

TÍTULO

OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE: DISEÑO DE UNA HERRAMIENTA EDUCATIVA BASADA EN LA COMPETENCIA LECTORA PARA INFANTES DE CUARTO GRADO DEL COLEGIO RAFAEL URIBE URIBE (PEREIRA/RISARALDA).¹

TITLE

VIRTUAL LEARNING OBJECT: DESIGN OF AN EDUCATIONAL TOOL TO STRENGTHEN READING COMPETENCE IN FOURTH GRADERS OF THE RAFAEL URIBE URIBE SCHOOL IN THE CITY OF PEREIRA.

AUTORES

Andrés David Parra Guarín²

Isabel Acevedo García³

Laura Danielle Poveda Giraldo⁴

Nathalia Arango Domínguez⁵

¹ Este artículo de reflexión se deriva del Proyecto de Investigación *La literatura infantil y el arte como estrategias para el fortalecimiento de la competencia lectora en infantes de Colombia: casos Bogotá, Pereira y Valledupar* código CV2022-M3-12569 que se desarrolla entre las Facultades de Educación y Diseño, Comunicación y Bellas Artes de la Fundación Universitaria del Área Andina, en el cual también participan las docentes investigadoras Lorena Cardona Alarcón, Alba Liliana Tique Calderón y María Martha Daza.

² Estudiante del Programa de Comunicación Audiovisual y Digital de la Fundación Universitaria del Área Andina, Seccional Pereira. Asistente de investigación del proyecto *La literatura infantil y el arte como estrategias para el fortalecimiento de la competencia lectora en infantes de Colombia: casos Bogotá, Pereira y Valledupar* código CV2022-M3-12569. aparra75@estudiantes.areandina.edu.co

³ Graduada del Programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria del Área Andina, Seccional Pereira. Asistente de investigación del proyecto *La literatura infantil y el arte como estrategias para el fortalecimiento de la competencia lectora en infantes de Colombia: casos Bogotá, Pereira y Valledupar* código CV2022-M3-12569. macevedo38@estudiantes.areandina.edu.co

⁴ Graduada del Programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria del Área Andina, Seccional Pereira. Asistente de investigación del proyecto *La literatura infantil y el arte como estrategias para el fortalecimiento de la competencia lectora en infantes de Colombia: casos Bogotá, Pereira y Valledupar* código CV2022-M3-12569. lpoveda9@estudiantes.areandina.edu.co

⁵ Docente e Investigadora de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes de la Fundación Universitaria del Área Andina, seccional Pereira. Integrante del Grupo de Investigación DICART de la misma Facultad. narango@areandina.edu.co

RESUMEN

Este artículo hace parte del proyecto de investigación *La literatura infantil y el arte como estrategias para el fortalecimiento de la competencia lectora en infantes de Colombia: casos Bogotá, Pereira y Valledupar*. En el documento se describe la construcción de las actividades que pertenecen al objeto virtual de aprendizaje (OVA) que se realiza para mejorar las competencias comunicativas de los estudiantes de cuarto grado de la institución educativa Rafael Uribe Uribe de la ciudad de Pereira. La metodología aplica e interpreta diagnósticos de aprendizaje y encuestas para identificar los gustos y necesidades de los niños, organizando y diferenciando cada método de aprendizaje (visual, analítico y kinésico). Este proyecto se decide desarrollar debido a las falencias presentes en el área de las competencias comunicativas en los niños. En la evaluación efectiva del proyecto se reflejarán los resultados de los estudiantes frente a las Pruebas Saber que los niños de cuarto grado presentarán en quinto de primaria. Este proyecto de investigación y su OVA se empieza a desarrollar en el año 2022 y su segunda fase comienza en el año 2023, en la cual se obtendrán los resultados y retroalimentación del proyecto.

ABSTRACT

This article is part of the research project: *Children's literature and art as strategies for strengthening reading competence in infants in Colombia: cases Bogotá, Pereira, and Valledupar*. The article describes the construction of the activities that belong to the virtual learning object (OVA) that is carried out to improve the communicative competencies of fourth grade students of the Rafael Uribe Uribe educational institution in the city of Pereira. The methodology applies and interprets learning diagnostics and surveys to identify the tastes and

needs of children, organizing and differentiating each learning method (visual, analytical and kinaesthetic). This project was decided to be developed due to the deficiencies present in the area of communicative competencies in children. The effective evaluation of the project will reflect the results of the students in the Saber Tests that fourth graders will take in fifth grade. This research project and its OVA begins to be developed in the year 2022 and its second phase begins in the year 2023, in which the results and feedback of the project will be obtained.

