



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE MAGISTER

APLICACIONES MÓVILES PARA APOYAR LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN EN TERCER AÑO BÁSICO

POR
CONSTANZA CAROLINA CID PINO

Tesis presentada a la Escuela de Educación de la Pontificia Universidad Católica de Chile,
para optar al grado académico de Magister en Ciencias de la Educación, mención
Curriculum

Profesor Guía: Sra. Adriana Vergara

Marzo, 2017
Santiago, Chile
© 2017, Constanza Carolina Cid Pino

©2017, Constanza Carolina Cid Pino

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica.

A todos los docentes que cuestionan sus prácticas educativas y que día a día buscan la manera de acercar el conocimiento y formar las habilidades en sus estudiantes para que puedan afrontar la nueva sociedad de la mejor manera.

AGRADECIMIENTOS

Es difícil agradecer a un grupo determinado de personas que formaron parte de este proceso tan difícil. Fueron tantos los que estuvieron prestando palabras de aliento y empuje para terminar de la mejor manera esta etapa.

- Mi familia, quienes sin decirlo verbalmente confían y esperan todo de mi. Ellos fueron mi soporte y garra para dar lo mejor. A mi padre, que en lo más profundo de mi corazón siempre está presente.
- A mis amigas, quienes en un comienzo no entendían mi falta de tiempo y ausencia me brindaron todo su apoyo.
- Mis compañeras de magister, María Ignacia y Jimena, con quienes compartimos nuestras penas, rabias y alegrías durante el estudio.
- A Ricardo, un gran hombre que siempre estuvo a mi lado para darme el coraje necesario.
- A mi profesora guía, Adriana Vergara, quien me acogió de una manera maravillosa y me brindo todo su conocimiento.

TABLA DE CONTENIDOS

	Pág.
DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTOS	3
RESUMEN	6
ABSTRACT	7
I. INTRODUCCIÓN	8
II. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	
2.1 UN NUEVO CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO	14
2.2 PROBLEMA	
2.2.1 Planteamiento del problema	18
2.2.2 Pregunta de investigación	19
2.2.3 Objetivo general	20
2.2.4 Objetivos específicos	20
III. MARCO CONCEPTUAL	
3.1 LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EDUCACIÓN	21
3.2 LAS TABLETS O IPAD, ¿QUÉ SON?	25
3.3 VENTAJAS DEL USO DE TABLETS EN EDUCACIÓN	29
3.4 APP, ¿QUÉ SON	31
3.5 DEL E-LEARNING AL M-LEARNING	33
3.6 LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	36
3.7 LA MIRADA CURRICULAR	40
IV. ESTRUCTURA METODOLÓGICA	
4.1 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO	46
4.2 OBJETIVOS DE APRENDIZAJES E INDICADORES DE EVALUACIÓN DE TERCER AÑO BÁSICO EN LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	48
4.3 SELECCIÓN DE PALABRAS CLAVES PARA LA BÚSQUEDA	53
4.4 MATRÍZ DE BÚSQUEDA DE APLICACIONES MÓVILES	57

V. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	
5.1 RESULTADOS DE ENCUESTA A ESTUDIANTES	61
5.2 TOTAL DE APLICACIONES ENCONTRADAS POR OBJETIVO DE APRENDIZAJE	63
5.3 APLICACIONES ENCONTRADAS SEGÚN EJE	75
5.4 APLICACIONES ENCONTRADAS SEGÚN HABILIDADES	77
VI. CONCLUSIONES	
6.1 CONCLUSIONES Y HALLAZGOS DE LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJES	80
6.2 CONCLUSIONES GENERALES Y DESAFÍOS PARA LA EDUCACIÓN	87
VII. BIBLIOGRAFÍA	91
VIII. ANEXOS	99
8.1 MATRÍZ DE SELECCIÓN DE APLICACIONES MÓVILES SEGÚN OBJETIVOS DE APRENDIZAJES	
8.1.1 OA_3 Y DETALLES DE ANÁLISIS	100
8.1.2 OA_4 Y DETALLES DE ANÁLISIS	134
8.1.3 OA_6 Y DETALLES DE ANÁLISIS	138
8.1.4 OA_2 Y DETALLES DE ANÁLISIS	147
8.1.5 OA_11 Y DETALLES DE ANÁLISIS	149
8.1.6 OA_14 Y DETALLES DE ANÁLISIS	155
8.1.7 OA_20 Y DETALLES DE ANÁLISIS	175
8.1.8 OA_22 Y DETALLES DE ANÁLISIS	180
8.1.9 OA_26 Y DETALLES DE ANÁLISIS	187

RESUMEN

El proyecto que se presenta a continuación parte del conocimiento que existen pocos estudios sobre la integración de las tablet en el aula, más aún, menos se conoce evidencia de cómo las aplicaciones móviles con que cuentan estos elementos tecnológicos pueden responder a los objetivos de aprendizaje que propone el currículum chileno. Específicamente, la investigación pretende diagnosticar la existencia de ciertas aplicaciones móviles que cumplan con los objetivos de aprendizajes propuestos a nivel curricular en la asignatura de Lenguaje y Comunicación para tercer año básico.

Para la revisión y recolección de información sobre aplicaciones móviles se construyó un instrumento que permitiera verificar la relación existente entre objetivo de aprendizaje y aplicaciones móviles, para integrar curricularmente las tecnologías de la información y comunicación y poder justificar su uso en la educación.

Entre algunos de los resultados y hallazgos arrojados, se pueden mencionar que existen muy pocas aplicaciones móviles para trabajar los objetivos de aprendizajes de manera directa, ya que se evidenció la necesidad de una participación directa del docente y su aporte metodológico y didáctico para un uso efectivo en la sala de clases. Y también OA que no cuentan con apps para su vinculación como es el caso de la comprensión lectora.

Palabras claves: *tablets, objetivos de aprendizajes, aplicaciones móviles, currículum nacional, herramienta tecnológica, Lenguaje y Comunicación y Tecnología de la información y comunicación (TIC)*

ABSTRACT

The following project arises from the knowledge that there are a few studies on the incorporation of tablets in the classroom. In the same manner, less evidence is known on how mobile applications used in these technological devices can actually respond to the learning objectives that the Chilean educational curriculum proposes. The research particularly aims to diagnose the existence of certain mobile applications that meet the learning objectives proposed at the curricular level in the Language and Communication subject for third elementary grade.

For the review and collection of information on mobile applications, an instrument was built to verify the relationship between learning objectives and mobile applications to integrate, in a curricular manner, the information and communication technologies, and to be able to justify their use in education.

Among some of the results and findings, it is possible to mention that there are very few mobile applications to work the learning objectives directly, since the need for a direct participation of the teacher was evidenced; methodological and didactic contribution for their effective use in the classroom. Also, OA were found that do not have apps for their curricular linkage as is the case of reading comprehension.

Key words: *tablets, learning outcomes, mobile applications, national curricula, technological device, Language and Communication and ICTs.*

I. INTRODUCCIÓN

“Los agitados tiempos que vivimos, con sus cambios en la organización social y en las relaciones interpersonales y sus nuevas formas de gestionar socialmente el conocimiento implican, más que una época de cambios, un verdadero cambio de época. En el caso de la educación, la solución no puede ser añorar los tiempos pretéritos, la vieja escuela, y menos aún, como algunos pretenden, hacer todo lo posible para que vuelva...” (Castells, 2000 en Coll & Monere, 2008, p. 109)

El mundo actual está caracterizado por el cambio, la complejidad y la interdependencia (OCDE s/f). En una sociedad moderna cada individuo quiere “*ser alguien*”, nadie se conforma con ser solo un agente invisible, se busca ser un actor activo en todos los campos de la sociedad, demandándole a la escuela competencias cada vez más diversas y evolutivas, producto de que hoy el conocimiento pasó a ser una herramienta para la acción, permitiendo entender la realidad física, química, biológica, psicológica, económica o social, sobre la que se quiera actuar (Perrenoud, 2012).

Bajo este alero de cambio, los individuos deben adaptarse con las competencias necesarias para un mundo en donde la tecnología cambia rápida y continuamente, (OCDE s/f) tanto a nivel de producción, como de concepción, provocando que las competencias colectivas comiencen a tomar forma y protagonismo. Ya en la declaración Mundial “Educación para todos”, en el año 1990 se hacía mención a que la realidad mundial, estaba presentando desafíos a la educación, por un lado estaba el crecimiento a ritmo exponencial de la información, el conocimiento y los descubrimientos generados por el ser humano y, por otro, se encontraban las nuevas posibilidades de comunicación a nivel mundial gracias a la tecnología (Toro, 2010).

Las prácticas sociales, culturales y del conocimiento están sufriendo modificaciones estructurales “más del 85% de los usuarios hoy utiliza las tecnologías de comunicación de forma simultánea, lo que explica el alto grado de convergencia que existe entre los distintos medios” (VTR social, 2014). También se suman a estos cambios, los sistemas educativos, los que se han visto impactados por este mundo digital y han debido replantear el proceso de enseñanza y aprendizaje, dado que las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) han penetrado su terreno. “En una *sociedad de la información* dada la generación y disponibilidad de información que las TIC proporcionan: desde la capacidad con que contamos en esta sociedad para ver el mundo a través de una ventana electrónica, de interrelacionarnos a distancia y al instante, de acumular información de todo tipo y de distribuirla, de acceder a masas de información impensables para un individuo hace tan sólo unas décadas. Esta información disponible afecta a la mentalidad, a la toma de decisiones, al conocimiento..., a la economía, a la cultura, a la política y a la educación. Produce un fenómeno de transformación global” (Rodríguez de las Hera, A. (s/f), p. 59).

El concepto de sociedad de la información hace referencia a un paradigma que da lugar a cambios en el mundo, impulsados principalmente por los nuevos medios que se disponen para crear y divulgar información mediante las tecnologías digitales. En este paradigma las TIC tienen el papel de ofrecer nuevas posibilidades de mediación social, creando entornos de aprendizaje colaborativo que faciliten a los estudiantes la realización de actividades de forma conjunta, actividades integradas con el mundo y planteadas con objetivos reales (García, Basilota & López, A,2014).

Con esta imagen conceptual de la llamada sociedad de la información, se espera que las TIC ayuden a modernizar los procesos de enseñanza y aprendizaje y que permitan hacer más atractiva la escuela para las nuevas generaciones que viven en un mundo crecientemente digital y multimedial. Las escuelas, concebidas como espacios naturales para el proceso de información y su transformación en conocimiento, debiesen encontrar en las TIC las herramientas esenciales para la misión de educar, transmitir la

cultura a las nuevas generaciones y prepararlas para insertarse de manera armónica en el mundo que las rodea. Respondiendo, de esta forma a las evoluciones más globales de la sociedad, que exigen individuos con competencias; competencias diversificadas, competencias que evolucionan en función de las tecnologías, los estilos de vida, el trabajo, etc. (Perrenoud, 2012, p.39).

Si se habla del uso de la tecnología para modernizar el sistema educativo, es importante evocar a Enlaces como el componente principal de una política de Estado en el plano de la incorporación de las TIC a las escuelas de Chile. En sus inicios, Enlaces, postulaba la necesidad de desarrollar una estrategia gradual de apropiación de las nuevas tecnologías por parte de los docentes chilenos. Ya que, tal cual lo mencionaba Cristián Cox, en una entrevista en el año 2007, si los profesores no se sienten cómodos con la tecnología, ni saben usarla, no tendrá ningún sentido invertir masivamente en ella. (Toro, 2010, p. 42) Sin embargo, no basta sólo con que un profesor integre las TIC a su práctica, sino que se deben dar otras condiciones institucionales para que los docentes las usen; condiciones institucionales a nivel meso, referido a las condiciones de infraestructura y equipamientos, y a nivel macro, referido a las políticas ministeriales de guía y apoyo a las prácticas del profesor. La experiencia muestra que su uso no es automático y requiere de políticas públicas integrales y complejas para que su utilización sea beneficioso para los países y sus ciudadanos “En la cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI) se puso de manifiesto el compromiso de los gobiernos y los pueblos del mundo de “construir una Sociedad de la Información integradora, poner el potencial del conocimiento y las TIC al servicio del desarrollo, fomentar la utilización de la información y del conocimiento para la consecución de los objetivos de desarrollo acordados internacionalmente, para hacer frente a los nuevos desafíos...” (Sunkel & Trucco, 2014, p.20).

Durante los últimos 20 años se han implementado distintas estrategias interesadas en fomentar la integración de las tecnologías en los establecimientos educacionales del país, las que han permitido aumentar significativamente el equipamiento tecnológico y por consiguiente, el acceso y uso de recursos digitales en el sistema escolar chileno, (Ministerio de Educación, Centro de Educación y Tecnología - Enlaces (2010). Entre las últimas iniciativas se encuentra “*Tablet para la educación parvularia*”; iniciativa promovida para estudiantes de primer nivel de transición NT1 (pre-kínder), segundo nivel de transición NT2 (kínder) y 1° básico, la cual busca fortalecer la innovación de las prácticas pedagógicas de los docentes en escuelas municipales y jardines infantiles, permitiendo un acceso a las tecnologías de la información y comunicación en el ámbito de la matemática. La medida considera la provisión de recursos educativos digitales, material concreto, capacitación y acompañamiento docente. (Enlaces, 2016)

Esta clara iniciativa deja al descubierto cómo la inclusión de tablet, teléfonos celulares, laboratorios informáticos en las escuelas o las conexiones a Internet en las instituciones, son ejemplos de cómo los sistemas educativos comienzan a incorporar diferentes “aparatos tecnológicos” para la alfabetización de nuestras futuras generaciones. Por ejemplo Hutchisona & Beschornerb (2013) manifiestan que las tecnologías digitales llevan a pensar en nuevas formas de alfabetización y deben ser utilizadas para preparar a los estudiantes en la alfabetización del futuro, volviéndose indispensable el poder estudiar con estos dispositivos. Un claro ejemplo de ello, es el uso del iPad o tablets, ya que sus aplicaciones móviles pueden proporcionar el andamiaje necesario para comenzar a integrar la tecnología digital en la nueva alfabetización.

