

# **Aprende con Mambrú**

Camilo Andrés Correa Moyano

y

Jose Egdimer Rivera Tocarruncho

Diego Alejandro Molina Sosa

Material Educativo Digital I

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia

Ciencias de la Educación

Escuela de Licenciatura en Informática

2023

## **Introducción**

En este Material Educativo Digital (MED) buscamos solventar la problemática que se presenta en una población estudiantil de grado segundo. Con esto Pretendemos dar un gran impacto en la solución de los problemas más visibles que ellos presentan; como la redacción de textos, la ortografía y los tipos de sustantivos. La idea es aportar en el aprendizaje de estos estudiantes y comprobar que existen formas de incentivarlos con actividades y evaluaciones Didácticas y así captar la atención de los estudiantes al empezar el desarrollo del (MED), de modo que queremos que el estudiante pueda encontrar un vínculo con sus inquietudes y, así mismo pueda lograr la resolución de estas.

## **Justificación y Planteamiento Elegido**

Este Material Educativo Digital (MED) se plantea como una alternativa para mejorar algunas dificultades en la lengua Castellana, del colegio IGJC (Institución Gimnasio Juan de Castellanos), sede en la ciudad de Tunja Boyacá. teniendo en cuenta como sujetos de investigación a los estudiantes de grado segundo quienes presentan inconvenientes en la redacción de textos, la ortografía y los tipos de sustantivos, es así como partimos a la creación del (MED) donde se busca lograr que los estudiantes mejoren en las dificultades que más presentan. Esta situación nos motivó a la creación de actividades que aporten en su aprendizaje de manera cómoda e interactiva y así promover un enfoque más centrado y autónomo en los estudiantes. A demás de también implementar algunos métodos de evaluación donde hay podremos verificar si los desarrollado por los estudiantes en las actividades propuestas funcionaron acorde a lo evaluado y así demostrar que los estudiantes avanzaron en el entendimiento de los temas propuestos para ellos.

### **Objetivo general**

Desarrollar habilidades lingüísticas tanto en la comprensión como en la expresión oral y escrita.

### **Objetivos Específicos**

- Analizar la habilidad de los estudiantes de grado Segundo en la lengua española del Colegio Gimnasio Juan de Castellanos.
- Identificar los sustantivos de la lengua española y sus formas de aplicarlo en la lengua castellana.
- Evaluar los temas propuestos en el Material Educativo Digital, evidenciando avances significativos y así realizar los ajustes correspondientes.

## **Marco Teórico**

Según, Costa, V., Di Domenicantonio, R., Vacchino, M. en el año 2010 quienes proponen Material Educativo Digital como recurso didáctico para el aprendizaje del cálculo integral y vectorial, cuyo objetivo fue disponer de un CD con comandos básicos para el desarrollo de los contenidos de la asignatura, talleres didácticos y actividades de ejercitación que permiten guiar al alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La cual determino que implementar distintos materiales fuera de los tradicionales, motiva el interés de los alumnos y estimula la actividad intelectual. Además, incorporar la tecnología en el aula fomenta la participación activa de los estudiantes, reflexión crítica, trabajo en equipo y la interacción con los docentes.

De acuerdo con, López Valero, A., & Jerez Martínez, I. 2015. Que postula el artículo Textualidad digital y multialfabetización. Los contenidos digitales como material educativo, que establece la combinación del mundo educativo, cultural y los contenidos digitales, en beneficio de la alfabetización, de ese modo, utilizan la tecnología multimedia para ofrecer la posibilidad a las personas de acceder a los video juegos, obteniendo nuevos conocimientos desde una perspectiva tanto formal como informal. Estos materiales son producidos por la compañía Ubisoft quien confiere a sus producciones tramas que albergan transtextualidad e hipertextos con la finalidad de mostrar al lector la evolución de su proceso y la necesidad de adaptación digital.

