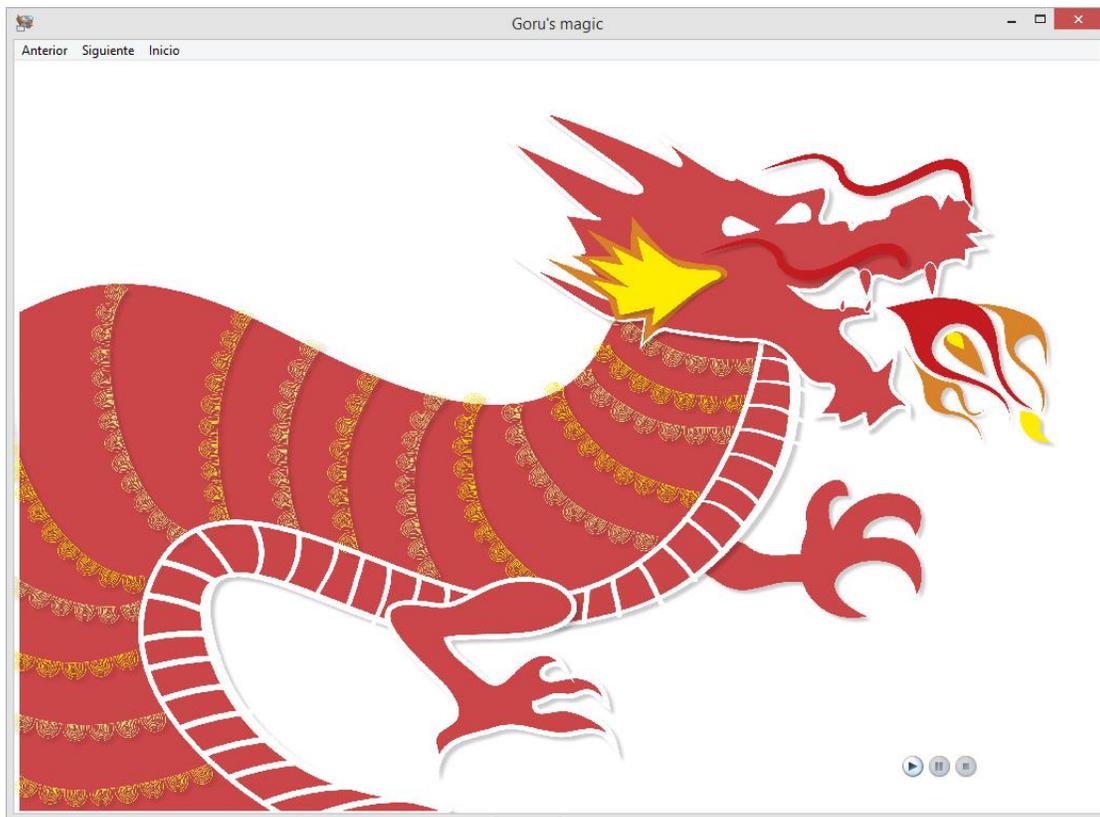
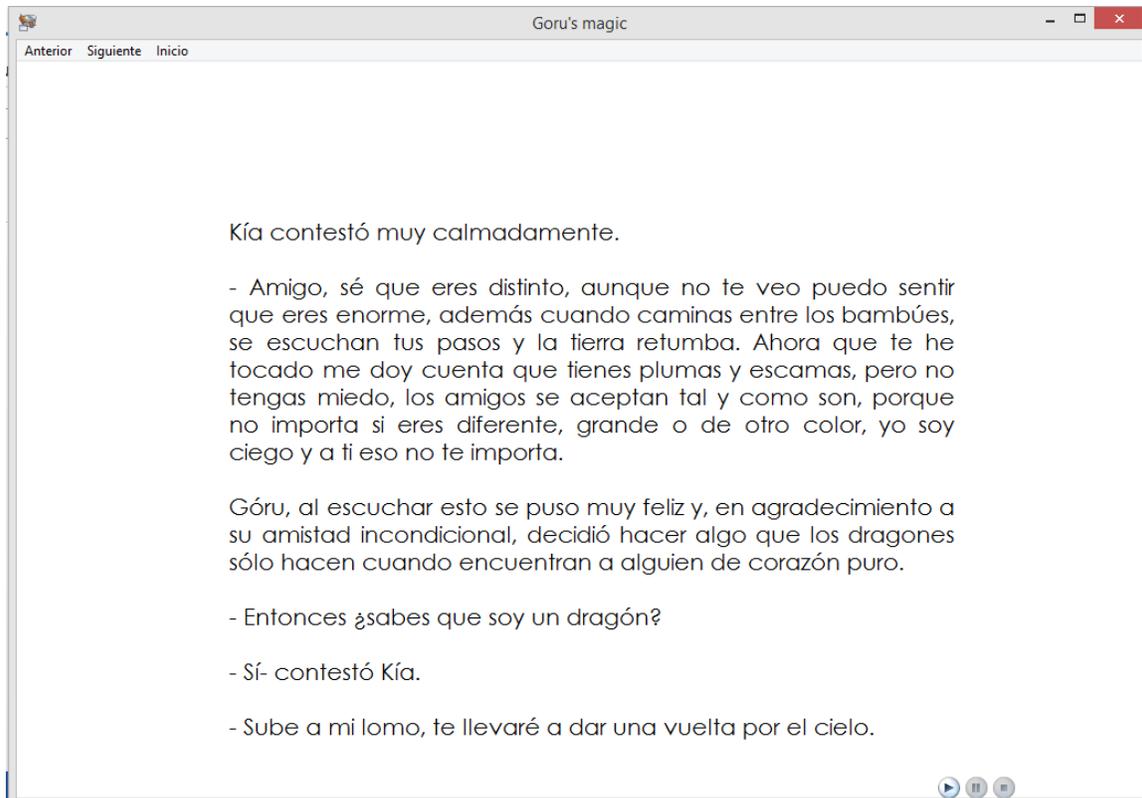