Los estudiantes requieren aprender un lenguaje tecnológico necesario para producir y comunicar mensajes utilizando los medios computacionales, audiovisuales y multimediales, del mismo modo, requieren poseer la capacidad de seleccionar, interpretar y formular juicios valóricos respecto a las informaciones y comunicaciones que proveen los distintos medios (Magendzo, 2008). Frente a este impacto y la modificación de la relación con la información, es que la mirada curricular no debe quedar indiferente; el nivel macro debe escuchar, mirar y reflexionar sobre las TIC y sobre cómo están determinando la relación con el conocimiento y con el entorno. Más aún, si se recuerda a Gysling (2007), la cual menciona que la educación cumple un rol preponderante en la integración de la sociedad, no solo por ser una agencia de encuentro social sino porque a través de ella los sujetos son socializados en un código social común que lo define el núcleo del currículum nacional. Código que hoy en día están determinados por la Internet y sus innumerables usos sociales, ya que no es solo cuestión de nuevas tecnologías de información que facilitan formas más interactivas y lúdicas de aprender, ni de contar con mayores fuentes electrónicas. Es una forma radicalmente distinta de relacionarse con las dinámicas de incorporación de información y conocimiento que incluye el paso de una cultura letrada a otra de variados soportes y lenguajes, fluidez de asignaturas, velocidad de simulación, interacción de procesos, entre otros.

El presente trabajo se encuadra bajo la idea de que las TIC deben ser integradas al aula chilena con una mirada curricular completa, pretendiendo brindar oportunidades a los estudiantes para la lectura, la escritura y la comunicación en entornos digitales. Es por ello, que se realizará una revisión de los objetivos de aprendizajes propuestos en el programa curricular de Lenguaje y Comunicación de tercer año básico y se buscarán las aplicaciones móviles que respondan a él, ya que para dar acceso a las tecnologías se requiere de sentido y proyección.

La metodología utilizada será de tipo cualitativa, ya que tal como menciona la literatura especializada, ésta refleja, describe e interpreta la realidad educativa con el fin de llegar a la comprensión de dicha realidad (Bisquerra,2009). La realidad utilizada para el estudio permite aproximarnos a una situación social, considerada globalmente, pues el carácter del estudio es de nivel macro y sus resultados serán una muestra de la realidad actual en materia de vinculación de aplicaciones móviles con los objetivos de aprendizaje.

La investigación está orientada a obtener conocimientos básicos y sacar conclusiones con hallazgos verídicos que ayuden a entender la realidad actual en el sistema educativo y su vinculación con las TIC. Por ello, se utilizará una investigación descriptiva, la cual proporcionará un perfil detallado de la situación, utilizando una combinación de métodos cuantitativos y cualitativos para el análisis y presentación de los resultados, pues como se mencionó anteriormente, el estudio busca vislumbrar una realidad nacional, (utilizando las apreciaciones de una realidad en participar) y posible uso de aplicaciones móviles en el sistema educativo.

II. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

“Las TIC forman parte de un nuevo paradigma tecnológico que modifica las prácticas sociales y, de forma especial, las prácticas educativas. Esta influencia se manifiesta en el desarrollo de nuevas herramientas, escenarios y finalidades educativas, marcadas por la adaptabilidad, la accesibilidad permanente, el trabajo en red y la necesidad de una creciente alfabetización digital” (Coll & Monereo, 2008, p.17)

2.1 UN NUEVO CONTEXTO EDUCATIVO

Durante los últimos años, las TIC han penetrado en los distintos ámbitos de la actividad humana, impulsando el surgimiento de una nueva etapa de desarrollo denominada Sociedad del Conocimiento (Jara, 2008). En este nuevo escenario, el desarrollo social y económico depende, en gran medida, de la capacidad que tenga la sociedad de innovar e integrar nuevo conocimiento y tecnología.

Para hacer frente a los desafíos de esta sociedad, los países requieren modernizar su sistema educativo, y profundizar en la apropiación de las TIC. Es por ello que los países, incluyendo Chile, han desarrollado políticas públicas para equipar e incorporar las TIC en sus escuelas; sin embargo, de acuerdo al último Censo de Informática Educativa (CENIE) realizado el año 2012, las escuelas han alcanzado un nuevo escenario, en el que se ha reducido ostensiblemente la brecha de acceso a la tecnología por parte de los estudiantes, pero en cuanto a la brecha referida al uso que le dan al equipamiento computacional recibido está en aumento. Los datos del CENIE 2012, muestran que las escuelas, a pesar de que han avanzado en la integración de las tecnologías al proceso enseñanza-aprendizaje, lo hacen a través de usos básicos que no impactan en el aprendizaje o desarrollo de competencias en los alumnos (Universidad de la Frontera, Adimark, 2012).

La alfabetización y educación mediática se ha convertido en una necesidad de primer orden y si se detiene a mirar la realidad meso y micro de nuestra educación, se evidenciará cómo la escuela sigue, en muchos de sus aspectos, con un modelo de educación que responde a individuos *de tiempos pasados*, y la idea de innovar para muchos sigue siendo un tabú, dado que históricamente la relación escuela y medios de comunicación e información ha sido compleja y difícil. Tal como manifiesta Santoveña (2011), los datos nos muestran que las TIC y su implementación en el proceso de enseñanza aprendizaje siguen siendo baja. Esta situación preocupa, ya que las nuevas generaciones están, progresivamente, naciendo y desarrollándose en un contexto donde la penetración de éstas afecta la configuración de su entorno, las formas de comunicación, las relaciones sociales, las formas de producción y apropiación de conocimiento o de los contenidos simbólicos de la cultura (Ministerio de Educación, Centro de Educación y Tecnología - Enlaces, 2010). La experiencia como docentes, ciudadanos o padres permite reconocer que el mundo inmediato de los jóvenes y niños, es un mundo rico en tecnologías de la información, donde su acceso y facilidad de su uso es espontáneo tanto dentro de las aulas como fuera de ellas.

Un estudio chileno que mira la relación entre acceso a las TIC y rendimiento escolar de estudiantes de cuarto año de educación básica, medido por los resultados en las pruebas de Matemáticas y Lenguaje en el SIMCE 2005 (Sistema Nacional de Evaluación de resultados de aprendizaje del Ministerio de Educación de Chile), encontró una correlación positiva entre el logro educativo y el acceso a las tecnologías de la información, siendo más significativo en el caso de estudiantes que provienen de familias de nivel socioeconómico medio y bajo, que para estudiantes que provienen de familias de nivel socioeconómico alto (Contreras, 2007).

Los estudiante están movidos a aprender el lenguaje tecnológico necesario para producir y comunicar mensajes utilizando medios computacionales, audiovisuales, multimediales, por ello cada vez y con mayor fuerza, se solicita al curriculum la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, ya que su uso, en un sentido pedagógico, puede favorecer el desarrollo de las metas y objetivos de aprendizaje previstos en él “La mayoría de las escuelas chilenas ya ha asumido que las TIC son herramientas útiles para sus procesos de gestión pedagógica y administrativa... Es notable que, junto al amplio despliegue de infraestructura disponible en cada escuela del país gracias a Enlaces, estas mismas escuelas no dispongan de un mínimo set de herramientas y orientaciones para incorporar las TIC en su gestión. Es evidente que este es un desafío pendiente” (Hepp, 2005. p.32).

Chile ha puesto el énfasis en la generación de políticas públicas orientadas a disminuir las brechas que existen en los distintos niveles educativos, a través de cuatro ejes: Institucionalidad, que garantice el acceso a la educación y la seguridad a las familias, educación pública de calidad, profesión docente moderna, dignificada y mejor remunerada y por último educación superior gratuita y de calidad.

Para cumplir con lo anterior, se trabaja en torno a cinco componentes: Nueva infraestructura para la Educación Pública, apoyo a los profesores de la Educación Pública, innovación pedagógica y calidad en la sala de clases, convivencia escolar y espacios de participación, más fondos para ordenar el financiamiento del servicio educativo, y apoyar el proyecto pedagógico del sostenedor. En este marco surge el Proyecto Tablet para Educación Inicial NT1, NT2 y 1° Básico. Siendo una iniciativa conjunta entre la División de Educación General y Enlaces, cuyo propósito es mejorar las condiciones del aprendizaje Matemática en niños y niñas de NT1, NT2 y 1° básico de escuelas municipales, a través de la provisión de una estrategia metodológico-didáctica que utiliza tablet, recursos educativos digitales, material concreto y que, además, entrega capacitación y acompañamiento. (Ministerio de educación, Centro de Educación y Tecnología, (s/f), p. 4)

En cuanto al recurso tablet, se puede citar a su favor a Palacio, Sanchez & Lopez quienes en su investigación concluyeron que el dispositivo “tableta” tiene un impacto muy alto en la motivación de estudiantes y profesores en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los alumnos demuestran tener una disposición muy alta hacia él y una clara apertura a la experimentación. Información que logró ser comprobada con las encuestas efectuadas a los alumnos del establecimiento seleccionado para llevar a cabo las apreciaciones y concepciones sobre el uso del recurso tablet.

Frente a la nueva estrategia pedagógica de uso de recursos TIC para la asignatura de Matemática generada por Enlaces, queda preguntar qué está sucediendo con las variadas aplicaciones que están circulando hoy en las escuelas chilenas al utilizar tablet; aplicaciones que los docentes deciden utilizar para su gestión pedagógica y experiencias didácticas, las cuales quedan a libre albedrío del profesional, quien selecciona aquellas que considera pertinentes para alcanzar un determinado aprendizaje. Claro (2010) ha demostrado que el aprendizaje con TIC en la sala de clases ocurre sólo cuando se dan un sin número de condiciones escolares y pedagógicas específicas, entre las más importantes se encuentran, el acceso adecuado a recursos TIC, profesores que integran las TIC al currículum, la experiencia escolar y condiciones institucionales favorables al uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación.

2.2 PROBLEMA

2.2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El uso de la Tecnología de la Información y Comunicación se ha incrementado en diferentes espacios sociales. En cuanto a lo educativo, se han diseñado políticas que buscan orientar las acciones de implementación, infraestructura, insumos, entre otros. Pero, ¿Qué sucede con las decisiones al interior del aula de utilizar o no algún recurso tecnológico? ¿Cómo saber que recurso utilizar para potenciar y desarrollar un aprendizaje en los estudiantes? ¿Dónde el docente puede obtener recursos tecnológicos alineados al curriculum nacional?

Hutchisona & Beschornerb (2013) evidenciaron de que muchas escuelas han adquirido las tecnologías digitales, pero los profesores no han sido capaces de ir más allá, y solo las utilizan periféricamente. Más aún, el 57% de los docentes en un estudio reciente (Hutchison & Reinking, 2011 citado en Hutchisona & Beschornerb, 2013) indicó que el acceso a ejemplos de cómo integrar la tecnología en la alfabetización sería beneficioso para ellos.

Es por esto que la investigación busca demostrar cómo las aplicaciones móviles pueden ser usadas en pro de los objetivos de aprendizajes propuesto en el programa curricular y así entregar ejemplos concretos y recursos tecnológicos coherentes con los fines pedagógicos prescritos en el curriculum nacional, pues cuando existe integración curricular de TIC, profesor y estudiantes se apropian de ellas para utilizarlas en un marco del aprender (Sánchez, 2003).

2.2.2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Los docentes tienen que familiarizarse con las tecnologías, saber qué recursos existen, dónde buscarlos y aprender a integrarlos en sus clases. En efecto, tienen que aprender métodos y prácticas nuevas de enseñanza, conociendo a la vez cómo aplicar los métodos de evaluación apropiados para su nueva pedagogía y las tecnologías que sean pertinentes. También deben poseer las capacidades que les permitan a sus estudiantes usar las tecnologías en sus clases, ya que si bien la mayoría de ellos conocen las tecnologías, les faltan habilidades para usarlas bien en clases (Silva, Gros, Garrido y Rodríguez, 2006). Pero también, se sabe que muchos de ellos no saben cómo, ni qué recursos puedan ayudarlos, ni mucho menos el poder gestionarlos y vincularlos a los objetivos de aprendizajes que se declaran en las bases curriculares.

¿Es posible vincular aplicaciones móviles (apps) con objetivos de aprendizajes declarados en el curriculum nacional. Y que así su uso sea claro y beneficioso para el docente, brindándoles insumos necesarios para gestionar sus clases y preparar a sus estudiantes para la sociedad actual?

2.2.3. Objetivo general

- ❖ Relacionar aplicaciones móviles con los objetivos de aprendizajes propuestos a nivel curricular en la asignatura de Lenguaje y Comunicación en tercer año básico, con el fin de promover su uso.

2.2.4 Objetivos específicos

- ❖ Seleccionar apps para ser usadas en la asignatura de Lenguaje y Comunicación en tercer año básico de acuerdo a los criterios de gratuidad, idioma español y vinculación directa al OA.
- ❖ Determinar el alineamiento curricular de las apps disponibles en el sistema operativo iOS con el programa de Lenguaje y Comunicación en tercer año básico.

III. MARCO CONCEPTUAL

3.1 LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EDUCACIÓN

El desarrollo que han alcanzado las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los últimos años demanda al sistema educacional una actualización de prácticas y contenidos que sean acordes a la nueva sociedad de la información; una actualización en cuanto a su incorporación al aula y en el currículum escolar, la adecuación de la formación inicial y en servicio de los docentes, y por sobre todo, de políticas públicas que aseguren la implementación sistémica de reformas que impacten en el sistema educativo (UNESCO, 2013). Las TIC proclaman cuatro promesas que son muy recurrentes en la literatura, y estas se relacionan con lograr preparar a los jóvenes para la sociedad del conocimiento, alcanzar una gestión educativa más eficiente, conseguir un grado mayor de equidad y que todo recurso tecnológico sea un instrumento de aprendizaje en el aula escolar. Sin dejar de mencionar una tímida quinta promesa, relacionada con la re conceptualización de los espacios de aprendizajes en la sociedad (Hepp, 2005).

La incorporación progresiva de las Tecnologías de la Información y Comunicación trae consigo grandes cambios, tanto en las industrias, la medicina, la investigación y en educación, es en este último espacio donde se encuentra que ellas ofrecen un entorno mucho más rico para el aprendizaje y una experiencia docente más dinámica y guiada. Morrisey (2008) manifiesta que existe evidencia de que el uso de las TIC contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación, habilidades que son particularmente valoradas en el mercado laboral y que por ello, estas son un factor clave para el cambio social, entendiéndose que el uso de la tecnología en educación no es neutral, sino que es un componente clave para mejorar la calidad de la enseñanza y el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Permite enseñar a aprender a lo largo de toda

la vida y, transmitir capacidades o habilidades que ayudan a adaptarse a una sociedad en constante evolución (Martín, 2005). También pueden ser utilizadas para crear situaciones de aprendizaje que estimulen a los estudiantes a desafiar su propio conocimiento y construir marcos conceptuales en este nuevo paradigma de sociedad: la sociedad del conocimiento (Hinostroza & Labbe, 2005).