## **Marco conceptual**

### **Material educativo digital**

Álvaro H. Galvis Panqueva dice que es. una metodología de desarrollo de software que contempla una serie de fases o etapas de un proceso sistemático atendiendo a: análisis, diseño, desarrollo, prueba y ajuste, y por último implementación. En esta metodología, el ciclo de vida de una aplicación educativa puede tener dos maneras de ejecución, en función de los resultados de la etapa de análisis (se diseña, desarrolla y prueba lo que se requiere para atender la necesidad), y en el sentido contrario, se somete a prueba aquello que puede satisfacer la necesidad. De acuerdo a lo que propone Galvis se puede afirmar que la creación de este software beneficia a los estudiantes puesto que brinda herramientas digitales enseñanza-aprendizaje de dicha asignatura para personas que cuentan con diversas formas de aprender.

### **Aula de clase**

hablan sobre, El aula de clases es el espacio físico destinado a la enseñanza escolar en la que se reúnen estudiantes y maestro, unos para aprender y el otro para impartir conocimiento.

### **Lengua española**

RAE, nos dice que es un Estilo y modo de hablar y escribir de cada persona en particular.

## **Caracterización**

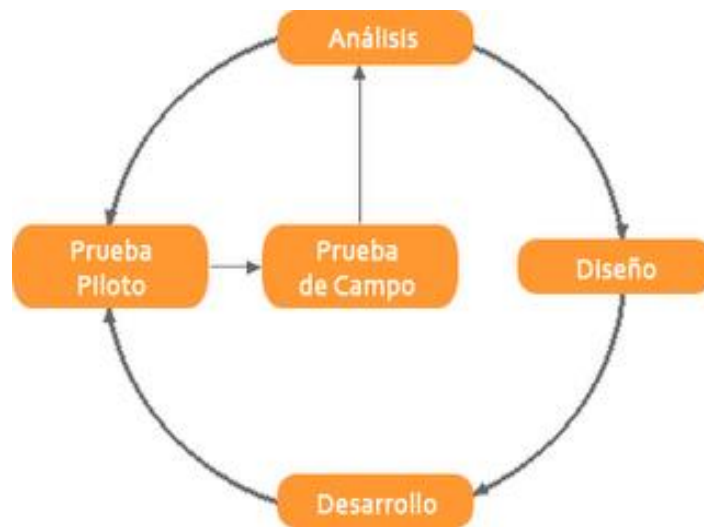
La población que se tomó fueron los estudiantes de Colegio Gimnasio Juan de Castellanos ubicado en la calleja con dirección calle 36 #16c-34 primaria con edades comprendidas entre los 5 a 11 años, como muestra fueron los niños de grado segundo, compuesto por 10 niños con edades entre los 7 a 9 años.

Se hizo la observación en la asignatura español en el segundo periodo, donde contaban con 6 niñas y 4 niños. y a base de una prueba de conocimientos donde buscaba cuales son las dificultades que más presentan los alumnos de este curso, sin embargo los resultados arrojados por los estudiantes de grado segundo, a raíz de esto, Encontramos falencias en la ortografía, comprensión de lectura y poco conocimiento en los tipos de sustantivos y también confunde palabras como lo son la (d) con la (b). así fue como a partir de aquí dimos inicio a la creación de un material educativo digital.

## Metodología de desarrollo del software

Para desarrollar el material educativo digital “Aprende con Mambrú”, se selecciona la metodología de Álvaro Galvis, la cual consta de una serie de fases o etapas que son las siguientes: análisis, diseño, desarrollo, prueba y ajuste, y por último la implementación.

**Figura 1.** *Metodología de Álvaro Galvis*



### Etapas:

#### *Análisis*

En esta etapa se analizan las características de la población objetivo: entre sus más usuales son la edad (física y mental), sexo, las experiencias previas, las expectativas, como también ver sus actitudes y aptitudes y mira de forma más concisa los intereses y las motivaciones por aprender, y además resalta un nivel educativo previo, un buen desarrollo mental como también físico y psicológico y por último una buena conducta en el entorno familiar y escolar.



### ***Diseño***

Este diseño debe resolver las interrogantes que se refieren al alcance, contenido y tratamiento que debe ser capaz de apoyar el Sistema Educativo. En esta etapa es necesario atender a tres tipos de diseño: Educativo (este debe resolver las interrogantes que se refieren al alcance, contenido y tratamiento que debe ser capaz de apoyar el SE), comunicacional (es donde se maneja la interacción entre usuario y maquina se denomina interfaz), y computacional (con base a las necesidades se estable qué funciones es deseable cumpla el SE en apoyo de sus usuarios, el docente y los estudiantes).