PALABRAS CLAVE:

Competencias comunicativas, cuarto grado, literatura, objeto virtual de aprendizaje, pedagogía.

KEYWORDS:

Communicative competencies, fourth grade, literature, saber tests, virtual learning object, pedagogy.

INTRODUCCIÓN

En la última década, el rendimiento académico en las Pruebas Saber de grado quinto ha caído drásticamente. Según las estadísticas oficiales de mayo de 2018 pertenecientes al Informe de Establecimiento Educativo del Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (Icfes), se indica que en las Pruebas Saber correspondientes entre los años 2014 y 2017, en el área de lenguaje, el porcentaje de estudiantes en satisfactorio y avanzado disminuyó 6%; en el área de matemáticas, el porcentaje de estudiantes en satisfactorio y avanzado disminuyó 34%

y en el área de ciencias naturales, el porcentaje de estudiantes en satisfactorio y avanzado disminuyó 23% (Ministerio de Educación de Colombia, 2021).

Estas cifras reflejan la ineficacia de la estructura educativa y las estrategias de aprendizaje que se utilizan en las aulas de clase hoy en día, aun así, el problema no es solo de las instituciones, sino también de los núcleos familiares en los que estos niños complementan su educación escolar. Para nadie es un secreto que la pandemia del 2020 afectó de manera directa la educación, en específico, el aprendizaje primordial de los estudiantes de primaria. Como consecuencia, el nivel académico bajó aún más, por ello, es importante tomar cartas en el asunto.

La Fundación Universitaria del Área Andina, ha desarrollado el proyecto *La literatura infantil y el arte como estrategias para el fortalecimiento de la competencia lectora en infantes de Colombia: casos Bogotá, Pereira y Valledupar*, con el fin de mejorar las competencias comunicativas de estudiantes de primarias. En el marco de ejecución de dicho proyecto, nuestro trabajo se centra en ser auxiliares de investigación dentro de las acciones que se desarrollan en Pereira.

Nuestro rol dentro del proyecto consistió en apoyar labores de recolección de información, generar los elementos gráficos de la OVA, diseño de las actividades de lectoescritura que están alojadas en la interfaz. Por lo tanto, el presente artículo describe el trabajo realizado durante la fase de apoyo a esta investigación.

Como resultado de las actividades realizadas, se propuso realizar este artículo que busca ser una extensión de dicha investigación, la cual presenta un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) que es un método de educación alternativo al actual. Dicho método es una propuesta estratégica para mejorar las competencias comunicativas de los niños de cuarto grado, que se pondrán a prueba inicialmente en la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe. Los resultados que arroje el proyecto nos permitirán diagnosticar la viabilidad y la eficacia de este método poco convencional de educación con relación a la mejora de las Pruebas Saber para quinto grado de primaria.

Pero para esto se debe entender que un OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje), es una herramienta digital educativa que tiene como objetivo principal el ser compatible en cualquier plataforma electrónica sin la necesidad de conexión a internet (celulares, tablets y computadores), ya que su modalidad educativa pretende difundirse con la mayor rapidez y efectividad posible, de esta forma, aspectos como: la flexibilidad, claridad, autonomía y adaptabilidad; son conceptos que deben estar reflejados en el OVA (Acuña, 2022).

Un OVA debe ser versátil, su vida útil debe tener vigencia con la actualidad y tener perspectiva del futuro, la cual le permita evolucionar con el tiempo, y además, debe ser accesible para la mayor cantidad de personas posibles (Acuña, 2022). La implementación del OVA toma un papel valioso en la educación por su característica interactiva que presenta con el sujeto y la retroalimentación que se puede obtener tras completar las actividades asignadas en el ejercicio. A través de esta herramienta se propone cambiar la modalidad de aprendizaje y mejorar las competencias comunicativas de los niños de cuarto grado.

Para entender mejor a que se refiere como competencias comunicativas el ministerio de educación nacional explica lo siguiente:

Ser competente significa tener la capacidad para aprender, identificar situaciones problemáticas, usar lo que se sabe para resolverlas y continuar aprendiendo. Las competencias se desarrollan durante toda la vida y permiten que cada persona pueda manejar muchos temas y resolver diversos tipos de problemas (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2007, párr. 1).