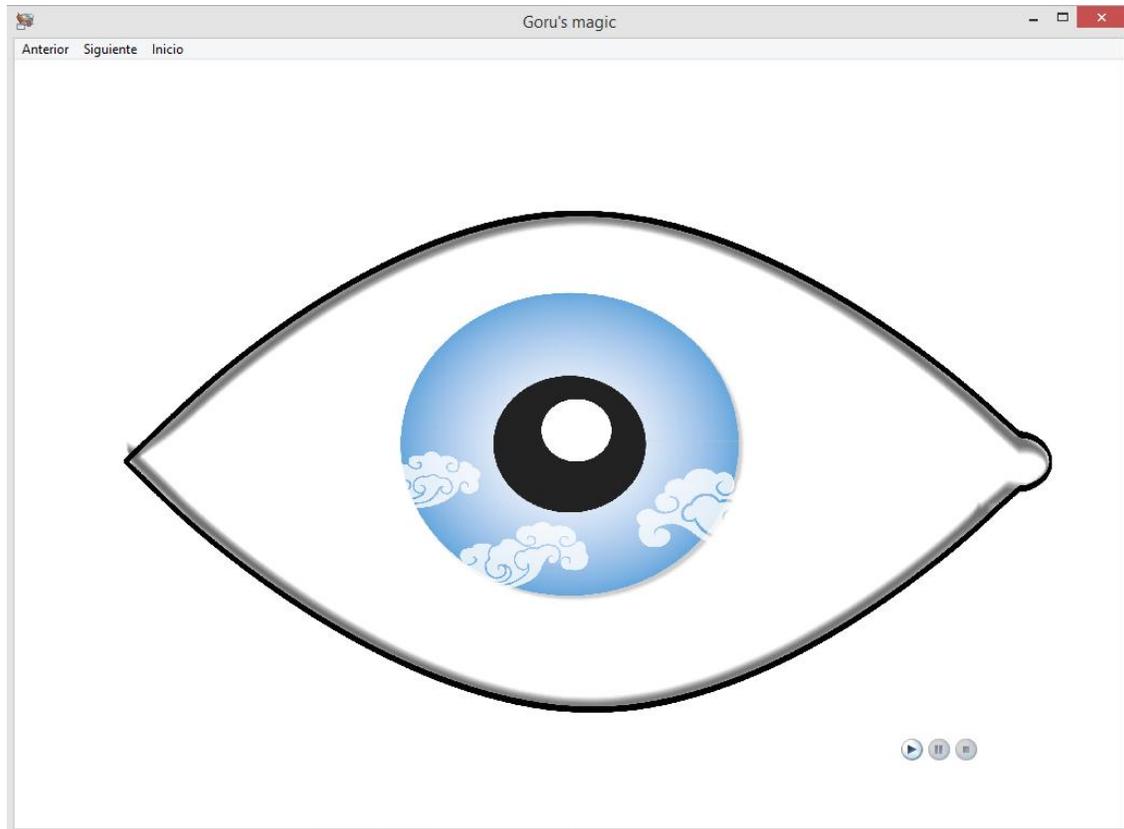
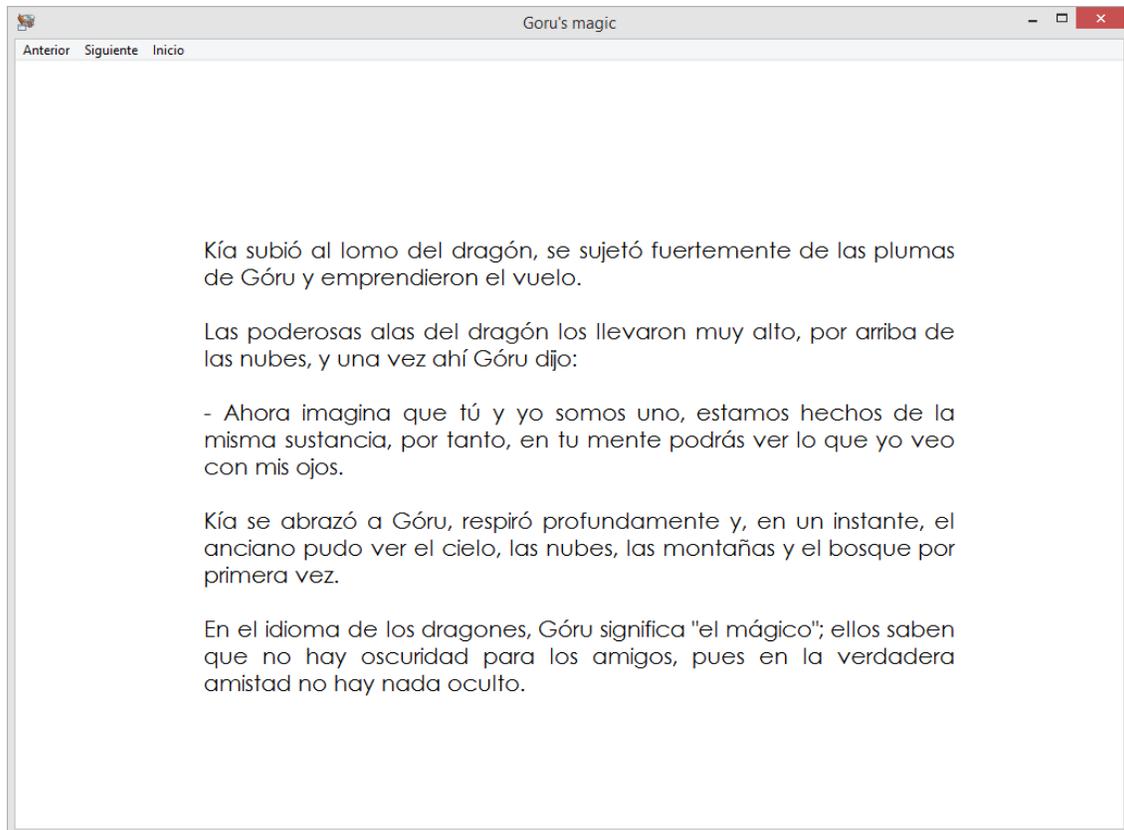
Desde ese día, Kía continuó pescando diariamente en el mismo lugar y llamaba a Góru chiflando una alegre canción.