### ***Desarrollo***

En esta fase se implementa la aplicación usando la información obtenida anteriormente. Tomando en cuenta las restricciones que se tengan.

### ***Prueba piloto***

En esta etapa se pretende ayudar a la depuración del Sistema Educativo a partir de su utilización por una muestra representativa de los tipos de destinatarios para los que se hizo y la consiguiente evaluación formativa. Es imprescindible realizar ciertas validaciones (efectuadas por expertos) de los prototipos durante las etapas de diseño y prueba en uno a uno de los módulos desarrollados, a medida que estos están funcionales.

### ***Prueba de campo***

La prueba de campo de un Sistema Educativo es mucho más que usarlo con toda la población objeto. Si se exige, pero no se limita a esto. Es importante que dentro del ciclo de desarrollo hay que buscar la oportunidad de comprobar, en la vida real, que aquello que a

nivel experimental parecía tener sentido, lo sigue teniendo, es decir, si efectivamente la aplicación satisface las necesidades y cumple la funcionalidad requerida.

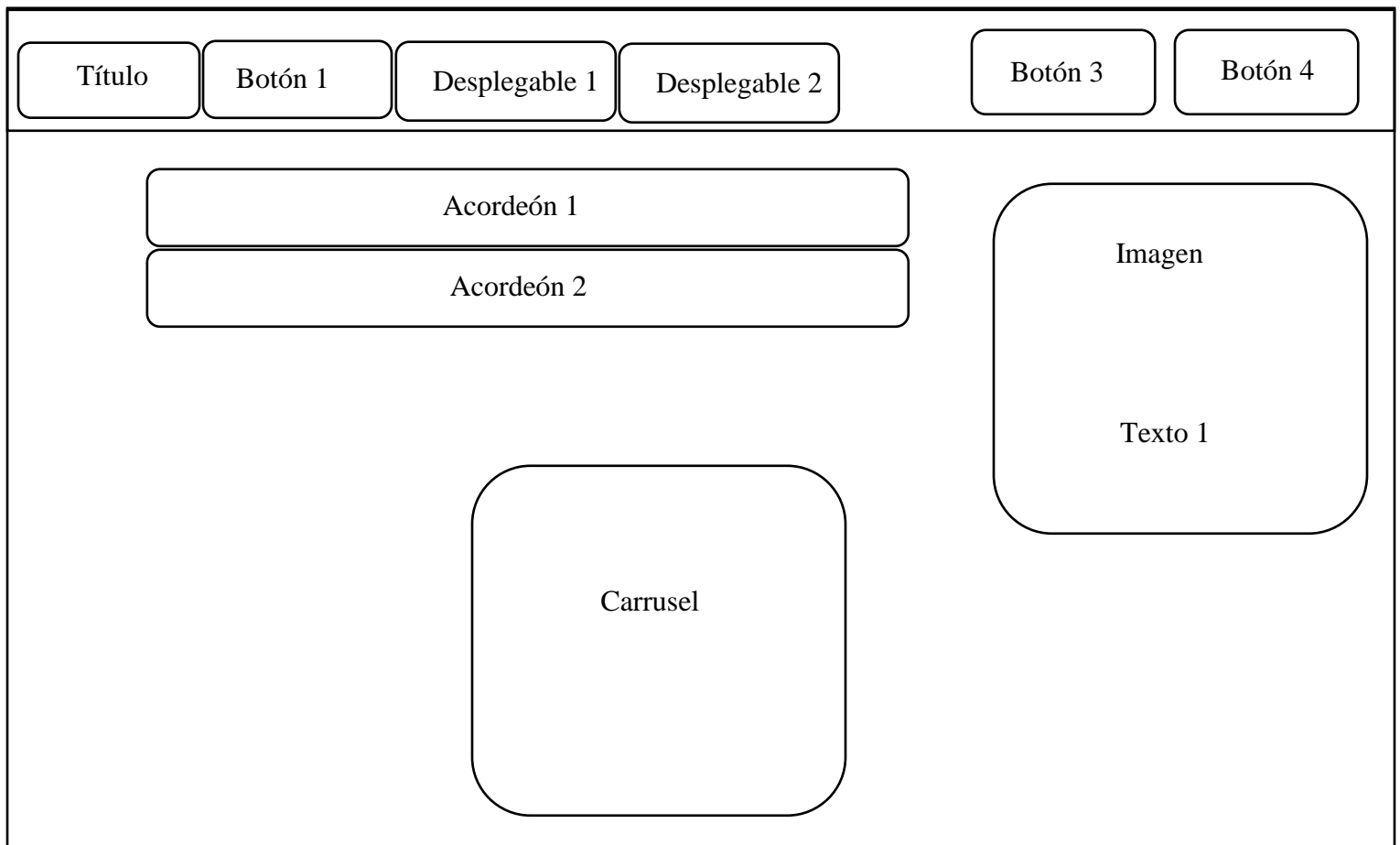
## Diseño y Desarrollo


### *Análisis*

Se analizo una población del Colegio Gimnasio Juan de Castellanos de grado segundo donde se realizó una prueba de conocimiento, para así observar cuales son las dificultades que presentan los estudiantes. A raíz de esta prueba evidenciamos que los estudiantes presentan falencias en la redacción de textos, ortografía, tipos de sustantivos comprensión de verbos y comprensión lectora.

### *Diseño*

Para el diseño de esta aplicación nosotros nos vamos a basar en cuatro unidades en las cuales cada una tendrá los temas de refuerzo que se van a tratar empezamos con un presentación de los contenidos del Material Educativo digital donde el estudiante sabrá cuales son las temáticas que trae el programa




Aprende con Mambrú
Inicio
Unidad 1
Unidad 2


Nosotros
Información


Información General

Bienvenidos a Mambrú nuestro material educativo digital dedicado a la enseñanza y aprendizaje de la materia de español. En esta plataforma encontrarás recursos y herramientas diseñados para ayudarte a mejorar tus habilidades. Para ello, ofrecemos una amplia variedad de contenidos didácticos, desde ejercicios y actividades interactivas.

Te invitamos a que explores nuestro material educativo digital para que aproveches todos los recursos y herramientas que hay a disposición.