Es así que, para comenzar a desarrollar esta competencia en los estudiantes de cuarto grado de primaria y prepararlos para el ICFES 2023 de quinto grado, se propondrán actividades que aborden distintos tipos de aprendizaje (literal, crítico e inferencial), a través de un contexto colombiano que los lleve a conectar con su entorno más cercano, sepan resolver situaciones problemas y trabajen en equipo de forma óptima; todo esto mientras se divierten en el proceso.

Según el Ministerio de Educación (2007): “Si los estudiantes leen y comprenden lo que leen, si son capaces de expresarlo y de relacionarlo con lo que saben y con otros aspectos afines al tema y, además, asumen una posición crítica y argumentada, están demostrando competencia comunicativa” (párr. 7). Se puede hacer uso de cuentos y personajes entrañables que formen lazos con los infantes a través de chistes e historias, la interacción en donde todos aprenden hablando será un mecanismo útil a la hora de realizar la OVA, pues permitirá la apertura del aprendizaje empírico.

En cuanto a la forma en la que se evalúan las competencias comunicativas en las Pruebas Saber, según el ICFES:

Se evalúa la competencia comunicativa en lenguaje a través de la lectura, la cual se desglosa en tres procesos básicos: **el literal, el inferencial y el crítico**, es decir, la capacidad del estudiante para reconocer el significado explícito dentro de un texto; identificar el tema y el significado implícito de los contenidos en un texto; evaluar los contenidos y formas de los textos, así como valorar los argumentos de un autor o conjunto de autores (Guía de orientación grado 4°, 2022, pág. 17).

Estos tres conceptos del que se habla (literal, inferencial y crítico) son la base de las actividades propuestas para el desarrollo del aprendizaje de los infantes, las cuales liga la lectura a las artes gráficas, como una forma de habitar la lectura continua y discontinua, fortalecer su desarrollo cognitivo de acuerdo a su edad, la cual en este caso está entre los 9 a 12 años, durante la etapa de operaciones formales, que consiste en operaciones mentales aplicadas a ideas abstractas, pensamientos lógicos y ordenados, e interés por los temas sociales (Piaget, 1990)

Los textos empleados para diseñar las preguntas tendrán en cuenta factores como la secuencia predominante, ya sea narrativa, descriptiva, dialógica, explicativa o argumentativa. También se tiene en cuenta el grado de abstracción, estructura formal y vocabulario. Dichos factores varían de acuerdo con los Estándares Básicos de Competencias del grado 4.º de primaria (ICFES, 2021, p. 15).

Estos son aspectos que se verán reflejados en el OVA, ya que de acuerdo a la información recolectada de los estudiantes del colegio Rafel Uribe Uribe se encuentran falencias en dichas

áreas, las cuales con este artículo y proyecto buscamos mitigar, para que en el año 2023 puedan realizar sus pruebas estandarizadas con mayor facilidad. Teniendo en cuenta la forma de evaluación de las competencias comunicativas por parte del ICFES, se eligió la institución educativa Rafael Uribe Uribe de la ciudad de Pereira, Risaralda; como caso de estudio para llevar a cabo este proyecto de investigación.

El colegio Rafael Uribe en la actualidad cuenta con 978 estudiantes distribuidos en la educación preescolar, básica primaria, básica secundaria, media académica y media técnica, correspondiendo 588 estudiantes para secundaria y 336 estudiantes para la primaria. Entre el personal educativo se encuentran 37 docentes, 3 directivos docentes, 1 docente orientador y 1 docente de apoyo pedagógico (Rafael Uribe Uribe Institución Educativa, 2022.).

Para construir el OVA se optó por realizar diferentes etapas en la investigación, las cuales son las siguientes:

En la primera etapa se procedió a construir el estado del arte del proyecto de investigación a través de un marco tipológico interactivo en la plataforma web Canva, se dividió cada conjunto tipológico en las categorías web, app, juegos, actividades y editorial. Se crearon un total de 40 tipologías, 8 por cada categoría. De esta manera, las referencias necesarias para la construcción e implementación del contenido del OVA se encuentran alojadas en este sitio.