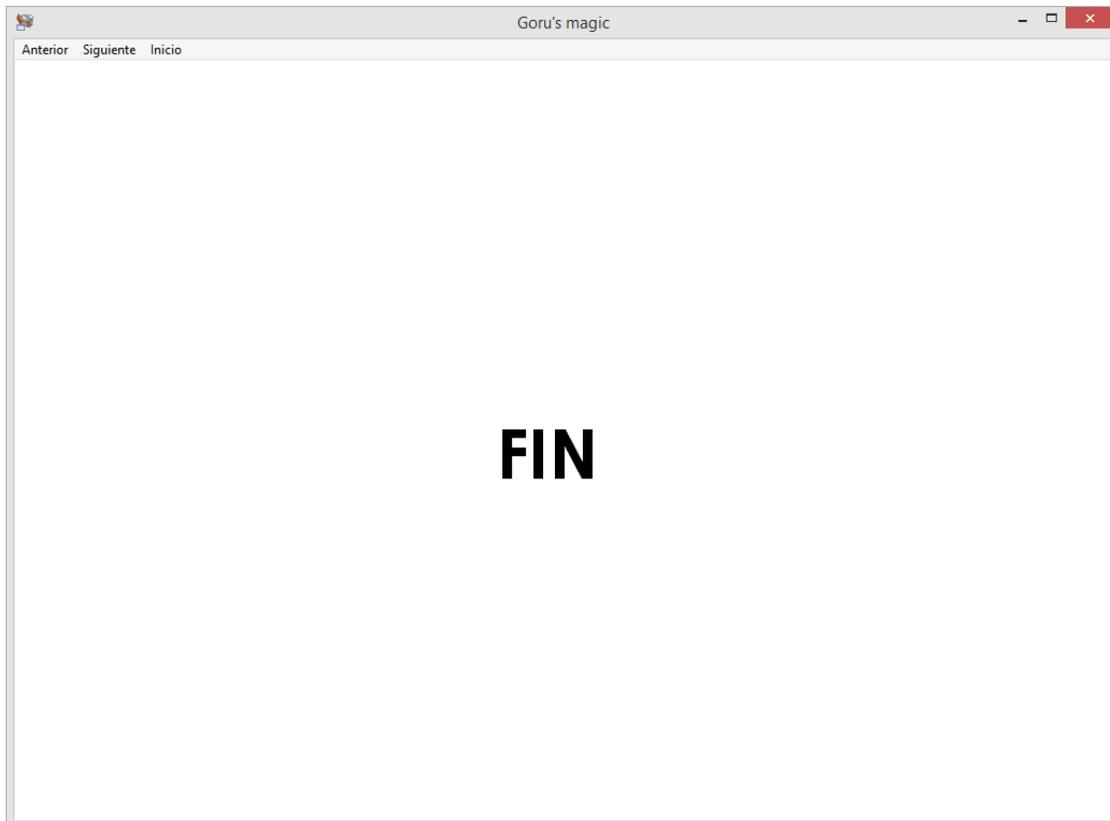
Se convirtieron en grandes amigos, se sentaban a charlar y a veces Kía traía un libro para que Góru se lo leyera con su gran voz.