Contenidos





¡Hola querido amigo!


Yo soy Mambrú, te invito a que aprendas y explores conmigo lo genial que es el mundo de las letras y palabras con esta divertida herramienta que diseñamos para ti.


Aprende con Mambrú
Inicio
Unidad 1
Unidad 2
Unidad 3

Nosotros
Información

### ¿Qué es el cuento?

**¡Hola amigo!**  
El día de hoy vamos a estudiar el cuento. El cuento es una narración corta, en la que intervienen personajes, que realizan acciones (en un lugar y en un tiempo determinado). El cuento establece una estructura que consta de tres partes: inicio, nudo y desenlace.



### Tipos de cuentos

Los cuentos en función de su origen, se dividen en dos grandes categorías, populares y literarios.

#### Cuentos populares

Son historias ficticias cuyos autores son desconocidos.

**Ejemplos** de esta categoría son algunos cuentos infantiles más conocidos como, el Patito feo o el Gato con botas.


#### Cuentos literarios

Son historias ficticias que, a diferencia del cuento popular en la mayoría de los casos tienen un autor conocido y que sí están escritos

**Ejemplos** de estas categoría son Las aventuras de Pinocho (Carlo Collodi) o el Gato negro (Edgar Allan Poe)

Actividad

### Cuentos Infantiles



### Partes del Cuento

Inicio

Es la primera parte del cuento. Se caracteriza por la descripción de los personajes y sus acciones. Se dan a conocer, cuando (época o tiempo), dónde(lugares), quién/quienes(personajes del cuento).

Nudo

Desenlace

Es la parte más corta del cuento. En ella se debe de terminar la historia. Puede dividirse en:

**Final:** Se vuelve a la normalidad

**Conclusión:** El problema se soluciona

Imágenes de apoyo

### Actividad Refuerzo

#### La princesa Lucía

Había una vez una princesa que se llamaba Lucía, vivía en un palacio con un príncipe que se llamaba Romeo. [Desenlace] Cuando la princesa fue al jardín se encontró con el príncipe, él llevaba una rosa para ella, se la dio y dijo: ¿Quieres pasar conmigo? Ella le contestó: Claro que sí. Los dos se agarraron de la mano y caminaron por el jardín. [Inicio] El príncipe se puso de rodillas y le propuso matrimonio, la princesa le dijo que sí. Llegó el día de la boda y todos los invitados fueron al banquete, comieron una tarta y la abuela le regaló un vestido de color rosa. [Nudo] Vivieron muy felices hasta el día de hoy.