En la segunda etapa se llevó a cabo un estudio demográfico de los estudiantes de las instituciones educativas para obtener datos como el grado que cursa, nombre, edad, género, gustos en libros, la conformación del hogar, su ubicación geográfica, el trabajo de la madre y

el padre. Datos que sirven para la implementación de elementos gráficos, textuales o auditivos que van a reforzar la conexión que el niño tenga frente al producto final.

Tercera etapa, se efectuó un diagnóstico a los estudiantes a través de ejercicios y actividades que identifican el hemisferio cerebral que más usan.

En la cuarta etapa se realizó un borrador de la estructura, los ejercicios y actividades propuestas para la creación del OVA. Y en la quinta etapa se realizó un análisis VAK, el cual consiste en crear actividades académicas didácticas para diferenciar los tipos de aprendizaje (visual, auditivo y kinésico) de cada estudiante de la institución educativa.

Al final se definió y se caracterizó un OVA, se realizó una tabla de caracterización sobre las competencias comunicativas con base en los documentos del Ministerio de Educación de Colombia y el ICFES, se preparó una caracterización de las manifestaciones artísticas (dadaísmo, cubismo, surrealismo).

Es así, que el objetivo de este artículo es ilustrar con detalle el desarrollo de las actividades de aprendizaje que vinculen elementos gráficos y artísticos en un OVA, como una forma de fortalecer la competencia lectora en los niños, es una estrategia educativa viable que puede abrir la puerta a distintas posibilidades para implementar nuevas metodologías de enseñanza en los colegios públicos, a través de la relación entre la lectura, elementos gráficos y artísticos, de forma que se pueda inculcar la ludificación, la cual consiste en convertir una actividad aburrida en una distinta que motive la participación, gracias al uso de ideas creativas e innovadoras (Nick Pelling, 2002), además de incentivar el aprendizaje empírico en los niños

con el aprovechamiento de las nuevas tecnologías y así llegar a fortalecer competencias de comprensión lectora y de comunicación.

Transformación Educativa

El desarrollo de las competencias comunicativas ha sido un tema clave en el aprendizaje de los infantes para adquirir mayor comprensión lectora, tradición colombiana y cultura general. Sin embargo, actualmente en las instituciones educativas se pueden encontrar falencias debido a la poca innovación en las estrategias educativas, así como lo menciona Alvares, Aguirre, Cuantindioy, Gonzáles, Luna, Gonzáles, Aguirre (2022) en su investigación *Antecedentes de los Estilos de Aprendizajes para Entornos Virtuales*, y que una de las principales problemáticas de los modelos educativos es la falta de innovación; hacen de la educación un proceso monótono y aburrido.

Es precisamente en este contexto donde se ubica la investigación realizada, pues hacen falta investigaciones en relación con aspectos tales como los estilos de aprendizaje, las preferencias y los ritmos de aprendizaje de cada estudiante que les ofrezca opciones personalizadas para mejorar los resultados en el proceso enseñanza-aprendizaje. Pero también hace falta realizar reflexiones teóricas que ayuden a fundamentar la educación virtual reconociendo sus raíces epistemológicas para la toma de decisiones en cuanto al diseño de propuestas innovadoras para el aprendizaje en el presente (párr. 6)

Es así que, a partir de la premisa "hacen falta investigaciones en relación con aspectos tales como los estilos de aprendizaje" (Alvares, 2022), se propone el OVA como una herramienta educativa poco convencional que puede ser un aporte en un espacio donde falta

reforzar el tema de los métodos de enseñanza, pues como se menciona en dicha investigación “Si bien existen importantes esfuerzos por conceptualizar y hacerlo más formal, aún falta más estudio para reconocer algunos escenarios favorables y aquellos donde es necesario pensar nuevas estrategias para mejorar los resultados de aprendizaje en los procesos educativos” (Alvares, 2022, Párr. 10).

Así mismo, se debe comprender que la educación está en una constante transformación, aún más cuando se habla de la actualidad y sus avances tecnológicos, por lo que no debe asumirse como un enemigo para el sistema educativo, sino más bien, este debe potenciar el uso de las nuevas tecnologías para el desarrollo de los infantes en los colegios como lo dice Hernández y Muñoz (2012) en que desligar la educación del uso de las TIC es algo que no debe permitirse; la verdadera importancia no radica en la utilización de estas tecnologías, medios y herramientas en el aula, sino en la intención formativa y el manejo didáctico que se les dé.