Vivir en una sociedad de la información y en una economía basada en el conocimiento requiere que sus jóvenes posean una amplia gama de competencias TIC para que puedan participar plenamente como ciudadanos; competencias que se deben adquirir , potenciar y desarrollar en las escuelas “la constatación de que el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) facilita y potencia el desarrollo de un conjunto de habilidades cognitivas, releva la reflexión sobre la importancia de que los estudiantes, además de conocer estas herramientas, sean capaces de usarlas adecuadamente para la vida en general, pero particularmente en la escuela, para resolver de manera eficiente los problemas y tareas de aprendizaje” (Ministerio de educación, Centro de Educación y Tecnología, 2014, p.7).

Las herramientas digitales estimulan la experimentación, reflexión y la generación de conocimientos individuales y colectivos, favoreciendo la conformación de un ciberespacio de intercreatividad que contribuye a crear un entorno de aprendizaje colectivo (Coll & Monereo, 2008. p. 78) pues su potencial es justamente transformar la forma en que las personas trabajan juntas, acceden a la información e interactúan con otros, convirtiéndose en un canal de comunicación y de información imprescindible para garantizar escenarios de aprendizaje abiertos, interactivos, ricos en fuentes de información y motivadores para el alumnado (García, Basilotta & López, 2014).

Los sistemas escolares se ven enfrentados a la necesidad de una transformación mayor e ineludible de evolucionar desde una educación que servía a una sociedad industrial, a otra que prepare para desenvolverse en la sociedad del conocimiento (UNESCO, 2013). Las escuelas se enfrentan al desafío de innovar en los métodos pedagógicos para convocar y ser inspiradoras para las nuevas generaciones de jóvenes, y

de instalar una gestión pedagógica basada en los recursos tecnológicos, ya que hay un número creciente de argumentos que apoyan la idea de utilizar tecnología para mejorar la gestión escolar y, a través de ésta, mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Becta, 2006; Carnoy, 2002; Kugemann, 2002 citado en Hinostroza, & Labbe, 2010). La pedagogía actual debe apostar por permitir a los estudiantes mayor libertad para expandir su forma de pensar fuera de lo convencional y que las metodologías de aprendizaje colaborativo pueden generar entornos de aprendizaje que atiendan a estas inquietudes.

El impacto de las TIC en la educación es en realidad un aspecto particular de un fenómeno más amplio, que se relaciona con el papel de ellas en la sociedad actual (Coll, & Monereo, 2008) tanto es así, que el fenómeno de internet ha impactado en la vida de las personas, existiendo una manifestación de este nuevo paradigma tecnológico y de las transformaciones socioeconómicas y socioculturales; ya que funciona como un nuevo espacio para el aprendizaje y la acción educativa (Castell, 2001, citado en Coll & Monereo, 2008).

Recogiendo datos, se evidencia que Chile es un país altamente usuario de nuevas tecnologías, ya que el uso de internet, al año 2011, alcanza los 7,3 millones de usuarios, abarcando un 93% el uso de redes sociales (Fundación Telefónica, 2014, p.53) demostrando que existe una “cultura de internet” altamente motivadora para los jóvenes de hoy, los cuales no han conocido el mundo sin internet, y para los cuales las tecnologías digitales son mediadoras de gran parte de sus experiencias.

Para poder entender la introducción de las TIC a los sistemas escolares, es necesario revisar la literatura y evidenciar los tres tipos de racionalidades que guían esta inmersión y a los que Jara (2008) aludió en su trabajo.

1. Racional económico: Racionalidad que entiende que las TIC son necesarias e imprescindibles en educación, pues es aquí donde los estudiantes lograrán desarrollar las competencias de manejo de las TIC que les serán demandadas en el mundo del trabajo, permitiéndoles a los países mejorar la competitividad de

sus trabajadores, sus empresas y su economía. Jara (2008) menciona de igual manera, que muchos países desarrollados ven en la infraestructura y recursos TIC una inversión.

2. Racional social: Racionalidad que percibe que el desarrollo de competencias para usar las TIC permite tener una participación de las oportunidades de la sociedad moderna.
3. Racional educativo. Racionalidad que entiende que las TIC entraron en las escuelas para apoyar el mejoramiento de la educación, especialmente al interior de las aulas. En las salas los recursos tecnológicos son vistos como instrumentos privilegiados para enriquecer, mejorar y/o transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que las metodologías y dinámicas generan que el estudiante sea el actor principal de su construcción del conocimiento (Jara, 2008).

Bajo estas tres racionalidades podemos entender y justificar la introducción de estos medios de comunicación e información que predominan en la sociedad y que repercuten en la educación actual. Para muchos la escuela sigue siendo el principal espacio donde acceden a conocimientos, valores, mecanismos de socialización así como también a computadores e Internet. Por esta razón, es un espacio privilegiado donde se deben realizar los esfuerzos de política pública para que ellos logren aprendizajes significativos, pertinentes y de calidad (UNESCO, 2013). Estas herramientas tecnológicas, permiten crear entornos y ampliar los límites para representar, procesar, transmitir y compartir grandes cantidades de información con cada vez menos limitaciones de espacio y tiempo, de forma casi instantánea y a un bajo costo económico, permitiendo que los aprendizajes de los estudiantes sean adecuados al contexto social en que se desenvuelven día a día. Sin embargo, aún persiste la deuda de incorporar estos recursos con claridad acerca de cuáles son sus objetivos pedagógicos y qué estrategias son apropiadas para alcanzarlos, para que no terminen siendo un recurso marginado por los docentes.

3.2 LAS TABLETS O IPAD, ¿QUÉ SON?

Tablet, del inglés tablet o Tablet computer, es un tipo de computadora portátil, de mayor tamaño que un smartphone e integrado en una pantalla táctil con la que se interactúa preferentemente con los dedos o un lápiz. Estos dispositivos electrónicos, presentan una conexión permanente a una red y están diseñados para funciones específicas y generales, como lo es el uso de aplicaciones que permiten su funcionalidad.

Aguilar (2013) en su investigación menciona que una tablet puede ser definida básicamente como una pantalla que es capaz de recibir señales electrónicas por medio de la interacción con los dedos, siendo de menor tamaño que una laptop o netbook y teniendo como principales bienes la versatilidad, conectividad y tactilidad, además de su transportabilidad.

El mismo autor establece algunas características generales de estos dispositivos:

- ✓ Tamaño de pantalla que puede ir desde las 7 pulgadas hasta las 11 pulgadas. (ipad mini, tablets, entre otros)
- ✓ El tipo de pantalla que puede ser capacitiva o resistiva, dependiendo del fabricante.
- ✓ Incorporación de un CPU.
- ✓ Memoria RAM.
- ✓ Algunas pueden tener micro USB, característica muy importante para la movilidad de archivos.
- ✓ Se puede incluir una salida para conectarla a una televisión.
- ✓ Tener altavoces para reproducir el contenido multimedia.
- ✓ Sistema operativo.
- ✓ Cuentan con un módulo de WI-FI, 3G y GPU.

Otro autor, como Mares (2012) declara que otra de las principales características que presentan las tablets, es su batería de larga duración (8 horas), una pantalla táctil de bajo peso (500 gramos aprox.) y un tamaño (hasta 10”) el cual mejora y favorece el concepto de portabilidad.

Para poder diferenciar tablet de Ipad; se hará a través de su sistema operativo, ya que la primera de ella funciona bajo el sistema operativo de Android, el cual permite programar aplicaciones en una variación de Java llamada Dalvik. Y en el Ipad, en cambio, encontramos el sistema correspondiente a iOS, perteneciente a Apple.

Se presenta a continuación una breve tabla comparativa entre los sistemas operativos del dispositivo tecnológico.

Android (Tablets)	iOS (Ipad)
Pertenece a Google	Pertenece a Apple
Es un sistema personalizable y se puede contar con accesos directos a galerías, a gmail, a google, widgets o comentarios de sus cuentas de redes sociales.	Su sistema ofrece una sencilla pantalla de inicio, en donde se pueden visualizar todas las apps que se tengan disponibles. Permitiéndole al usuario crear capetas para compilar las aplicaciones según categorías.
Cuenta con más de 200.000 aplicaciones, existiendo algunas de mala calidad.	Cuenta con más de 350.000 aplicaciones de muy buena calidad, inclusive algunas en alta definición (HD)
Google no da actualizaciones oficiales, ya que depende de las compañías y operadores de teléfonos.	Apple lanza sus aplicaciones de manera oficial, cada tres a cuatro meses aproximadamente.

<p>Android es un sistema operativo y una plataforma software, basado en Linux para teléfonos móviles.</p>	<p>Su sistema operativo es muy avanzado, "con su interfaz fácil de usar, sus extraordinarias prestaciones y su excepcional estabilidad". (Apple, 2016)</p>
---	--

Es importante mencionar que cuando se habla de tablet, en este trabajo, no necesariamente nos estamos refiriendo al aparato tecnológico de Google, sino que más bien la conceptualización hace alusión al aparato tecnológico y sus características, aún cuando este sea Ipad de iOS o tablet de Android. Se utiliza la terminología por su masificación pública ya que el iPad es un tablet creado por Apple

Tablet & Ipad han supuesto un punto de inflexión en el desarrollo educativo, la forma en que podemos acceder a internet, en la portabilidad, en la conectividad sencilla, en la multifuncionalidad, en la consulta y en la generación de contenidos. Palacio, Sanchez & López (2015) especifican que por un lado, los alumnos demuestran tener una disposición muy alta hacia ellas, siendo una clara apertura a la experimentación. Mientras que para los docentes estas tienen un valor pedagógico a medida que descubren las potencialidades del dispositivo; estos resultan ser un instrumento que contribuye al cambio y a la modificación de metodologías en el aula, favoreciendo una inmediatez de la información, ser una fuente inagotable de información multimedia e interactiva y facilitar la relación de los contenidos curriculares con la realidad. Sin embargo, El Interactive Advertising Bureau (IAB, 2013) concluyó que la tablet se ha convertido en una pantalla cada vez más presente en los hogares, pero que su principal uso diario radica en las redes sociales (49%) y en actividades lúdicas (46%), y solo el 16% reconoce utilizarlo diariamente para leer libros o para su formación personal. Además, menciona que a diferencia de los teléfonos móviles, las tablet tienen un significado mucho más académico para los usuarios.

Cada uno de estos sistemas operativos es bueno y recomendable, pero para efectos de la investigación, se priorizará el uso del sistema operativo iOS, ya que como indica Apple, su principio básico es la creación de servicios sencillos para sus usuarios, y considerando que estas aplicaciones serán usadas por niños entre 7 u 8 años, es necesario entregarle un instrumento pedagógico de fácil uso para su aprendizaje, además, tal como se mencionó en la tabla comparativa anterior, existe una mayor cantidad de aplicaciones en el sistema operativo de Apple para los usuarios, pues dispone de más de 350 mil aplicaciones de mejor calidad y hasta en HD, las cuales se actualizan de manera oficial, sin necesidad de depender de otras compañías como le sucede a Android.

3.3 VENTAJAS DEL USO DE TABLET EN EDUCACIÓN

Dadas sus peculiaridades, la tablet digital puede ser un elemento interesante para su utilización en el sistema educativo. Una de sus ventajas es que posibilita el aprendizaje contextual y una participación activa del alumno en la construcción de su propio conocimiento “...se generan actividades de exploración, de realización, de interacción con los contenidos, de colaboración, de creación de contenido, etc. La versatilidad de las tablets, permite una alta gama de actividades didácticas que demandan o permiten una alta participación de los alumnos” (Gabinete de Comunicación y Educación de la Universidad Autónoma de Barcelona, 2014, p.18).

Con la tablet el aprendizaje sale fuera de las aulas, y puede producirse en cualquier parte y momento, lo que se define como *ubicuidad*. Ya que representan un nuevo formato de consumo y producción de contenidos, así como de interactividad, interacción y entretenimiento, pues su uso se vuelve natural y el estudiante genera la acción a través del uso de su dedo, creando, publicando y compartiendo su propio conocimiento y a la vez se beneficia de conocimiento creado por otros, enriqueciendo la experiencia de aprender. (Plataforma Proyecta, 2016)

Estos dispositivos en ocasiones, favorecen la realización de actividades cooperativas, mejorando el desarrollo de destrezas cognitivas, y permitiéndoles a los educandos adquirir competencias digitales desde las aulas. Por lo mismo, desde un punto de vista pedagógico, las tablets captan mejor la atención del estudiante, facilitando el desarrollo de su memoria visual y su motivación, al reforzar su autonomía personal y creatividad. Además se abre la posibilidad de consumir contenidos de manera no lineal; es decir, que esta tecnología ayuda al estudiante para que amplíe la información en cualquier momento (Gallardo, 2013). Desde lo metodológico, las tablets permiten que aquellos estudiantes que presenten mayores dificultades puedan reforzar, además fomenta la creatividad, y el trabajo en grupo aprendiendo experimentalmente.

Las características técnicas de las tablets, permite que ellas se convierten en herramientas útiles para la distribución y consumo de contenidos educativos en distintos formatos y características: leer, jugar, ver videos. Sus sistemas operativos permiten un despliegue rápido de textos, enriquecidos o complementados con imágenes, videos y audio. Accediendo a explorar instancias de aprendizaje contextual, como lo es una visita a un museo, o durante el trabajo en laboratorio, *pues El mundo entero se convierte en un aula 2.0* (Plaza & Pérez, 2012).

Según la literatura especializada, algunas de las ventajas del uso de estos aparatos tecnológicos en el sistema educativo, se pueden resumir en cuanto a que ellas permiten:

- ✓ Aumentar las interacciones profesor-alumno.
- ✓ Mejorar el clima de aula.
- ✓ Incrementar la motivación hacia el aprendizaje de los estudiantes.
- ✓ El cambio y la modificación de metodologías en el aula.
- ✓ Facilitar la relación de los contenidos curriculares con la realidad.
- ✓ Mayor flexibilidad en el aula.
- ✓ Favorecer el aprendizaje personalizado.
- ✓ Mejorar la memoria visual.
- ✓ Mejorar las competencias referidas al manejo de las TIC.
- ✓ Favorecer la autonomía personal.
- ✓ A los estudiantes co-construir el aprendizaje.

3.4 APP, ¿QUÉ SON?

Aguilar (2013) menciona que este concepto es muy difícil de definir, ya que se podría catalogar, en primera instancia como de juegos multimediales, pero que al utilizar en educación estas adquieren un nivel específico, dado que su propósito será de enseñar o desarrollar alguna competencia, aún cuando el niño crea que solo está divirtiéndose.