### Actividad Refuerzo 2

#### El león y el mosquito



Escucha el audio y completa los espacios.

0:00 / 1:35

Un león descansaba bajo la sombra de un [grandísimo] árbol cuando un mosquito pasó zumbando a su alrededor. Enfadado, el león le dijo al mosquito: ¿Cómo te atreves a acercarte tanto? Vete, o te destruiré con mis garras. Sin embargo, el mosquito era muy jactancioso y conocía bien sus propias [calidades] y las ventajas de su diminuto tamaño. —¡No te tengo miedo! —exclamó el mosquito—. Puedes ser mucho más fuerte que yo, pero tus afilados dientes y garras no me harán el menor daño. Para comprobarlo, te desafío a un combate. En ese momento, el [tiburón] atacó al león picándolo en la nariz, las orejas y la cola. El león, aún más enfadado a causa del dolor, intentó atrapar al mosquito, pero terminó lastimándose gravemente con sus garras. Lleno de [valentía], el mosquito comenzó a volar sin mirar hacia a donde iba. Fue de esta manera que tropezó con una telaraña y quedó atrapado entre los hilos de seda. Entonces, se dijo entre [lamentos]: ¿Qué triste es mi final?; vencer al rey de todas las bestias y acabar devorado por una insignificante araña.

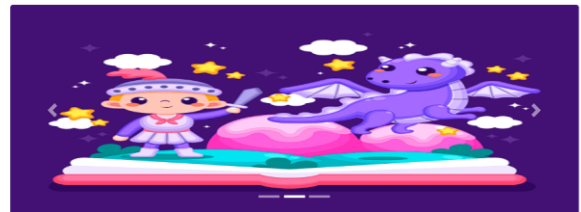
Validar Evaluación

Responde las preguntas de la evaluación

### Actividad evaluativa

- ¿Qué es el cuento?
  - ☐ Narraciones con personajes ficticios
  - ☐ Narración corta de hechos imaginarios o reales
  - ☐ Narraciones cortas de fantásticos
- ¿Quiénes son los personajes?
  - ☐ Ejecutan las acciones
  - ☐ Persona que cuenta el relato
  - ☐ Voz creada por el autor
- Dentro del cuento encontramos personajes:
  - ☐ Primarios y secundarios
  - ☐ Ficticios
  - ☐ Todas la anteriores
- ¿Cuáles son las partes del cuento?
  - ☐ Ejercicios
  - ☐ Instrucciones
  - ☐ Inicio, desarrollo y final

Evaluar



¡Felicidades!!

¡Amigoo!!

Gracias por llegar al final de esta primera etapa, continúa por el sendero de esta aventura disfrutando y aprendiendo con Mambrú. Nos vemos en otra ocasión.



En el apartado de la unidad uno con el cuento el cual costa de dos actividades una es la actividad explicativa y la otra la actividad de refuerzo y después pasaremos a lo que va hacer nuestra evaluación donde se evidencia si el estudiante comprendido el tema.

Aprende con Mambrú

Inicio
Literatura
Semántica
Comunicación
Gramática
Información

## Los Sustantivos

Los sustantivos, también conocidos como Nombres, son las palabras que utilizamos para nombrar a los seres vivos (personas, animales o plantas), las cosas, las ideas y los sentimientos. Por ejemplo: perro, sauce, Mónica, Japón, biblioteca, colmena, solidaridad, amor...

## El género de los sustantivos

En español, los sustantivos pueden ser masculinos o femeninos. Este hecho se manifiesta, en muchos de los casos, a través de la terminación del sustantivo utilizado; por ejemplo:

Sustantivo masculino: niño  
Sustantivo masculino: hermano

Sustantivo femenino: niña  
Sustantivo femenino: hermana

## Clases de Sustantivos

1

**Sustantivo Común:** designa a todos los seres de una misma especie.

**Ejemplos:** río, niño, perro.

Siguiente

127.0.0.1:5503/Vistas/Unidad 2/Sustantivos.html#

Aprende con Mambrú

Inicio
Literatura
Semántica
Comunicación
Gramática
Información

## Actividad de Refuerzo

Responde las siguientes preguntas

### Actividad 1

1. ¿Son las palabras que se refieren: es decir nombran a las personas, animales, objetos, plantas, sentimientos, etc.?