Además de que negar el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) puede ser contraproducente, también es igual de grave pensar que para los infantes no es beneficioso usar la tecnología de manera educativa en las aulas, pues como lo investigó el Colectivo Educación Infantil y TIC del Instituto de Estudios en Educación (IESE) de la Universidad del Norte:

Las tecnologías aportan infinitos recursos y mediaciones que favorecen el aprendizaje; es decir, los niños de hoy hacen parte de una época digital y el conocimiento que puedan tener de las TIC es innato. De ahí surgen los conceptos de nativos digitales, que son niños que aprenden a usar las TIC en la primera infancia sin ningún tipo de supervisión,

e inmigrantes digitales, término para definir a las personas mayores que aprenden y hacen uso de las TIC. (Párr. 26).

De esta manera, con un enfoque transformador sobre la tecnología en la educación, es clave resaltar que para el desarrollo de los infantes, aún más cuando se habla de las competencias comunicativas, es necesario el aprendizaje colectivo, lo cual estamos buscando con el OVA, un pequeño acercamiento del constructivismo social del que habla Vigotsky (1995), el cual plantea que el individuo aprende conforme interactúa de forma intencional con el entorno y las personas a través de relaciones dialécticas. De esta manera se busca fortalecer la retroalimentación entre los mismos estudiantes o en conjunto al maestro.

El aprendizaje, como lo plantea Hernández y Muñoz (2007), retomando a Coll y Cols, es fruto de una construcción personal para acercarse a lo culturalmente establecido; por lo tanto, no es una construcción en la que interviene sólo el sujeto que aprende, pues los otros como agentes culturales son piezas imprescindibles para la construcción y desarrollo personal. (Párr. 15).

De esta manera, con el OVA se busca enfatizar en la conexión entre el entorno y el individuo, como se plantea en las actividades de dicho proyecto, el cual consiste en ligar distintos lugares que tengan una apreciación por parte del infante, ya sea de manera negativa o positiva.

En forma de síntesis, y de lo que se ha venido hablando durante el marco teórico, el OVA busca ser un refuerzo pedagógico, donde las nuevas tecnologías hagan parte de las aulas, sea una estrategia diferente a las tradicionales, cuyo fin es educar y divertirse en el proceso,

ya que como se ha dicho anteriormente, hay falta de investigaciones sobre los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, y es en este caso que decidimos abordar estos vacíos y proponer una estrategia pedagógica dentro de las aulas, donde los maestros usen herramientas tecnológicas para potenciar sus clases o desarrollar también las competencias de los estudiantes, puntualmente en los infantes, a través de medios que sean más atractivos, como el uso de las TIC y el aprendizaje colectivo, en el que a través de la dialéctica cada infante tenga una retroalimentación en la que pueda entender cuáles son sus debilidades y fortalezas.

MÉTODO

Como forma de trabajo y desarrollo de idea del OVA, aplicaron distintas herramientas de investigación con el fin de: recopilar fuentes, obtener datos y, posteriormente, analizar la información. El proceso metodológico tenía por meta final realizar un contenido adecuado para infantes de edades entre 9 y 11 años, así construimos cuatro etapas de recolección de información las cuales consistieron en lo siguiente:

Para la primera etapa se pensó en un marco tipológico, el cual es similar a un estado del arte. Dicho proceso se reflejó en una presentación en Canva que alojó los productos pedagógicos que se encuentran en el mercado y saber cómo a partir de estos referentes se puede crear algo similar que pueda ser utilizado en los colegios públicos.

A lo que mencionamos como marco tipológico es sinónimo de la tipología, pues ambos cumplen la función de categorizar clases o tipos para poder realizar un análisis de cada uno, pero todo depende de enfoque se esté construyendo, pues se pueden encontrar desde la

perspectiva arquitectónica, sociología o arqueológica; sin embargo, en este caso fue desde la parte del diseño gráfico, las artes y la literatura.

De esta manera, para poder realizar el marco tipológico se tuvo en cuenta el público investigado, el cual se trataba de infantes entre los 9 y 11 años en promedio, que cursan cuarto grado de primaria. De esta forma, se le dió un límite a la búsqueda de las actividades, lecturas y estética que podrían llegar a ser atractivas para ellos.

Seguidamente, se empezó a definir los conceptos de literatura y arte, los cuales debían de estar presentes en los productos del marco tipológico, pues serían referentes para la realización de nuevas actividades educativas, en donde se puedan unir el arte y la lectura con didácticas creativas para el desarrollo de las competencias comunicativas de los niños.