Las aplicaciones móviles fueron desarrolladas para ejecutarse en dispositivos móviles, refiriéndose al poder acceder a los datos, las aplicaciones y los dispositivos desde cualquier lugar, por ejemplos mapas y navegación, búsqueda, juegos, mensajería, aplicaciones empresariales (Enriquez, J. Casas, S. 2013). Las aplicaciones tienen la característica de multimedia, ya que los videos, imágenes u otras herramientas visuales ayudan a crear un ambiente favorable para que el aprendizaje sea divertido. Un estudio reciente reveló que en 2011 se habían instalado 270 millones de aplicaciones relacionadas con la educación, más de 10 veces más que en 2009 (McKinsey & Company y GSMA, 2012).

Según Enríquez y Casas (2013) algunos de los atributos utilizados para medir el grado de usabilidad de una aplicación de software, son:

- ✓ **Facilidad de Aprendizaje:** La facilidad con la que los usuarios alcanzan objetivos específicos la primera vez que utilizan la aplicación, es decir aprender a usarlo.
- ✓ **Memorabilidad:** La facilidad para memorizar la forma de utilizar la aplicación y alcanzar objetivos específicos.
- ✓ **Errores:** Los errores que comete el usuario al utilizar la aplicación y la gravedad de los mismos. Es prioridad que la aplicación deba producir la menor cantidad de errores posibles.
- ✓ **Contenido:** Aspectos relacionados a la distribución del contenido y del formato utilizado para mostrar información al usuario.

- ✓ **Accesibilidad:** Consideraciones tenidas en cuenta por posibles limitaciones físicas, visuales, auditivas o de otra índole de algunos usuarios.
- ✓ **Seguridad:** Poseer mecanismos que controlan y protegen la aplicación y los datos almacenados.
- ✓ **Portabilidad:** Capacidad de la aplicación de ser transferida de un entorno a otro (diferentes plataformas).
- ✓ **Contexto:** Relacionado a los factores o variables del entorno de uso de la aplicación, como lo es la conectividad, la ubicación y/o características del dispositivo.

En cuando al sistema operativo y la tienda de compra de apps, es importante mencionar que cada uno de ellos tiene su propio bazar de aplicaciones. La primera en el ranking y la más antigua, es la Apple, App Store, que actualmente cuenta con más de 350.000 apps dedicadas a iOS. Luego se sitúa Android Market, con más de 200.000 aplicaciones que muestran la solidez de un sistema cuyo principal atractivo es el rápido crecimiento que ha tenido en el último año. En tercer lugar nos encontramos con el sistema Symbian, de Nokia, que cuenta con más de 40.000 aplicaciones disponibles en la Ovi Store. En cuanto a la tienda de apps del sistema operativo móvil de Microsoft, Windows Phone Marketplace, se tiene más de 10.000 aplicaciones. Es importante mencionar que aparte de los mercados oficiales de cada plataforma existen otras tiendas de aplicaciones que ofrecen oportunidades a usuarios de diversos sistemas operativos móviles. Entre ellas están Handmark, Handster o PocketGear, aunque la más importante en volumen de descargas es GetJar, que fue la primera en lanzar el exitoso juego Angry Birds para Android.

Por último, es beneficioso mencionar que actualmente existen algunas apps que ofrecen un acceso sin necesidad de conexión a Red, brindando entretenimiento, utilización de software de producción y variadas utilidades, siendo una gran ventaja para algunas instituciones que no cuentan con esta infraestructura.

3.5 DEL E-LEARNING AL M-LEARNING

El E-learning, teleenseñanza o simplemente formación virtual, se define como el proceso formativo diseñado pedagógicamente en entornos virtuales de formación flexible, basado en la interactividad comunicativa para el aprendizaje y la conectividad que permiten las redes. (Sánchez, 2007) Es decir, se está ante un tipo de enseñanza a distancia que tiene un carácter abierto, interactivo y flexible que se desarrolla a través de las TIC, aprovechando las bondades que ofrece la Internet.

El cambio de modelo pedagógico que supone el e-learning no reside en el uso de las TIC sino en la concepción de las tareas del educador, de los directivos y el papel del estudiante, y es éste último actor, quien más impacto recibe, pues con esta modalidad él logra conseguir destrezas y actitudes necesarias para comunicarse utilizando distintos lenguajes y medios, además desarrolla la autonomía personal y un pensamiento crítico para una adecuada toma de decisiones. Supone también una transformación cultural de lo qué es y de lo qué significa la experiencia de un entorno educativo, pues se logra acceder permanentemente a variadas y múltiples fuentes de información más allá de un profesor o de un texto. De ahí que el desafío mayor sea, el enseñar al estudiante a discriminar y planificar la búsqueda de datos, el saber analizar y valorar la información encontrada.

Area, M. y Adell, J. (2009) mencionan que desde un punto de vista psicodidáctico, una de las innovaciones más profundas que provoca la incorporación de las redes de ordenadores a la metodología de enseñanza es que el modelo tradicional de transmisión y recepción de la información a través de lecciones expositivas deja de tener sentido. Esto, debido a que todo el conocimiento que un docente necesita comunicar a sus estudiantes puede ser *colgado* en la red, y así estará disponible para su uso cuando se desee, siendo ahora más que nada, un tutor que guía y supervisa el proceso de aprendizaje de sus estudiantes.

Con la democratización del uso de los dispositivos móviles, el concepto de e-learning ha evolucionado y ha dado entrada a una gran participación de alumnos y profesores en acciones formativas a través de aparatos móviles, metodología que hoy se conoce como mobile learning (M-learning) que puede entenderse como una nueva forma de aprendizaje personal que nunca termina, un nuevo modelo tecnológico-pedagógico que apunta a una dimensión en los procesos de educación, al poder atender necesidades urgentes de aprendizaje, ubicarse en escenarios móviles y posibilitar gran interactividad en estos procesos.

La amplia distribución, uso y accesibilidad a teléfonos móviles, representa una oportunidad para las autoridades educativas y los encargados de formular políticas públicas. Más aún si se considera que para el 2030, los dispositivos móviles como las tabletas digitales y los lectores inalámbricos de pantalla táctil serán mucho más accesibles. (UNESCO, 2013) El carácter autodidáctico que, en gran medida, poseen estos entornos parece requerir, más que ningún otro, de un buen conocimiento de los propios recursos para aprender (Albert y Zapata. 2008). El aprendizaje 1:1, consiste en la entrega de un dispositivo para cada estudiante, sin costo alguno para las familias, o también, aquella estrategia BYOT (Bring Your Own Technology) que se basa en que cada uno ya cuenta con dispositivos propios que pueden ser utilizados en la escuela (UNESCO 2013). Es decir, en América Latina este modelo está cada vez más difundido, y dentro de la región los programas constituyen el foco principal de muchas políticas nacionales de TIC en la educación (Lugo et al., 2012 citado en UNESCO, 2013).

El desarrollo de los nuevos dispositivos móviles puede suponer un importante cambio en el desarrollo de las actividades en el sistema educativo. Estos se catalogan bajo la premisa de que son una posibilidad para acceder al conocimiento y poder así participar de procesos de formación a través de teléfonos u otros dispositivos móviles, pues su característica principal es la libertad para capturar pensamientos e ideas de manera abierta e inmediata y justa. Esto quiere decir, que gracias a este nuevo elemento tecnológico y con un correcto uso en el método de aprendizaje, los estudiantes tienen la

posibilidad de mejorar el aprendizaje, ya que se dispone de una libertad de acceso a diversas actividades, cambiando totalmente la dinámica de clase y siendo el estudiante el verdadero protagonista de su proceso, permitiéndole realizar tareas tanto dentro como fuera del aula y favorecer el intercambio continuo de datos entre los actores profesor-estudiante.

Otras de las ventajas de esta metodología se relaciona con el tiempo útil destinado a desarrollar actividades de enseñanza y aprendizaje o acceso inmediato a datos y aviso, ya que en cualquier momento el estudiante puede hacer uso de su dispositivo móvil, el cual en ocasiones provoca una alta personalización que se convierte en desarrollar de contenidos y servicios útiles para todos los usuarios. Y por último, el m-learning ofrece la libertad de capturar pensamientos e ideas de manera espontánea, justo cuando la inspiración llega, y permiten acceder a las tecnologías de la información cuando y donde el usuario lo necesite. (Conde, 2007)

Según publicación de UNESCO (2012) en Chile, encontramos los siguientes proyectos de aprendizaje móvil, donde la mayoría de ellas están siendo implementadas a una escala extremadamente pequeña, y por lo general son experimentales:

1. **DatAgro:** Pequeños agricultores reciben mensajes de texto en sus teléfonos móviles sobre el mercado agrícola, el pronóstico del tiempo, y noticias.
2. **PSU Móvil:** Los alumnos usan sus teléfonos móviles para acceder a ejercicios de práctica y a contenido para la Prueba de Selección Universitaria.
3. **Eduinnova:** Los estudiantes usan *netbooks* para participar en una actividad colaborativa en el aula.
4. **ViDHaC2:** Los alumnos utilizan videojuegos educativos en teléfonos móviles para el aprendizaje autodirigido en Ciencias dentro de la escuela.
5. **Puentes Educativos:** Los docentes utilizan teléfonos inteligentes para presentar videos educativos en clase.

3.6 LENGUAJE Y COMUNIACIÓN

El lenguaje es una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo, es el instrumento mediador por excelencia que permite al ser humano constatar su capacidad de sociabilidad, y su manejo permite conocer el mundo, construir sus esquemas mentales y transmitir sus pensamientos a quienes lo rodean. (Bases Curriculares, 2012)

Verdaderos lenguajes vienen en nuestro auxilio cada vez que necesitamos comunicarnos. El lenguaje oral, la lectura y la escritura no solo sirven de base a todas las demás áreas de estudio y comunicación, sino que su progresivo dominio sirve para desarrollar otros aprendizajes formales y no formales para la vida (Marchant & Tarky, 2012). Tal cual están evolucionando las sociedades y la tecnología, también lo están haciendo las formas de comunicación entre las personas. En los últimos años el crecimiento vertiginoso de la tecnología ha provocado un fuerte impacto en las interacciones sociales, en donde los jóvenes son las principales comunidades virtuales que se han visto impactada por esta situación “Las relaciones sociales apoyadas en mayor o menor medida por la virtualidad como cibernoviazgo y las amistades virtuales, ejemplifican cómo la red se transforma en un nuevo espacio de socialización juvenil” (Cárcamo y Nesbet, 2008, p. 29).

El lenguaje ha recibido un mayor impacto por causa de la tecnología, ya que el uso del computador, celular o tablets como medio de comunicación ha traído algunas modificaciones en la escritura de los jóvenes, quienes han creado formas diversas de escribir en los chat y correos electrónicos. El uso de las TIC en educación conlleva el hecho de comenzar a hablar de una nueva forma de aprender a leer y escribir, pues la lecto-escritura se comienza a realizar sobre documentos digitales que combinan textos con diversos elementos audiovisuales y por lo mismo se hace necesario el requerimiento de nuevos soporte que permitan a los alumnos adquirir las habilidades comunicativas que son indispensables para desenvolverse en el mundo, adquirir nuevos conocimientos,

resolver los desafíos de la vida cotidiana e integrarse en una sociedad democrática de manera activa e informada. (Bases Curriculares, 2012)

Las Bases Curriculares de Lenguaje y Comunicación (2012) mencionan que durante el proceso educativo los estudiantes deben ser capaces de comprender la lengua que construye una cultura de la cual forman parte, la cual está en permanente transformación y que ha creado obras de significado profundo para ellos y para la sociedad. Además se espera que sean lectores autónomos, capaces de informarse, aprender y entretenerse a partir de la lectura de textos diversos, y que puedan expresarse por escrito, tanto en la comunicación personal como académica, para ordenar, clarificar y transmitir creativamente sus ideas en diferentes contextos. Pues es responsabilidad de la escuela formar lectores activos y críticos, que acudan a la lectura como medio de información, aprendizaje y recreación en múltiples ámbitos de la vida.

Otra de las habilidades necesarias para la competencia comunicativa es la escritura, ella favorece el orden de nuestro pensamiento, necesita utilizar elementos que en la comunicación oral son posible de deducir y “permite reunir, preservar y transmitir información de todo tipo, es una instancia para expresar la interioridad y desarrollar la creatividad, abre la posibilidad de comunicarse sin importar el tiempo y la distancia, es un instrumento eficaz para convencer a otros, y es un medio a través del cual las sociedades construyen una memoria y una herencia común” (Prior, P. 2006 en Bases Curriculares, 2012)

En el aula, el actor principal es el estudiante, él utiliza su lenguaje oral para comunicarse y manifestar sus ideas, por lo mismo es vital estimular estas interacciones con apoyo de vocabulario preciso y estructuras sintácticas, siendo capaces de interactuar competentemente usando la norma informal como la formal.

Para potenciar el uso de la lectura en los estudiantes, qué mejor que realizarlo desde su foco de interés; su constante interacción con el mundo tecnológico a través de ipad, celulares, computador, entre otros. Más aún sabiendo que el acto de leer es comprender y elaborar una representación mental del sentido del texto; representación que será más rica cuando el lector más se involucre y le dé sentido, aportando con su experiencia personal, sus emociones y vivencias.

Equivalentemente, la escritura digital ofrece la posibilidad de trabajar textos multimediales (mover textos y otras ayudas a la edición, corrección ortográfica, etc.). Además, múltiples formas de comunicación asíncrona (correo electrónico) y síncrona (chats) para leer y escribir textos a personas que se encuentran lejos de nuestro espacio físico, gestionando de esta forma una nueva cultura de la lectura y la escritura, donde se pierde el interés por el papel y el lápiz, y se reemplazan por el acto de teclear, mover o desplazar el cursor que se reflejan en una pantalla. Por lo mismo Cassany (2003) menciona que lo primero que tienen que hacer los académicos de las distintas escuelas es entender que hoy por hoy, escribir y leer significa escribir y leer en una pantalla y que, por tanto, es muy difícil conseguir que los niños encuentren motivación en el hecho de escribir con un lápiz y un papel. Todo pasa a formato digital; todo acaba formando parte de la Web: todo está al alcance de la mano para intercambiar diversos textos. (p.2)

Coiro (2011) encontró que la comprensión lectora en línea no es isomórfica a la comprensión impresa y que se pueden requerir habilidades de comprensión lectora nuevas y únicas al medio digital, pero también versiones similares y más complejas de las estrategias definidas tradicionalmente en la lectura impresa, OCDE, 2011 “propuso que si bien la lectura digital e impresa pertenecen al mismo constructo y que muchas de las habilidades requeridas para la lectura digital e impresa son similares, la lectura digital requiere de nuevas estrategias que deben ser incorporadas por un lector” (Ministerio de educación, 2013, p.233). Esto implica que aún cuando los estudiantes de hoy sean “nativos digitales” no tengan habilidades para desempeñarse adecuadamente en redes sociales y mensajería, no necesariamente van a tener éxito con el uso de la

información digital como lo es, ejemplificar, localizar y evaluar críticamente los contenidos (Bennett, Maton & Kervin, 2008. Ministerio de educación, 2013) “...en la comprensión de lectura en línea se llevan a cabo dos procesos simultáneos de construcción del texto: una construcción interna del texto en cuestión, y una construcción externa por medio de los vínculos que el estudiante decide seguir en internet en un proceso que es único y auto-dirigido” (Ministerio de educación, 2013, p. 233).