☐ El verbo

☐ El sustantivo

☐ El adjetivo

2. Se utilizan para nombrar en forma particular a un ser que generalmente pertenece a una determinada especie.

☐ Sustantivos individuales

☐ Sustantivos colectivos

☐ Sustantivos abstractos

3. Los sustantivos como arroyo, tráfico y color son ejemplos de:

☐ Sustantivos comunes

☐ Sustantivos compuestos

### Actividad 2

Personas	Cosa	Animal	Lugar

profesor piscina galletas Colombia lápiz gato león Anita celular jardín abeja abuela

Validar
Evaluación

Aprende con Mambrú Inicio Literatura Semántica Comunicación Gramática Información

### Actividad Evaluativa

Actividad Sustantivos  
Arrastra las imágenes y las palabras que corresponden a sus respectivas cajas

Correctas: 0 Incorrectas: 0

Sustantivos Propios

Sustantivos comunes

Carlos Gato Lápiz Fernanda

Evaluación

En el apartado de la unidad Dos con los Tipos de sustantivos, el cual costa de dos actividades una es la actividad explicativa y la otra la actividad de refuerzo y después pasaremos a lo que va a hacer nuestra evaluación donde se evidencia si el estudiante comprendido el tema.

Aprende con Mambrú Inicio Literatura Semántica Comunicación Gramática Información

### Medios de Comunicación

1

¿Qué son los Medios de Comunicación?

Se refiere típicamente a periódicos, revistas, carteleros, radio, televisión y con las nuevas tecnologías digitales, los medios de comunicación ahora incluyen una serie de dispositivos y aplicaciones como por ejemplo Youtube Kids, Netflix y Redes Sociales.

Siguiente

¿QUÉ son los MEDIOS DE COMUNICACIÓN? | CUÁLES son los MEDIOS DE COMUNICACIÓN para ni...

Copiar vis...

# MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Medios de Comunicación


Actividad

**Aprende con Mambrú** Inicio · Literatura · Semántica · Comunicación · Gramática · Información

### Actividades de Refuerzo

Actividad 1  
● Remienda según corresponda

Actividad 2  
● Responde las preguntas




1. ¿Cuáles son algunos ejemplos de medios de comunicación?

☐ Teléfono

☐ Carta

☐ Internet

☐ Todos los anteriores




2. ¿Qué es la televisión?

☐ Una forma de comunicarse con estratagemas

☐ Un dispositivo que muestra imágenes y sonidos

☐ Una máquina para hacer ejercicio

☐ Todos los anteriores




3. ¿Qué es un periódico?

☐ Un objeto que se usa para jugar al fútbol

☐ Un lugar donde se venden juguetes

☐ Un medio impreso que contiene noticias

☐ Ninguna de las anteriores




4. ¿Qué es Internet?

☐ Un tipo de pez muy grande

☐ Una red que permite la comunicación

☐ Un juego de mesa muy divertido




5. ¿Qué es un mensaje de texto?

☐ Mensaje que se escribe en un papel y se envía por correo

☐ Forma de comunicación escrita que se envía a través del celular

☐ Una canción que se envía por radio



6. ¿Qué es una emisora de radio?