Imagen 1. Tipologías



Marco tipológico sobre juegos de literatura y/o arte. Elaboración propia.

Es así que para poder darle inicio a este análisis se formaron las siguientes categorías:

aplicaciones, páginas web, juegos y libros (Imagen 1.). De esta manera la búsqueda de productos sería amplia, ordenada y con variedad de resultados. A su vez, se buscó que dentro del marco se encuentren productos a nivel local, nacional e internacional, con el objetivo de tener una mirada fresca e innovadora en el contexto pedagógico y estético.

Con las ideas en orden, a cada uno de los integrantes del grupo de auxiliares de investigación en Pereira se le asignó una categoría para profundizar, lo cual fue de gran ayuda, ya que los resultados fueron variados y con enfoques distintos entre cada tipología, como por ejemplo, en el apartado de páginas web; donde se puede encontrar el álbum digital de JET que vincula las fotografías y la lectura a través de la apropiación cultural colombiana, pues muestra las vestimentas, comidas y música típica de cada región del país. Otro de los casos consultado es el juego de mesa Picassimo, el cual permite adentrarse en el mundo del arte a través de la historia de Picasso, y que además réplica el espacio de un museo donde el jugador expone el dibujo que deba realizar.

De este modo, para una mejor profundización sobre cada producto explicado en el marco se habló de aspectos como los datos generales, la relación con el arte y la literatura, observaciones, datos formales, funcionales y pedagógicos. Como una manera de sintetizar los componentes relevantes para nuestro contexto colombiano e investigativo.

Luego de tener en cuenta la gran variedad de productos que pueden tomar de referencia, todo se alojó en un mismo documento que comienza a crear las bases del proyecto del OVA, ya que a partir de los productos encontrados es que se pueden encontrar la viabilidad, el estilo,

el tipo de contenido, la interactividad y las estrategias pedagógicas, así se pudo crear un panorama de contenido para niños enfocado en el arte y la literatura.

En la segunda etapa se llevó a cabo un estudio demográfico de los estudiantes de las instituciones educativas para obtener datos como el grado que cursa, nombre, edad, género, gustos en libros, la conformación del hogar, su ubicación geográfica, el trabajo de la madre y el padre, con la intención de conocer a profundidad el caso de los infantes de cuarto grado, debido a que la imagen que un adulto tiene de ellos suele ser un poco distinta a lo que en realidad es.

Un ejemplo que arrojó este estudio es que una gran parte de los varones tienen interés por las historias gráficas como “Los Compas” o también el manga “Demon Slayer”, lo cual nos brinda una perspectiva distinta a la imagen que se tiene de un infante de 9 años. Información que dio un aporte importante para la realización del OVA, pues ayudó a encontrar la estética idónea para captar la atención del infante, pero para consolidar mejor la idea se realizó un cuestionario que se realizó basado en el sistema de programación neurolingüística, Richard Bandler y John Grinder Modelo (VAK) visual, analítico y kinestésico con la finalidad de conocer la mejor forma en la que un infante puede comprender mejor los temas, y así crear una estrategia basada en los resultados, los cuales demostraron que más del 50% del salón aprende mejor de manera visual, el 27% son analíticos y el 10% son kinésicos, lo que nos da a entender que la mejor forma de llegar a ellos es a través de un proyecto audiovisual que contemple la estética ilustrada y animada de historias gráficas o manga.

Acompañado de esta segunda fase, viene la tercera, que consistió en realizar otro cuestionario, pero esta vez sería sobre el hemisferio que predomina más en cada estudiante, ya

que dependiendo de cuál es el dominante, si el hemisferio izquierdo o el derecho, nos puede reflejar ciertos gustos y personalidad del infante, pues en este punto sería donde el proyecto podría tomar un rumbo distinto dependiendo de cual fueren los resultados.

En este caso, se reveló que de 43 estudiantes el 44% tienen un equilibrio de los hemisferios, el 35% predomina el hemisferio derecho y el 21% predomina el hemisferio izquierdo; datos, que a indicaron que el proyecto audiovisual que se plantea es viable siempre y cuando se desarrolle ambos hemisferios, con actividades que le permitan al infante ser creativo e intuitivo, pero a su vez, ser analítico y lógico.