La herramienta tecnológica tablet es útil para la distribución de contenidos educativos, ya que se pueden integrar en temáticas curriculares determinadas, sus sistemas operativos permiten un despliegue rápido de textos, que pueden ser enriquecidos o complementados con imágenes, videos y audio (Aguilar, 2013) es decir, estos dispositivos pueden ser utilizadas como libros digitales (*e-readers*), facilitando el acceso de los estudiantes a colecciones de literatura infantil y juvenil disponibles gratuitamente en Internet o a través de nuevos modelos de suscripción o descarga de colecciones de títulos específicos (Marés, 2012).

Hepp (2005) manifiesta que cada asignatura y nivel tienen su propia especificidad, una didáctica específica y por lo tanto el uso de TIC requiere de una inserción contextualizada ya no sólo en torno al contexto escolar y edad de los alumnos, sino que en cuanto al tipo de conceptos que se desea enseñar. Esta especificidad de las asignaturas, identificada a veces como “subculturas”, hace que la inserción de las TIC sea compleja debido al grado de experiencia requerido para abordar cada subcultura. Las TIC contribuyen a la mejora del rendimiento en habilidades lectoras y ortográficas, individualizan el contenido del aprendizaje, regulan la instrucción, favorecen la interacción y el aprendizaje colaborativo, reforzando, así, la integración, la cohesión del grupo y la autoestima.

3.7 LA MIRADA CURRICULAR

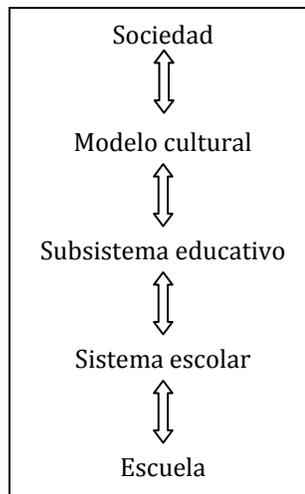
Los cambios curriculares también están determinados por la creciente conciencia de las profundas transformaciones culturales asociadas a la aceleración de procesos múltiples e interdependientes de cambio social, tecnológico, político y ambiental. (Tawil, S. 2003. p,15)

El contexto educativo actual demanda cada vez más la apropiación de todo tipo de recursos tecnológicos para lograr el mejoramiento en la calidad y equidad de los centros educativos. Sin duda las TIC ofrecen un sinnúmero de posibilidades en las prácticas educativas, pues permiten la creación de entornos más flexibles para el aprendizaje, eliminan las barreras espacio-temporales, potencian los escenarios y de entornos interactivos, entre otras opciones.

La deuda actual apunta al uso curricular de las tecnologías y al aprendizaje que podemos obtener con su uso, ya que la integración curricular de las TIC debe realizarse desde una lógica de aprender con la tecnología, implicando ponerlas al servicio de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Sánchez (2008) menciona como este conflicto se visualiza en los colegios, cuando se toman las acciones de poner computadores en la clase pero sin una capacitación en el uso para los docentes, ni mucho menos en la integración curricular de los recursos disponibles.

Las características de la sociedad actual, y sus conjunto de cambios, como los son el incremento exponencial del conocimiento, el avance y la invasión de las tecnologías de la información y de la comunicación en los campos humanísticos y científicos y en la vida diaria, el desarrollo de todo tipo de tecnologías, la movilidad de las personas, entre otras, fueron llamados por Schwartz (2003) como “sorpresas inevitables”, las cuales consisten en ciertas tendencias que la gran mayoría de las personas no esperaban que se produjeran y que poco a poco se están poniendo en evidencia (En Casanova, M. 2009).

Es de conocimiento general que el sistema educativo es parte de la sociedad, se encuentra condicionado e influido por las circunstancias contextuales de cada época, y también es determinado por la visión de futuro de la misma. Y es en la escuela donde incide directamente la realidad social “La plasmación, con mayor o menor fortuna, de la teoría sistemática educativa de un país, se lleva a cabo (o no) en las escuelas, ya sean de etapas obligatorias o en centros de niveles no obligatorios (Casanova. 2009, p.27) es decir, sociedad y sistema educativo no son ajenos, sino que se condicionan e influyen.



La evolución de una sociedad se va marcando en sus leyes educativas y específicamente en sus propuestas curriculares, es decir, muchas de las ideologías sociopolíticas de una época determinada se traslucen en las normas curriculares como los son los planes y programas nacionales. Casanova (2009) manifiesta que esto se debe a que currículo escolar es el compendio de documentos donde se traducen las ideas acerca de la persona que queremos formar como futuro ciudadano, y donde también se reúnen los contenidos que se consideran indispensable para la definición de persona, del mismo modo considera que los otros componentes indispensable del currículo son la metodología, evaluación, recursos y organización

Una sociedad democrática y plural requiere de un diseño curricular abierto y flexible “Un curriculum abierto, por principio y por características, es el que se ajusta al momento social de nuestro entorno más cercano” (Casanova. 2009, p.29) permitiendo a los centros educativos ofrecer las respuestas adecuadas a sus contextos e individuos, basándose en personas activas, comprometidas y de constante interacción con su entorno, brindando las características apropiadas para educar al futuro ciudadano.

El curriculum abierto, aún cuando regula los elementos básicos, permite la autonomía del docente. Y ésta es una de las aristas que busca desarrollar el proyecto de investigación, ya que aún cuando se revisan y se siguen los objetivos de aprendizaje del nivel y asignatura, se busca entregar las herramientas y propuestas necesarias para que el docente tome las decisiones óptimas y acorde a su grupo de curso y necesidades, y poder llegar a un óptimo aprendizaje de sus estudiantes, siendo estos últimos los protagonistas y autores de su propio aprendizaje.

Para poder cumplir con un curriculum abierto se hace necesario alcanzar ciertas exigencias que Casanova (2009) enumeró, una de ellas es el trabajo en equipo entre los docentes del centro, un clima escolar positivo y con un abanico de estrategias coherentes, ambiente participativo, disponibilidad de recursos didácticos, flexibilidad del centro para adaptar las situaciones y una gama de posibilidades para realizar adaptaciones curriculares y atender a cada niño con su respectiva necesidad.

Diseñar, desarrollar e innovar en el programa nacional implica una serie de exigencias que van más allá del proceso de enseñanza aprendizaje, requiriendo conocer la realidad educativa, didáctica y organizativa en todas sus dimensiones, pues curriculum también es un campo de proyección de la didáctica.

Tal como se mencionó anteriormente, la educación, como subsistema social se encuentra condicionado por las circunstancias contextuales que caracterizan cada momento de la época “Avanzado el siglo XXI, la constatación de que el uso de las tecnologías de la información y Comunicación facilita y potencia el desarrollo de un conjunto de habilidades cognitivas, releva la reflexión sobre la importancia de que los

estudiantes, además de conocer estas herramientas, sean capaces de usarlas adecuadamente para la vida en general” (Ministerio de educación, 2013)

La educación tiene y debe estar al día con lo que está ocurriendo en la sociedad, a ella se le ha venido un gran reto; el reto de preparar a las nuevas generaciones e incorporarlas de manera activa a los tiempos que les corresponderán vivir, donde las TIC estarán presentes en múltiples formas. Basta con citar a la Unión Europea, la cual consiente de este cambio y necesidad, llama a plantearse como objetivo el uso de las TIC para mejorar la calidad de la enseñanza y si es necesario fomentar las practicas en donde éstos recursos tengan un impacto positivo en el proceso “Las tic han de estar presentes en las aulas ordinarias y el profesorado ha de recurrir a ellas con la misma comodidad y dominio que lo hace con el libro de texto o la pizarra. Son las exigencias que los tiempos plantean a los docentes (Consejo de Unión Europea, 2002, p.19. citado en Sarramona, J. 2002).

Considerando las situaciones sociales que impactan en la concepción de educación, es destacable mencionar que curriculum es también una práctica y/o expresión de la función socializadora y cultural que tiene la institución educativa, la cual reagrupa una serie de subsistemas o prácticas diversas, entre las que se encuentra la práctica pedagógica (Sacristán, 2010). Por eso, el currículum estará siempre en el núcleo de las relaciones entre continuidad y cambio de una sociedad; tensado entre lo que un orden social es y lo que quiere ser (Cox, 2006).

Sacristán (2010) menciona que el curriculum puede analizarse desde cinco ámbitos formalmente diferenciados, para este trabajo, solo se abocará a uno de ellos, el cual postula que el curriculum desde el punto de vista sobre su función social, es el enlace entre la sociedad y la escuela. Como también lo señalaba Heubner (Citado por McNEIL, 1983) el curriculum es la forma de acceder al conocimiento, no pudiendo agotar su significado en algo estático, sino a través de las condiciones en que se convierte en una forma particular de ponerse en contacto con la cultura. Las funciones que cumple el curriculum como expresión del proyecto de cultura y socialización las realiza a través de

sus contenidos, de su formato y de las prácticas que genera en torno de sí. Este es el interés que Habermas denomina práctico, orientado hacia el deber hacer, entendiendo el currículum como un proceso en el que los alumnos y profesores interactúan con el fin de comprender y dar sentido al medio social y natural. (Sierra, J. 1998)

Desde la introducción de la tecnología al sistema educativo en la década de los ochenta, se han desarrollado diversas experiencias relacionadas en cómo integrar la tecnología al currículum, incorporando los recursos tecnológicos de manera rutinaria y permanente, así como eficiente y efectiva en el apoyo de las metas y propósitos de la escuela (U.S. Department of Education, National Center for Education Statistics, 2002). Integrar curricularmente las TIC es poder utilizarlas como herramientas para estimular el aprender de un contenido específico en algunas de las diferentes áreas, buscando hacer una contribución al aprendizaje, ofreciendo metodologías, recursos y contextos de aprendizajes específicos y significativos, es decir empotrarlas en las metodologías y la didáctica que facilitan un aprender del aprendiz (Sánchez, 2003).

En la misma línea, Sánchez (1998) menciona que existen tres niveles para llegar a la integración curricular de las TIC. El primero de ellos llamado Apresto; consiste en vencer el miedo y descubrir las potencialidades de las TIC. Luego se tiene el nivel de uso, aquí no existe un propósito curricular claro para utilizarlas, sino que más bien está centrado en lo tecnocéntrico del uso de la tecnología para apoyar el aprender. Y por último, el nivel de Integración, donde se busca es embeber las TIC en el currículum para un fin educativo específico, con un propósito explícito en el aprender “Integrar curricularmente las TIC implica necesariamente la incorporación y la articulación pedagógica de las TIC en el aula. Implica también la apropiación de ellas, con un uso de forma invisible, situado en la tarea de aprender y no en las TIC. El aprender es visible, las TIC se tornan invisibles” (Sánchez, 2001, p.57).

Si bien los programas de estudio no son obligatorios, para la mayoría de los docentes es el referente más importante al momento de planificar la enseñanza (Espinoza, 2014). Al revisarlos se puede encontrar que la enseñanza de la tecnología

tiene un pequeño espacio en el curriculum nacional a través de dos instancias, en primer lugar como asignatura con el mismo nombre, que tiene como uno de sus objetivos el dominio de las TIC por parte de los estudiantes. Y en segundo lugar la enseñanza de ellas corresponde a un objetivo transversal en las demás asignaturas (Matemática, Lenguaje, Ciencias Naturales, etc.), lo que significa que su aprendizaje depende de la totalidad de los elementos que conforman la experiencia escolar, sin que esté asociado a ninguna asignatura específicamente.

La asignatura de Tecnología, contempla dos ejes fundamentales “Diseñar, hacer y probar”, relacionado con el proceso de creación tecnológica, y “Tecnologías de la Información y Comunicación”, que será el eje que fomente el conocimiento de las TIC. El primero de ellos tiene relación con el proceso de creación tecnológica, partiendo por la observación consciente del entorno, para percibir oportunidades de innovación y emprendimiento, siendo capaces de formular ideas y proponer diseños innovadores. Mientras que en el eje de Tecnologías de la Información, se busca que los estudiantes utilicen las herramientas tecnológicas, partiendo por adquirir conocimientos básicos, que van desde software de dibujo y navegación por internet, pasando por procesadores de texto y software de presentación, desarrollar habilidades técnicas y comunicativas, siendo capaces de buscar, seleccionar y compartir información con sus compañeros, evaluándola y analizándola críticamente en los cursos más avanzados (Ministerio de educación, 2012).

En el caso de las asignaturas de Lenguaje y Comunicación, Matemática, Ciencias Naturales, Idioma Extranjero (Inglés) e Historia, Geografía y Ciencias Sociales, las TIC corresponden a objetivos transversales, es decir, no son enseñados como parte de las materias de alguna asignatura específica, sino que tienen un carácter más amplio y general. Es decir, por un lado las TIC delimitan un ámbito curricular de aprendizaje específico vinculado al dominio, producción y difusión de ellas. Y por otro, atraviesa transversalmente las áreas de aprendizaje del curriculum nacional.

IV. ESTRUCTURA METODOLÓGICA

4.1 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO

Como se mencionó anteriormente la investigación tiene un enfoque cualitativo con un diseño descriptivo, donde se utilizó la técnica de la encuesta como medio para la recolección de información. Y en cuanto al análisis del estudio y cumplimiento del objetivo general, se utilizó el análisis de documentos curriculares específicamente el programa de estudio de tercer año básico en la asignatura de Lenguaje y Comunicación, con apoyo de una matriz elaborada para este propósito.

Se decidió trabajar con los programas de estudio, pues se busca llegar a un análisis exhaustivo de los objetivos de aprendizajes, para ello se requiere tener una mirada de todos los componentes, como los son los indicadores, habilidades, programación por unidad, presentación de actividades, entre otras.