☐ Un lugar donde se fabrican juguetes de radiocontrol

☐ Un dispositivo para escuchar música en el baño


☐ Estación que transmite programas y música a través de ondas de radio

**Validar**

**Aprende con Mambrú** Inicio · Literatura · Semántica · Comunicación · Gramática · Información

### Encuentra las parejas

**Resultado:**

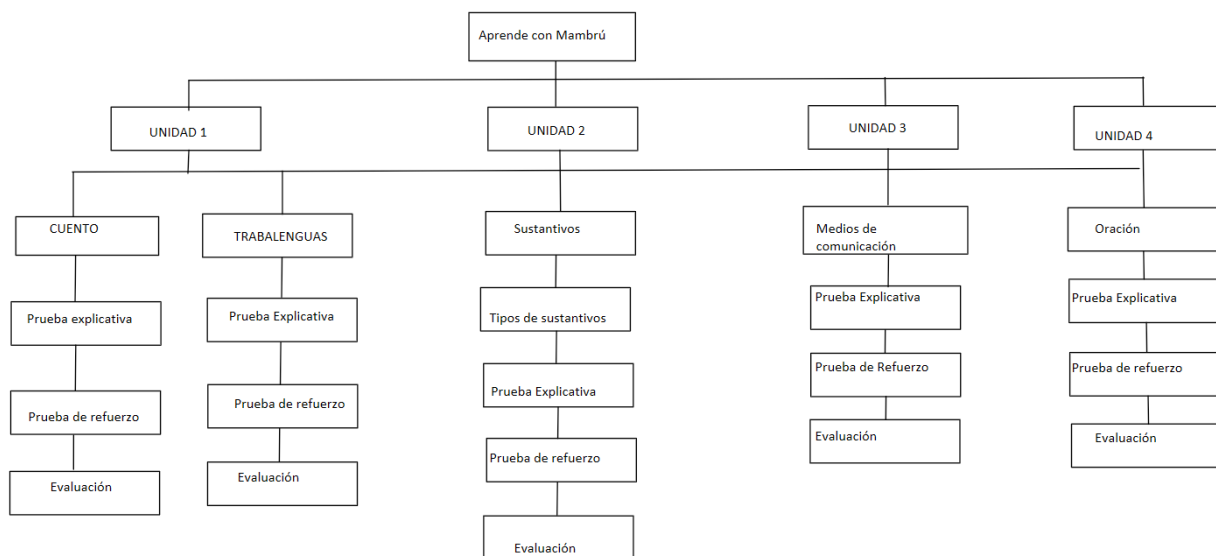



Correa Moyano y Rivera Tocarruncho, 2023

En el apartado de la unidad Tres esta la comunicación y los tipos de comunicación, el cual consta de dos actividades una es la actividad explicativa y la otra la actividad de refuerzo y después pasaremos a lo que va a hacer nuestra evaluación donde se evidencia si el estudiante comprendido el tema.



## ***Desarrollo***



## ***Prueba Piloto***

En esta prueba consta de probarla con anterioridad. Es decir mostrar a ciertos tipos de destinatarios para así poder verificar si cumplen con los requisitos o si por el contrario hay que hacerle varios ajustes, al materia educativo digital. En esta ocasión no pudimos hacer prueba piloto ya que no se cuenta con el tiempo necesario para probar el programa.

## ***Prueba de campo***

En este apartado se busca evidenciar si la prueba si funciono en la población a la que está destinada su diseño e implementación. Pero este no pudimos realizarlo debido a cuestiones de tiempo en su desarrollo y la disposición del colegio al cual pertenecen los estudiantes.

## **Conclusiones**

En este trabajo podemos apreciar la importancia de crear un material educativo digital (MED) ya que esto puede ayudar a que los estudiantes refuercen sus falencias en la lengua castellana de una manera que logre que los alumnos entiendan con claridad los temas a tratar, y también que ellos puedan evidenciar su progreso con el desarrollo de estas actividades.

No es fácil hacer un material educativo digital sin embargo nos lleno de mucho conocimiento saber que enriquece nuestras habilidades y destrezas logrando realizar un producto para que los estudiantes identifiquen los diferentes temas que se encuentran en él.

## Referencias

Carranza, A., & Núñez, M. (2012). Metodologías de desarrollo de software educativo. *Lima, Perú: Universidad Inca Garcilaso de la Vega. Recuperado en, 5.*

Costa, V., Di Domenicantonio, R., Vacchino, M. (2010). Material Educativo Digital como recurso didáctico para el aprendizaje del calculo integral y vectorial. *Revista iberoamericana de educación matemática*, Marzo de 2010 numero 21, paginas 173-185.

López Valero, A., & Jerez Martínez, I. (2015). Textualidad digital y multialfabetización. Los contenidos digitales como material educativo. *Educatio Siglo XXI*, Vol.33(2 Julio), 165–182.

<https://www.euroinnova.edu.es/blog/caracteristicas-del-aula-de-clases#:~:text=El%20aula%20de%20clases%20es,el%20otro%20para%20impartir%20conocimiento.>

<https://dle.rae.es/lenguaje>