A manera de complementar los resultados del cuestionario VAK la fase cuatro se realizó por segunda vez este análisis, pero de forma práctica, que fue hecha en colaboración con la sede del Área Andina de Bogotá y Valledupar, la cual consistió en realizar cuatro zonas en donde cada una de ellas fuera un estilo de aprendizaje distinto.

La primera zona era la auditiva, que consistió en escuchar un audio de un texto de las competencias comunicativas del ICFES, el cual estaba acompañado de sonidos para enfatizar en ciertos momentos, al acabar el audio los infantes proceden a responder las preguntas tipo saber para evaluar su comprensión crítica, inferencial y literal.

La segunda zona se encargó de realizar una infografía, este puesto sería visual, en donde a través de ilustraciones y texto se explicaría sobre el cuidado del medio ambiente y la importancia de los árboles, sin embargo este demostró que no había mucho interés por parte de los estudiantes a menos de que estuvieran interactuando con otra persona, se podía ver que era

inquietos y se desconcentran fácilmente, esto pasó hasta que el auxiliar encargado del puesto comenzó a realizar preguntas para que participaran, lo cual cautivó y motivó a los infantes a decir sus opiniones e ideas.

La tercera zona fue enfocada en un ejercicio kinésico, allí la actividad consistió que los infantes ordenarán de forma correcta los pasos a seguir para construir un carrito, la forma de guiarse era a través de la lectura discontinua, tomando en cuenta los elementos gráficos y el pequeño texto que indicaba el proceso de armado, no obstante, el uso de imágenes cercanas a un texto hizo que los infantes solo se enfocarán la figura, por lo que hubo algunas equivocaciones en la construcción, lo cual para resolver estas dificultades a final se les mostraban al niño a secuencia correcta y una serie de preguntas que eran referentes a la actividad, lo cual pudo haber ayudado a comprender mejor la lectura de los textos discontinuos.

En la última y cuarta zona se agregó a este análisis VAK la forma audiovisual, en donde se combinaron dos maneras de aprendizaje, el auditivo y el visual, tomando en cuenta el estudio demográfico sobre los gustos estéticos de los niños, algo que causó un gran impacto en ellos, pues les pareció entretenido, aun cuando el tema del que se está hablando en el video era sobre los hongos, algo que si solo fuera un texto no hubiera sido igual de atractivo para los niños, pero debido a su forma interactiva y juguetona en la que se realizó es que se vió reflejado el interés.

Después de realizar esta segunda exploración por las formas de aprendizaje consolidó por completo que el proyecto a realizar debía ser un OVA, ya que contaba con la posibilidad de agregar todo a las cuatro formas de aprendizaje que se puso a prueba sin necesidad de buscar

videos o información en internet, ya que todo estaría dentro del mismo archivo, incluso documentos de apoyo, así que este fue el punto de partida para darle comienzo a este proyecto pedagógico.

Como última fase se inicia la caracterización y construcción del contenido del OVA, que consistió en explicar qué es un OVA y cuáles son sus partes, para entender más sobre la importancia educativa que esta herramienta virtual puede favorecer en el desarrollo de un infante.

Luego, se planteó las competencias comunicativas que el ICFES tiene establecido y cómo estas mismas pueden aplicarse en el OVA, luego de haber comprendido los logros a alcanzar se debía seguir una línea artística, ya que para fortalecer las artes con la literatura debíamos basarnos que movimiento artísticos creativos y exploratorios para los infantes, como por ejemplo lo que es el dadaísmo, cubismo y surrealismo, gracias a que sus colores y libertad para expresar los sentimientos permiten al niño expresar sus ideas, además de que va a estar acompañado de información de la historia del arte que va a estar ligada a dichos movimientos.