Para poder determinar mayores especificaciones del estudio, se realizó una encuesta online vía formulario google a los estudiantes y docentes seleccionados. Para el caso de los primeros actores, ellos fueron llevados al laboratorio de computación, se les verbalizó y explicó las indicaciones necesarias para que contestasen las distintas preguntas de tipos abiertas y dicotómicas, las cuales apuntaban al uso otorgado al recurso tablets en el colegio y en sus hogares y las aplicaciones que habían utilizado en clases, mencionando las asignaturas que recurren a este recurso en sus clases. En el caso de los docentes, se envió una invitación de acceso a sus correos electrónicos para que respondiesen las preguntas de manera abierta, incitando además a reflexionar sobre las TIC en sus prácticas educativas.

En cuanto a la validación del instrumento de análisis de aplicaciones, se solicitó ayuda a los docentes del área de Lenguaje y Comunicación de tercer año básico de la institución para aprobar la matriz diseñada por el investigador, solicitando su revisión y validación. Pudiendo sugerir cambios y/o añadir palabras de búsqueda que focalizarán

de mejor manera las aplicaciones del sistema operativo, en donde ellos como profesores fueran los que estuviesen buscando este material para sus clases.

Una vez corregida y validada la matriz de análisis de aplicaciones se comenzó a trabajar sobre el sistema operativo de iOS de Apple durante un año, correspondiente a los meses de junio a diciembre del año 2016

4.2 OBJETIVOS DE APRENDIZAJES E INDICADORES DE EVALUACIÓN DE TERCER AÑO BÁSICO EN LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Para realizar una búsqueda de aplicaciones móviles que respondan a los objetivos de aprendizaje de tercer años básico en Lenguaje y Comunicación, el investigador decidió que exclusivamente los correspondientes a la primera unidad serían considerados para este estudio, ya que abordar la planificación anual tomaría tiempos extensos de investigación siendo inviable el análisis anual, además este primer acercamiento permitirá dejar una evidencia de contar o no con recursos TIC acorde a las necesidades curriculares del país y comprobar que la estrategia utilizada sería la adecuada para guiar una futura revisión general de la asignatura en cuestión y ampliar hacia la revisión anual y también hacia otros niveles.

Del total de objetivo de aprendizaje de la planificación anual de tercer año básico en Lenguaje y Comunicación, los destacados en cada eje son los correspondientes a la primera unidad analizada.

Lectura	Escritura	Comunicación oral
OA_1 Leer en voz alta de manera fluida variados textos apropiados a su edad: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pronunciando cada palabra con precisión. ➤ Respetando la coma, el punto y los signos de exclamación e interrogación. ➤ Leyendo con velocidad adecuada para el nivel. OA_2 Comprender textos, aplicando estrategias de comprensión lectora, por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Relacionar la información del texto con sus experiencias y conocimientos. ➤ Releer lo que no fue comprendido. ➤ Visualizar lo que describe el texto. ➤ Recapitular. ➤ Formular preguntas sobre lo leído 	OA_12 Escribir frecuentemente, para desarrollar la creatividad y expresar sus ideas, textos como poemas, diarios de vida, cuentos, anécdotas, cartas, comentarios sobre sus lecturas, etc. OA_13 Escribir creativamente narraciones (experiencias personales, relatos de hechos, cuentos, etc.) que incluyan: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Una secuencia lógica de eventos. ➤ Inicio, desarrollo y desenlace. ➤ Conectores adecuados. OA_14 Escribir artículos informativos para comunicar información sobre un tema: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Organizando ideas en párrafos. ➤ Desarrollando las ideas mediante información que explica el tema. 	OA_23 Comprender y disfrutar versiones completas de obras de la literatura, narradas o leídas por un adulto, como: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuentos folclóricos y de autor. ➤ Poemas. ➤ Fábulas. ➤ Mitos y leyendas. OA_24 Comprender textos orales (explicaciones, instrucciones, noticias, documentales, películas, relatos, anécdotas, etc.) para obtener información y desarrollar su curiosidad por el mundo. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Estableciendo conexiones con sus propias experiencias. ➤ Identificando el propósito. ➤ Formulando preguntas para obtener información adicional, aclarar dudas y profundizar la comprensión. ➤ Estableciendo relaciones entre

<p>y responderlas. Subrayar información relevante en un texto.</p> <p>OA_3 Leer y familiarizarse con un amplio repertorio de literatura para aumentar su conocimiento del mundo y desarrollar su imaginación; por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Poemas. ➤ Cuentos folclóricos y de autor. ➤ Fábulas. ➤ Leyendas. ➤ Mitos. ➤ Novelas. ➤ Historietas. ➤ Otros. <p>OA_4 Profundizar su comprensión de las narraciones leídas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Extrayendo información explícita e implícita. ➤ Reconstruyendo la secuencia de las acciones en la historia. ➤ Describiendo a los personajes. ➤ Describiendo el ambiente en que ocurre la acción. ➤ Expresando opiniones fundamentadas sobre hechos y situaciones del texto. ➤ Emitiendo una opinión sobre los personajes. <p>OA_5 Comprender poemas adecuados al nivel e interpretar el lenguaje figurado presente en ellos.</p> <p>OA_6 Leer independientemente y comprender textos no literarios (cartas, biografías, relatos históricos, instrucciones, libros y artículos informativos, noticias, etc.) para ampliar su conocimiento del mundo y formarse una opinión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Extrayendo información explícita e implícita. ➤ Utilizando los organizadores de textos expositivos (títulos, subtítulos, índice y glosario) para encontrar información específica. ➤ Comprendiendo la información que aportan las ilustraciones, los símbolos y lo pictogramas a un texto. ➤ Formulando una opinión sobre algún aspecto de la lectura. ➤ Fundamentando su opinión con información del texto o sus conocimientos previos. 	<p>OA_15 Escribir cartas, instrucciones, afiches, reportes de una experiencia, entre otros, para lograr diferentes propósitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Usando el formato adecuado. ➤ Transmitiendo el mensaje con claridad. <p>OA_16 Escribir con letra clara para que pueda ser leída por otros con facilidad.</p> <p>OA_17 Planificar la escritura:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Estableciendo propósitos y destinatario. ➤ Generando ideas a partir de conversaciones, investigaciones, lluvia de ideas u otra estrategia. <p>OA_18 Escribir, revisar y editar sus textos para satisfacer un propósito y transmitir sus ideas con claridad. Durante este proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Organizan las ideas en párrafos separados con punto aparte. ➤ Utilizan conectores apropiados. ➤ Utilizan un vocabulario variado. ➤ Mejoran la redacción del texto a partir de sugerencias de los pares y el docente. ➤ Corrigen la ortografía y la presentación. <p>OA_19 Incorporar de manera pertinente en la escritura el vocabulario nuevo extraído de textos escuchados o leídos.</p> <p>OA_20 Comprender la función de los artículos, sustantivos y adjetivos en textos orales y escritos, y reemplazarlos o combinarlos de diversas maneras para enriquecer o precisar sus producciones.</p> <p>OA_21 Comprender la función de los pronombres en textos orales y escritos, y usarlos para ampliar las posibilidades de referirse a un sustantivo en sus producciones.</p> <p>OA_22 Escribir correctamente para facilitar la comprensión por parte del lector, aplicando lo aprendido en años anteriores y usando de manera apropiada:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mayúsculas al iniciar una oración y al escribir sustantivos propios. ➤ Punto al finalizar una oración y punto aparte al finalizar un párrafo. ➤ Plurales de palabras terminadas 	<p>distintos textos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Respondiendo preguntas sobre información explícita e implícita. ➤ Formulando una opinión sobre lo escuchado. <p>OA_25 *Disfrutar de la experiencia de asistir a obras de teatro infantiles o representaciones para ampliar sus posibilidades de expresión, desarrollar su creatividad y familiarizarse con el género.</p> <p>OA_26 Participar activamente en conversaciones grupales sobre textos leídos o escuchados en clases o temas de su interés:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Manteniendo el foco de la conversación. ➤ Expresando sus ideas u opiniones. ➤ Formulando preguntas para aclarar dudas. ➤ Mostrando interés ante lo escuchado. ➤ Mostrando empatía frente a situaciones expresadas por otros. ➤ Respetando turnos. <p>OA_27 Interactuar de acuerdo con las conversaciones sociales en diferentes situaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentarse a si mismo ya otros. ➤ Saludar. ➤ Preguntar. ➤ Expresar opiniones, sentimientos e ideas. ➤ Situaciones que requieren el uso de formulas de cortesía, como por favor, gracias, perdón, permiso. <p>OA_28 Expresarse de manera coherente y articulada sobre temas de su interés:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Organizando las ideas en introducción y desarrollo. ➤ Incorporando descripciones y ejemplos que ilustren las ideas. ➤ Utilizando un vocabulario variado. ➤ Reemplazando los pronombres por construcciones sintácticas que expliciten o describan al referente. ➤ Usando gestos y posturas acordes a la situación. ➤ Usando material de apoyo (power point, papelógrafo,
--	--	---

<p>OA_7 Desarrollar el gusto por la lectura, leyendo habitualmente textos.</p> <p>OA_8 Asistir habitualmente a la biblioteca para satisfacer diversos propósitos (encontrar información, elegir libros, estudiar o trabajar), cuidando el material a favor del uso común.</p> <p>OA_9 Buscar información sobre un tema en libros, internet, diarios, revistas, enciclopedias, atlas, etc., para llevar a cabo una investigación.</p> <p>OA_10 Determinar el significado de palabras desconocidas, usando claves contextuales o el conocimiento de raíces (morfemas de base), prefijos y sufijos.</p> <p>OA_11 Determinar el significado de palabras desconocidas, usando el orden alfabético para encontrarlas en un diccionario infantil o ilustrado.</p>	<p>en z.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Palabras con ge-gi, je-ji. ➤ Palabras terminadas en cito-cita. ➤ Coma en enumeración. 	<p>objetivos, etc.) si es pertinente.</p> <p>OA_ 29 Incorporar de manera pertinente en sus intervenciones orales el vocabulario nuevo extraído de textos escuchados o leídos.</p> <p>OA_30 Caracterizar distintos personajes para desarrollar su lenguaje y autoestima, y aprender a trabajar en equipo.</p> <p>OA_ 31 Recitar poemas con entonación y expresión para fortalecer la confianza en sí mismo, aumentar el vocabulario y desarrollar su capacidad expresiva.</p>
---	---	--

Posteriormente, cada objetivo de aprendizaje de la primera unidad fue revisado y cohesionado con sus indicadores de evaluación para poder tener una mirada completa de los estándares necesarios para su cumplimiento. Contar con dicha información es un antecedente vital para el diseño de la matriz, seguido del análisis detallado de cada aplicación encontrada.

OA_3 Leer y familiarizarse con un amplio repertorio de literatura para aumentar su conocimiento del mundo y desarrollar su imaginación; por ejemplo:

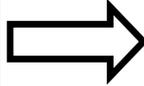
- › cuentos folclóricos y de autor
- › leyendas
- › cómics
- › otros



- › Relacionan situaciones de la vida cotidiana con personajes o acciones de los textos leídos en clases o independientemente.
- › Mencionan textos y autores que han leído.
- › Relacionan aspectos de un texto leído y comentado en clases con otros textos leídos previamente.
- › Releen textos que ya conocen.
- › Seleccionan textos para leer por su cuenta.
- › Recomiendan textos a otros.

OA_4 Profundizar su comprensión de las narraciones leídas:

- › extrayendo información explícita e implícita
- › reconstruyendo la secuencia de las acciones en la historia
- › describiendo a los personajes
- › describiendo el ambiente en que ocurre la acción
- › expresando opiniones fundamentadas sobre hechos y situaciones del texto
- › emitiendo una opinión sobre los personajes.



- › Aluden, en sus comentarios orales y escritos, a información explícita de un texto.
- › Contestan, oralmente o por escrito, preguntas que aluden a información implícita del texto.
- › Describen a un personaje, mencionando características físicas y sentimientos que experimenta en algunas situaciones, si es relevante.
- › Explican, oralmente o por escrito, los problemas a los cuales se enfrentan los personajes y cómo se resuelven.
- › Comunican qué sentirían ellos si estuviesen en el lugar de determinado personaje mediante comentarios orales o escritos, dramatizaciones, dibujos u otras manifestaciones artísticas.
- › Subrayan adjetivos o frases en el texto que describen el ambiente.
- › Describen, dibujan o recrean el lugar donde ocurre el relato.
- › Expresan, oralmente o por escrito, su opinión sobre un personaje.

OA_6 Leer independientemente y comprender textos no literarios (cartas, biografías, relatos históricos, instrucciones, libros y artículos informativos, noticias, etc.) para ampliar su conocimiento del mundo y formarse una opinión:

- › extrayendo información explícita e implícita.
- › utilizando los organizadores de textos expositivos (títulos, subtítulos, índice y glosario) para encontrar información específica.
- › comprendiendo la información que aportan las ilustraciones, símbolos y pictogramas a un texto
- › formulando una opinión sobre algún aspecto de la lectura
- › fundamentando su opinión con información del texto o sus conocimientos previos.



- › Explican, oralmente o por escrito, información que han aprendido o descubierto en los textos que leen.
- › Responden por escrito preguntas que aluden a información explícita e implícita de un texto leído.
- › Cumplen exitosamente las tareas descritas en instrucciones leídas.
- › Encuentran información usando títulos, subtítulos, índices o glosarios.
- › Describen los textos discontinuos que aparecen en un texto leído y los relacionan con la lectura.
- › Expresan opiniones y las justifican mencionando información extraída de textos leídos.

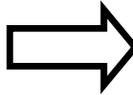
OA_2 Comprender textos aplicando estrategias de comprensión lectora; por ejemplo:

- › relacionar la información del texto con sus experiencias y conocimientos
- › releer lo que no fue comprendido
- › subrayar información relevante en un texto



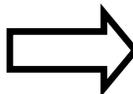
- › Explican lo que saben de un tema antes de leer un texto sobre el mismo.
- › Comparan la información que encuentran en textos leídos con sus propios conocimientos sobre el tema.
- › Marcan los párrafos que no comprenden y los releen.
- › Detienen la lectura para evaluar si recuerdan lo leído.
- › Subrayan la información más relevante de cada párrafo.

OA_11 Determinar el significado de palabras desconocidas, usando el orden alfabético para encontrarlas en un diccionario infantil o ilustrado.