Un día, sin que Góru se diera cuenta, Kía estiró la mano para darle unas palmadas en su lomo, Góru sorprendido le dijo:

- Amigo, me has tocado y seguro que has sentido algo raro.







BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo Fernández, E. (s.f.). *El hipertexto y la comprensión de lectura*. ESECA-UNAM. Obtenido de <http://132.248.130.20/revistadecires/articulos/art9-7.pdf>
- Acosta, D. (2014). *Sistema de enseñanza ubicuo 21. SEU21*. Obtenido de <http://ece.edu.mx/ecedigital/files/Articulo%20Delfina%202014.pdf>
- Armienta Oikawa, N. (2011). *Góru el mágico*. México: Puerta Mágica.
- Benguria Puebla, S., Martín Alarcón, B., Valdés López, M. V., Pastellides, P., & Gómez Colmenarejo, L. (2010). *Observación*.
- Bonilla Fernández, P. S., Dovalí Palestino, M. G., Ortega Ortega, M. L., & Prieto Fuenlabrada, P. (2007). *Comprensión de lectura: problema educativo*. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Centro de Lenguas Extranjeras de la Facultad de Lenguas. Obtenido de http://fel.uqroo.mx/adminfile/files/memorias/Articulos_Mem_FONAEL_III/Prieto_Fuenlabrada_Patricia_et_al.pdf
- Briceño, M. (2008). *Andrés quiere una mascota: libro electrónico multimedia para el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de primer grado*. Recuperado

el 29 de 09 de 2014, de
<http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3623687.pdf>

Choquehuayta Palomino, Á. (2011). Prototipo de software educativo multimedia con tópicos basado en programación neurolingüística (PNL). *Nuevas ideas en informática educativa*. Obtenido de <http://www.tise.cl/volumen7/TISE2011/Documento47.pdf>

Clavijo Cruz, J., Maldonado Carrillo, A. T., & Sanjuanelo Cuentas, M. (2011). *Potenciar la comprensión lectora desde la tecnología de la información*. Recuperado el 22 de 10 de 2014, de <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4495483.pdf>

Clavijo Cruz, Jairo; Maldonado Carrillo, Ana Teresa; Sanjuanelo Cuentas, Milagro. (2011). *Potenciar la comprensión lectora desde la tecnología de la información*.

Cuscú, M., Solanich, R. M., & Serrat, A. (s.f.). Actividades de programación neurolingüística para educación primaria. *Aula de innovación educativa*(81). Obtenido de http://www.crecimiento-personal.com/actividades_primaria_pnl.pdf

Del Ángel, Minerva; Rodríguez, Adolfo. (2007). La promoción de la lectura en México. *Redalyc, Infodiversidad*(011).