Imagen 2. *Diseño del OVA*

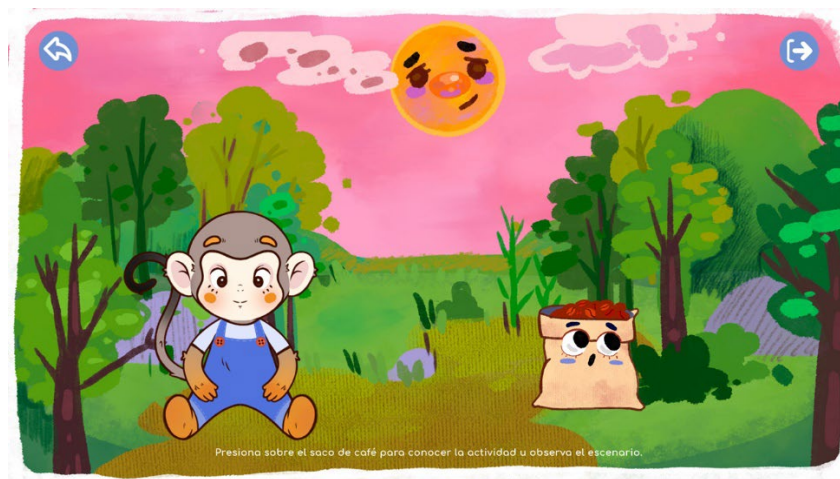


Imagen. Construcción de la OVA “Aventuras con Ivi”, tres escenarios de trabajo. Elaboración propia.

Es así que se ordenó y sintetizó toda la información recolectada sobre el contenido que se puede agregar en el OVA, para poder hacer uso de ella en el momento que se vaya a diseñar, por otra parte, tener el contenido a utilizar en orden, permitió que la creación de las actividades fuese menos compleja y tuvieran relación con las competencias comunicativas y las formas de aprendizaje VAK.

Las actividades que se plantearon para ser realizadas fueron acordes con los movimientos artísticos, como lo es un collage, tangram y creación de un cuento, bajo estas actividades también se planteó lo que se evaluará y la retroalimentación que tendrá el infante al realizar dichas actividades.

De esta manera, con toda la información recolectada se comienza a ver un recorrido extenso, el cual es necesario para darle un contenido verídico, que pueda ser un aporte y se espera que cuando el OVA pueda ponerse a prueba haya apoyo a los estudiantes de cuarto grado de primaria.

Conclusiones

En síntesis, de lo que hemos hablado en este artículo, se debe resaltar que para establecer estrategias pedagógicas diferentes a las habituales es necesario comenzar a implementar la tecnología en las aulas, ya que estamos hablando de una generación que como se dice coloquialmente, viene con el chip adentro, no se puede apartar a los nativos digitales, sino más bien educar a través de estas mismas herramientas, para motivar la lectura y el aprendizaje.

Esta perspectiva sobre el uso de las TIC, puede ser respaldado con los resultados que se vieron durante las fases para la creación del OVA, puntualmente cuando se hace el primer análisis VAK donde se obtiene resultados como que en Pereira as del 50% de los estudiantes del grado cuarto son visuales, algo que desde el proceso de creación del segundo análisis VAK es evidente cuando se muestra el producto audiovisual “Con Rita Aprende” que fue disfrutado por sus características animadas y visuales.

Durante el proceso se puede aprender sobre la evolución que tiene cada generación y que la educación no puede quedarse estancada con la misma metodología de enseñanza, sino más bien ir en paralelo con la tecnología y es con este enfoque es que se pretende que el OVA pueda ser uno de los primeros aportes que abran las puertas para implementar más estrategias.

REFERENTES – WEBGRAFÍA

Colectivo Educación Infantil y TIC. (2014). Recursos educativos digitales para la educación infantil (REDEI). *Zona Próxima*, (20), 1-21.

García- Valcárcel Muñoz-Repiso, A.; Hernández Martín, A.; Recamán Payo, A. (2012). La metodología a metodología del aprendizaje colaborativo a través de las TIC: una aproximación a las opiniones de profesores y alumnos. *Revista Complutense de Educación*, 23(1), 161-188.

Granado Palma, M. (2003). Educación audiovisual en educación infantil. *Comunicar*, núm. 20, 155-158.

Institución Educativa Rafael Uribe Uribe Pereira. (2022). *Institución Educativa Rafael Uribe Uribe Pereira*. Obtenido de <https://rafaeluribeuribepereira.edu.co>

Ministerio de Educación Nacional. (2020). Informe de Establecimiento Educativo. Bogotá, D.C.

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2007). El lenguaje da vida. *MinEducación*. Obtenido de <https://www.mineduccion.gov.co/1621/article-122046.html>

Renobell Santaren, V.; García Gaitero, F. (2022). Gamificación en la educación: Reinventando la rueda.

ICFES. (2021). Competencias Comunicativas en Lenguaje: Lectura. Guía de orientación grado 4.º Cuadernillo 1, pp 15.