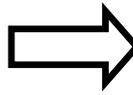
- › Subrayan en un texto palabras que no entienden para buscarlas en el diccionario.
- › Encuentran las palabras que buscan en el diccionario usando el orden alfabético.
- › Explican los significados de palabras nuevas que han encontrado en el diccionario.

OA_14 Escribir artículos informativos para comunicar información sobre un tema:
› organizando las ideas en párrafos
› desarrollando las ideas mediante información que explica el tema



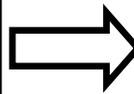
- › Eligen un tema interesante para escribir.
- › Buscan y registran información para desarrollarlo.
- › Desarrollan el tema en párrafos en los que:
 - elaboran un subtema por párrafo y lo ilustran con ejemplos, datos o explicaciones
 - la información seleccionada se relaciona con el tema desarrollado
 - incluyen palabras y expresiones específicas del tema tratado.

OA_20 Comprender la función de los artículos, sustantivos y adjetivos en textos orales y escritos, y reemplazarlos o combinarlos de diversas maneras para enriquecer o precisar sus producciones.



- › Seleccionan el artículo que concuerda con un sustantivo en un texto.
- › Usan adecuadamente los artículos definidos e indefinidos, según el contexto.
- › Eligen el artículo (definido o indefinido) que mejor calza con una situación descrita.
- › Usan, en sus producciones orales y escritas, sustantivos precisos para nombrar objetos, personas y lugares.
- › Sintetizan una frase nominal con un sustantivo. Por ejemplo: reemplazan "El hijo de la hermana de mi mamá" por "mi primo".
- › Precisan un sustantivo utilizando adjetivos y complementos.
- › Buscan sinónimos de los sustantivos usados en sus textos para evitar la repetición o para precisar sus ideas.
- › Señalan en un texto qué palabras caracterizan a un objeto, lugar, animal o persona.
- › Usan adjetivos para especificar las características de un objeto

OA_22 Escribir correctamente para facilitar la comprensión por parte del lector, aplicando lo aprendido en años anteriores y usando de manera apropiada:
› mayúsculas al iniciar una oración y al escribir sustantivos propios
› punto al finalizar una oración y punto aparte al finalizar un párrafo
› coma en enumeración



- › Escriben textos en los que utilizan mayúscula al iniciar una oración y al escribir sustantivos propios.
- › Explican por qué determinadas palabras en un texto se escriben con mayúscula o minúscula.
- › Escriben textos añadiendo punto seguido y punto aparte donde corresponde.
- › Agregan coma cuando escriben enumeraciones en sus textos.

OA_26 Participar activamente en conversaciones grupales sobre textos leídos o escuchados en clases o temas de su interés:

- › manteniendo el foco de la conversación
- › expresando sus ideas u opiniones
- › formulando preguntas para aclarar dudas
- › demostrando interés ante lo escuchado
- › mostrando empatía frente a situaciones expresadas por otros
- › respetando turnos



- › Aportan información que se relaciona con el tema sobre el cual se conversa.
- › Se ciñen al tema de la conversación.
- › Formulan preguntas para aclarar dudas.
- › Expresan desacuerdo frente a opiniones emitidas por otros, sin descalificar las ideas ni al emisor.
- › Hacen comentarios que demuestran empatía por lo que expresa un compañero.
- › Esperan que el interlocutor termine una idea para complementar lo dicho.

4.3 SELECCIÓN DE PALABRAS CLAVES PARA LA BÚSQUEDA

Luego de tener la visión general del objetivo de aprendizaje con sus respectivos indicadores de evaluación se procedió a buscar y seleccionar palabras claves que ayuden en la búsqueda de las aplicaciones más pertinentes para los temas abordados en AppStore del sistema operativo de Apple.

Primeramente, algunas de las palabras seleccionadas apuntan a contenidos implícitos o explícitos en el objetivo, por ejemplo “artículos”, “sustantivos”, “adjetivos”, “sinónimos”, “adjetivos”, entre otros. También se optaron por palabras de búsqueda que apuntan a actividades, como “búsqueda de información”, “describir personajes” o “comprender un texto”.

Para los objetivos de aprendizaje del eje de lectura, se determinaron palabras claves correspondientes al repertorio de literatura que se aprenden en el nivel, como lo es “cuentos”, “leyendas” y “cómic”. Y también para los no literarios, entre los que se encuentran “noticias”, “cartas”, “artículos informativos”, “texto informativo”, entre otros.

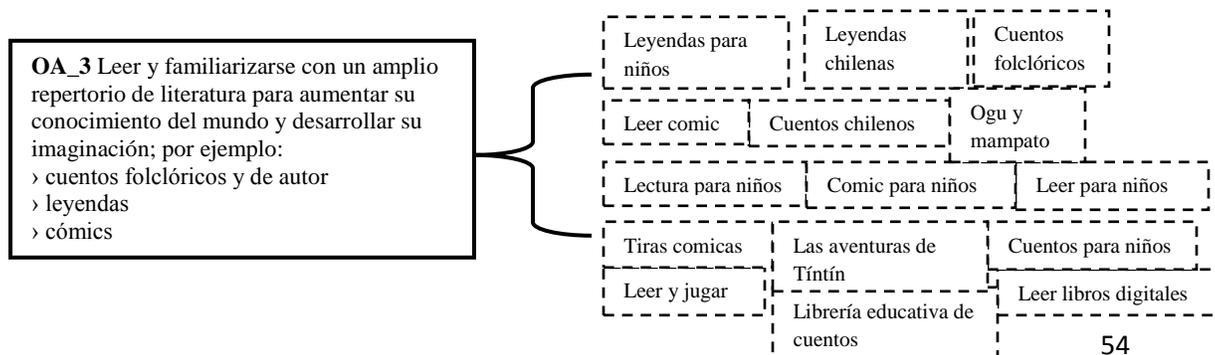
También las palabras claves respondieron a la cobertura de habilidades de 1° a 6° básico que se declara curricularmente:

Eje	Habilidades
Lectura	Decodificar
	Leer con fluidez
	Extraer información explícita
	Extraer información implícita
	Opinar fundamentadamente
	Crear
	Evaluar su proceso de comprensión
Escritura	Producir textos
	Escribir con letra clara
	Planificar, escribir, revisar y editar sus textos
	Incorporar vocabulario nuevo
	Comprender los recursos de la lengua para aplicarlos en sus producciones
Comunicación oral	No se sometió a análisis

(Habilidades extraídas de libro Savia, Editorial SM)

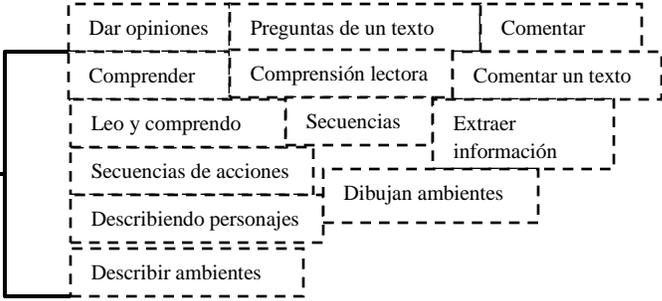
Para validar la estrategia de palabras claves, las cuales se enmarcaron en un proceso lo más *real* del mundo del docente, respondiendo a sus necesidades y estrategias de búsqueda, se solicitó que los profesores participantes de la encuesta mencionada anteriormente, simularán una búsqueda de aplicación y para ello debían mencionar otras palabras, revisar las que ya había determinado el investigador y/o eliminar alguna que no fuera pertinente.

Al finalizar la validación, las palabras seleccionadas para cada objetivo de aprendizaje de la primera unidad, son:



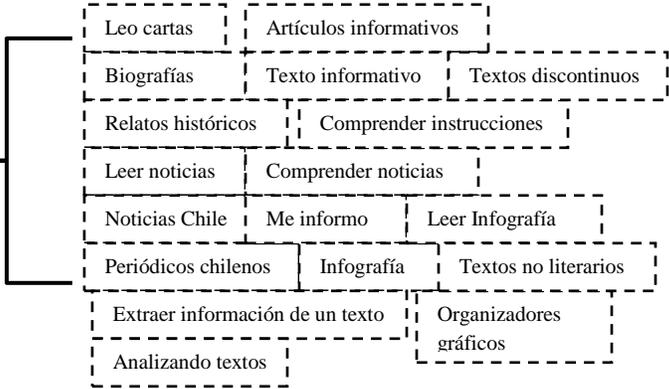
OA_4 Profundizar su comprensión de las narraciones leídas:

- › extrayendo información explícita e implícita
- › reconstruyendo la secuencia de las acciones en la historia
- › describiendo a los personajes
- › describiendo el ambiente en que ocurre la acción
- › expresando opiniones fundamentadas sobre hechos y situaciones del texto
- › emitiendo una opinión sobre los personajes.



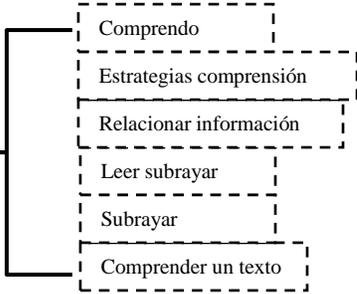
OA_6 Leer independientemente y comprender textos no literarios (cartas, biografías, relatos históricos, instrucciones, libros y artículos informativos, noticias, etc.) para ampliar su conocimiento del mundo y formarse una opinión:

- › extrayendo información explícita e implícita.
- › utilizando los organizadores de textos expositivos (títulos, subtítulos, índice y glosario) para encontrar información específica.
- › comprendiendo la información que aportan las ilustraciones, símbolos y pictogramas a un texto
- › formulando una opinión sobre algún aspecto de la lectura
- › fundamentando su opinión con información del texto o sus conocimientos previos.

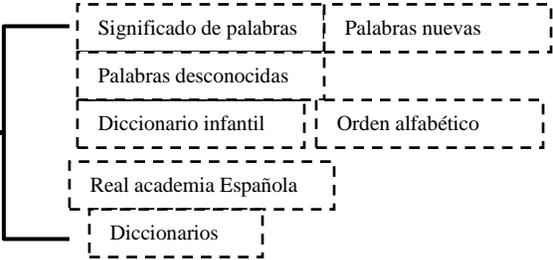


OA_2 Comprender textos aplicando estrategias de comprensión lectora; por ejemplo:

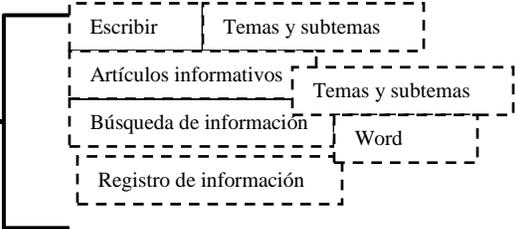
- › relacionar la información del texto con sus experiencias y conocimientos
- › releer lo que no fue comprendido
- › subrayar información relevante en un texto



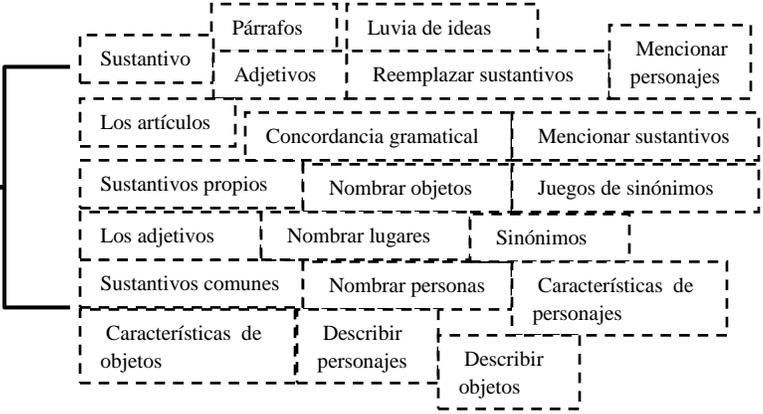
OA_11 Determinar el significado de palabras desconocidas, usando el orden alfabético para encontrarlas en un diccionario infantil o ilustrado.



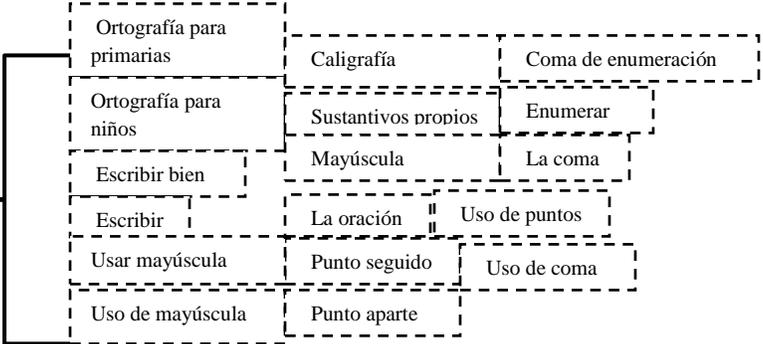
OA_14 Escribir artículos informativos para comunicar información sobre un tema: › organizando las ideas en párrafos › desarrollando las ideas mediante información que explica el tema. Arrojo un total de 46 aplicaciones que se sometieron a revisión.

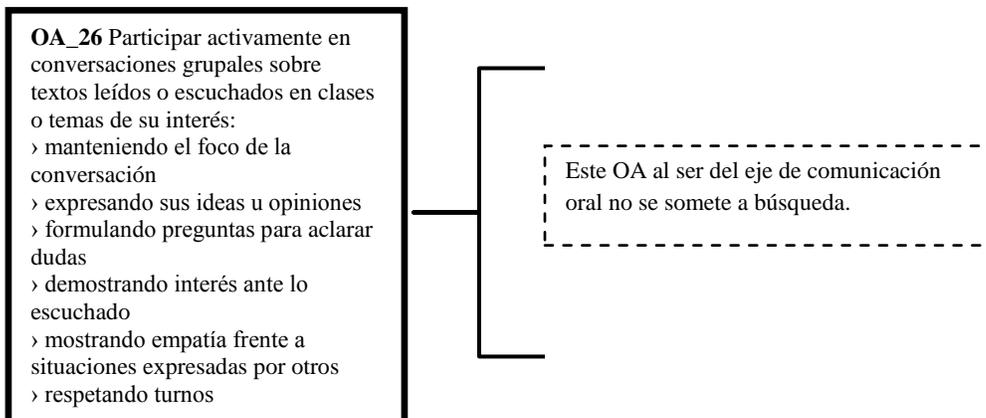


OA_20 Comprender la función de los artículos, sustantivos y adjetivos en textos orales y escritos, y reemplazarlos o combinarlos de diversas maneras para enriquecer o precisar sus producciones.