Díaz Barriga, F., & Gerardo, H. R. (1998). Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos. En *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista* (págs. 69-112). México: Mc Graw-Hill.

Gama Ramírez, M. (2002). *El libro electrónico: del papel a la pantalla*. Recuperado el 11 de 11 de 2014, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28550104>

González Rosario, H., & Guzmán, B. (2010). Principios didácticos para la elaboración de un E-book en salud sexual y reproductiva. *Universidad Pedagógica Experimental Libertador*, 34(71). Obtenido de <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3704960.pdf>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (1991). *Metodología de la investigación*. Mc Graw-Hill.

Ibarra González, K. P., & Eccius Wellmann, C. C. (2014). Canales de aprendizaje y su vinculación con los resultados de un examen de ubicación de matemáticas. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 16(1), 135-151. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80230114008>

López Andrada, C. (s.f.). *Desarrollo de la comprensión lectora en contextos virtuales*. Universidad de Salamanca. Nuevos medios, Nueva comunicación.

- Obtenido de
<http://campus.usal.es/~comunicacion3punto0/comunicaciones/001.pdf>
- Lucas Fernández, F. M., & Morote Peñalver, E. (2010). *Conectivismo: una idea de aprendizaje para la era digital*. Obtenido de
<http://diversidad.murciaeduca.es/tecnoneet/2010/docs/flucas.pdf>
- Maguera, L. M. (s.f.). *SlideShare*. Obtenido de
<http://es.slideshare.net/crisyanquisperomero/diapositivas-comprension-lectora>
- Martínez Mejía, R. d., & Rodríguez Villanueva, B. P. (2011). *Estrategias de comprensión lectora mediadas por TIC. Una alternativa para mejorar las capacidades lectoras en secundaria*. Recuperado el 22 de 10 de 2014, de
<http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4495466.pdf>
- Martínez Mejía, Roberto del Cristo; Rodríguez Villanueva, Brenda Patricia. (2011). *Estrategias de comprensión lectora mediadas por TIC. Una alternativa para mejorar las capacidades lectoras en secundaria*.
- Mendoza, A. (2014). *I Foro de Expertos en Comprensión Lectora*. Granada. Obtenido de <http://clectoraforo.webcindario.com/MENDOZA-%20dinamizaci%C3%B3n%20%20%20ORIENTACIONES.pdf>
- Monsalve Upegui, M. E., Franco Velásquez, M. A., Monsalve Ríos, M. A., & Betancur Trujillo, V. L. (2008). *Diseño y experimentación de una estrategia didáctica en el área del lenguaje apoyada en TIC, para cualificar los procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Escuela Nueva*. Recuperado el 22 de 10 de 2014, de
http://didactica.udea.edu.co/descargables/escuela_nueva/escuelarural.swf
- Morante Bonet, M. (2013). *Diseño de libros digitales infantiles*. Facultad de Belles Arts Sant Carles.
- Oliveira, J., Camacho, M., & Gisbert, M. (2014). *Explorando la percepción de estudiantes y profesor sobre el libro de texto electrónico en Educación Primaria*. Recuperado el 21 de 10 de 2014, de
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15830197010>
- Rojas Chinchilla, J. (2014). *Libro electrónico: Los sistemas del cuerpo humano, como herramienta pedagógica para la asignatura de ciencias naturales*. Recuperado el 21 de 11 de 2014, de
http://www.uned.ac.cr/ece/images/revista/2014/05_rojas_libro.pdf
- Sánchez Peralta, D. A., & Pradilla, T. C. (2012). *Un recorrido por investigaciones en lectura hipertextual*. Obtenido de
http://www.uptc.edu.co/export/sites/default/eventos/2012/cnills/documentos/unrecorrido_investigaciones_lectura_hipertextual.pdf

Soria Andurell, A. (2015). Estudio de los efectos del formato hipertextual en la comprensión lectora y la memoria textual en niños de educación primaria. *Educación XXI*, 18(1), 369-390. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/706/70632585016.pdf>

Zarzoza Escobedo, L. G., & Martínez Aguilar, M. (2012). *La comprensión lectora en México y su relación con la investigación empírica externa*. Recuperado el 30 de 11 de 2014, de [http://www.psicol.unam.mx/silviamacotela/Pdfs/RMPE_2\(1\)_015_030.pdf](http://www.psicol.unam.mx/silviamacotela/Pdfs/RMPE_2(1)_015_030.pdf)