OA_22 Escribir correctamente para facilitar la comprensión por parte del lector, aplicando lo aprendido en años anteriores y usando de manera apropiada: › mayúsculas al iniciar una oración y al escribir sustantivos propios › punto al finalizar una oración y punto aparte al finalizar un párrafo › coma en enumeración





4.4 MATRIZ DE BÚSQUEDA DE APLICACIONES MÓVILES

Una vez definidas las palabras claves se procedió a diseñar y confeccionar la matriz de revisión que permitiera filtrar todas aquellas apps que no fueran factibles en su uso y que no respondiesen al objetivo de aprendizaje final.

El primero de los criterios de selección corresponde al concepto de gratuidad de las aplicaciones móviles con que cuenta el sistema operativo de Appstore, esto porque se busca que el docente o la institución no requiera de recursos económicos extras para gestionar su uso, sino que sea un material de costo cero. Luego del resultado con el primer criterio, las aplicaciones se filtran según lenguaje, ya que pensando en el general y común de nuestros estudiantes chilenos, muchos de ellos no dominan el idioma inglés, demandando que todas las apps sometidas al análisis sean en español, para responder a este proceso se sometió a revisión la ficha técnica de cada aplicación móvil, sin ser descargada.

Del total de apps que han pasado los dos filtros de selección, se revisa en profundidad la descripción que Appstore da de cada una de ellas y se decide según lo mencionado, si está pasa o no al proceso de descarga. Se toma esta decisión de criterio, debido a que muchas de las mostradas en el sistema tenían nula relación con la palabra clave u objetivo de aprendizaje que se está buscando.

A continuación se ilustra la matriz correspondiente al objetivo de aprendizaje OA_3. Las restantes pueden ser revisadas en el anexo del estudio.

Unidad N°1											
Eje	Objetivo de aprendizaje	Indicadores de evaluación	Palabras claves de búsqueda	N° de Aplicaciones encontradas en APP STORE	N° de Aplicaciones gratuitas	Aplicaciones en español	Aplicaciones sin relación al OA	Aplicaciones relacionadas a la palabra clave	Detalle de las aplicaciones encontradas		
Lectura	OA_3 Leer y familiarizarse con un amplio repertorio de literatura para aumentar su conocimiento del mundo y desarrollar su imaginación; por ejemplo: › cuentos folclóricos y de autor › leyendas › cómics › otros	› Relacionan situaciones de la vida cotidiana con personajes o acciones de los textos leídos en clases o independientemente. › Mencionan textos y autores que han leído. › Relacionan aspectos de un texto leído y comentado en clases con otros textos leídos previamente. › Releen textos que ya conocen. › Seleccionan textos para leer por su cuenta. › Recomiendan textos a otros.	Leer para niños	274	135	76	60	16	Ver detalle N°1 OA3		
			Librería educativa de cuentos	9	8	1	7	1	Ver detalle N°2 OA3		
			Leer libros digitales	2	2	2	0	2	Ver detalle N°3 OA3		
			Leer y jugar	36	18	16	15	1	Ver detalle N°4 OA3		
			Lectura para niños	150	76	21	14	7	Ver detalle N°5 OA3		
			Cuentos para niños	348	154	95	53	42	Ver detalle N°6 OA3		
			Cuentos folclóricos	Sin resultados							
			Cuentos chilenos	Sin resultados							
			Leyendas para niños	7	6	5	2	3	Ver detalle N° 7 OA3		
			Leyendas chilenas	Sin resultados							
			Comic para niños	25	15	7	4	3	Ver detalle N°8 OA3		
			Tiras comicas	7	2	1		1	Ver detalle N° 9 OA3		
			Leer comic	15	8	7	2	5	Ver detalle N° 10 OA3		
Ogu y mampato	Sin resultados										
Las aventuras de Tintín	1	0									

Para la revisión final de las aplicaciones móviles que arrojó la matriz, se presenta una tabla de análisis en donde es posible encontrar el nombre e imagen de la apps, una breve descripción de su uso y por último la decisión dicotómica si responde o no al objetivo de aprendizaje.

Detalle N°1 OA3

Nombre de la Aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA3
Leer y escribir para niños		El foco de la aplicación está relacionado con la segmentación de fonemas para formar la palabra que muestra la imagen.	NO

El análisis restante de todas las apps disponibles pueden ser revisadas en el anexo de la investigación.

V. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Es vital recordar que en cuanto al uso de las tecnologías en el ámbito educativo y concretamente el recurso tablet, se debe tener en cuenta que estos dispositivos móviles son una realidad de la vida cotidiana, por lo mismo su inserción al ámbito escolar es un desafío, más aún cuando nos encontramos ante la falta de un sistema oficial acordado de aplicaciones que puedan ser usado en las aulas chilenas. Es por eso que este trabajo busca *Relacionar aplicaciones móviles con los objetivos de aprendizajes propuestos a nivel curricular en la asignatura de Lenguaje y Comunicación en tercer año básico, con el fin de promover su uso*. Brindando de esta forma una vinculación efectiva entre TIC, curriculum y didáctica.

5.1 RESULTADOS DE ENCUESTAS A ESTUDIANTES

Las encuestas online fueron realizadas a 97 estudiantes (hombres y mujeres) de tercer año básico, entre 8 y 9 años de edad. Los resultados arrojados, vía formularios google, mostraron que un 99% de ellos conocían lo que es una tablet y un 100% las ha utilizado.

¿Conoces lo qué es una tablets?



¿Has utilizado una tablets?



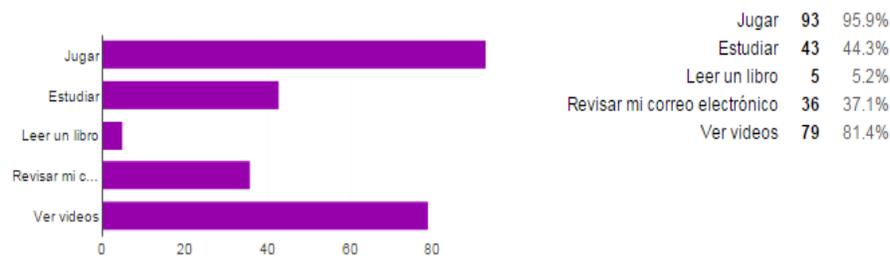
Bajo la idea de motivación presente en el recurso, se encontró que un 75,3% estudiantes manifestaron que al usar tablet *sintieron* que habían aprendido mucho más.

¿Cuándo utilizaste tablets en clases, sentiste que aprendiste más que si hubiese sido una clase normal?

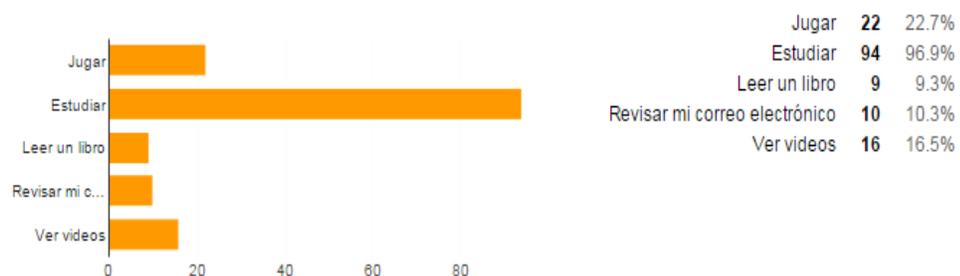


Otro de los resultados importantes arrojados en esta breve encuesta se encuentra el gran protagonismo del concepto *divertido*, dado que aparece de manera predominante en las respuestas abiertas de los estudiantes. En relación a la misma variante los resultados muestran que en cuanto al uso dado del recurso en los hogares se debe a un propósito de juego y observación de videos, muy distintos a lo que sucede en el colegio, donde su percepción muestra un alto porcentaje para el fin de estudiar.

¿Para qué has utilizado tablets en la casa?

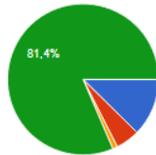


¿Para qué has utilizado tablets en el colegio?



Y por último, la información determinante que orientó la decisión de trabajar en la asignatura de Lenguaje y Comunicación, fue la manifestación unánime de los estudiantes, de que ésta área era la que menos (o nula) participación tenían con la tecnología, específicamente con tablet.

¿En qué clases has utilizado tablets?



Matemática	12	12.4%
Ciencias	5	5.2%
Lenguaje	1	1%
Ciencias Sociales	79	81.4%
Arte	0	0%
Hebreo	0	0%

5.2 TOTAL DE APLICACIONES ENCONTRADAS POR OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Es importante mencionar que el estudio no trabajó abordando una cantidad previa de aplicaciones móviles por objetivo de aprendizaje, sino que a medida que se sometía a revisión cada OA de la primera unidad, la búsqueda arrojaba un sinnúmero de aplicaciones las cuales eran sometidas a revisión para determinar si eran pertinentes para lograr el aprendizaje declarado.

A continuación se presenta una tabla general de las aplicaciones que se relacionan con el objetivo de aprendizaje de tercer año básico en Lenguaje y Comunicación.

Objetivo de aprendizaje	Aplicaciones encontradas según matriz de búsqueda	Aplicaciones relacionadas con el objetivo de aprendizaje	Nombre de las aplicaciones
<p>OA_3 Leer y familiarizarse con un amplio repertorio de literatura para aumentar su conocimiento del mundo y desarrollar su imaginación; por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> › cuentos folclóricos y de autor. › leyendas. › cómics. › otros. 	25	25	<ol style="list-style-type: none"> 1. Play Kids Stories. 2. Detective Pocoyo. 3. Liberto, buenas noches. 4. Cuentos infantiles para niños. 5. Child's Tales. 6. El cabeza de choncho. 7. Cuentos mágicos. 8. Fábulas de Esopo. 9. La vuelta a casa. 10. El patito feo. 11. Caperucita Roja. 12. Blanca Nieves. 13. Andrés y la ballena. 14. Happy Prince. 15. Un deseo por Navidad. 16. 365 cuentos. 17. Capitán Butrón. 18. La gran carrera. 19. Historietas infantiles (audiocuentos) 20. La gallina Roja- La petite poule rousse (RedHen_SP-FR). 21. Audiocuentos para dormir (Historietas maravillosas) 22. La biblia de los niños. 23. Mafalda. 24. Científicos en cómic. 25. Story Pop.

Del repertorio de literatura disponible en apps que nos invitan a cumplir con el objetivo de aprendizaje **OA_3**, tenemos que todos los textos encontrados corresponden al género narrativo, específicamente a:

FABULAS	1	Fábulas de Esopo
LEYENDAS	1	El cabeza de chanco
CÓMIC	4	Mafalda Story Pop La biblia Científicos en cómic
CUENTOS	19	De los cuales 6 corresponden a cuentos clásicos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Play Kids Storie ✓ Cuentos infantiles para niños ✓ El patito feo ✓ Caperucita roja ✓ Blanca nieves ✓ Happy prince Los restantes son: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pocoyo detective ✓ Liberto, buenas noches ✓ Child's Tales ✓ Cuentos mágicos ✓ La vuelta a casa ✓ Andrés y la ballena ✓ Un deseo de navidad ✓ 365 cuentos ✓ Capitán Butrón ✓ La gran carrera ✓ Historietas infantiles ✓ La gallina roja ✓ Audiocuentos

En cuanto al formato del texto presente en las aplicaciones móviles, podemos mencionar que 14 apps del total tienen una presentación de la historia únicamente en formato escrito acompañado de imágenes, entre las que se encuentran la apps de fábula. (la cual posee más de 90 textos gratuitos) Lo mismo sucede con cómic, quien además de permitir la lectura de la historia, facilita el poder realizar un acercamiento a las viñetas por parte del usuario. Las restantes aplicaciones corresponden a cuentos, 2 apps para los

clásicos (“*Cuentos infantiles para niños*” y “*Happy Prince*”) y 8 para otros cuentos (“*La vuelta a casa*”, “*Andrés y la ballena*”, “*Un deseo de navidad*”, “*365 cuentos*”, “*Capitán Butrón*”, “*La gran carrera*” y “*Audiocuentos*”) Destacan de este grupo la apps “*Capitan Butrón*”, pues tiene una actividad en donde sólo se presenta un historia a través de video, sin narración oral o escrita. Y también la apps “*Un deseo de navidad*”, ésta permite que el usuario pueda personalizar la narración a través de su voz.

Las 10 apps restantes relacionadas con el OA_3 permiten realizar una lectura acompañada de imágenes y de una narración oral que trae incorporada la aplicación. (“*Play Kids Stories*”, “*El Patito feo*”, “*Caperucita Roja*” y *Blanca Nieves*”) para cuentos clásico, 5 para otros cuentos. (“*Pocoyo Detective*”, “*Liberto, buenas noches*”, “*Child Tales*”, “*Historietas infantiles*” y “*La gallina roja*”). Y por último la apps de leyenda “*La cabeza de chanco*”, brinda la oportunidad que para aquellos estudiantes que aún el proceso de decodificación y fluidez este débil puedan de igual manera seguir la lectura y ayudarse de la oralidad para familiarizarse con la obra literaria.

Otra información que se puede rescatar de esta revisión es que en “*Fábulas de Esopo*”, *Mafalda*, *Story Pop*”, “*Play Kids Stories*”, “*Cuentos infantiles para niños*”, “*Child tales*”, “*Cuentos mágicos*”, “*365 cuentos*”, “*Historietas infantiles*” y “*Audiocuentos*” son apps que cuentan con un set de obras literarias para que el usuario (estudiante o docente) pueda seleccionar la más pertinente según sus intenciones de trabajo.

Los tipos de textos que se presentan en las apps para este primer objetivo de aprendizaje, son extensos y con un nivel mayor de complejidad, permitiendo ampliar y aportar con nuevo vocabulario.

Para el **OA_4** la matriz de búsqueda nos arrojó 8 apps posibles para su vinculación, sin embargo cuando se analizaron en profundidad ninguna de ellas permitía alcanzarlo totalmente, dado que el nivel era menor al requerido para el de tercer año básico. Ninguna de ellas presenta un texto ya sea oral o escrito y las actividades que priorizan son las de colorear imágenes, encontrar diferencias o hacer puzle

Objetivo de aprendizaje	Muestra	Aplicaciones relacionadas con el objetivo de aprendizaje	Nombre de las aplicaciones
OA_4 Profundizar su comprensión de las narraciones leídas: > extrayendo información explícita e implícita. > reconstruyendo la secuencia de las acciones en la historia. > describiendo a los personajes. > describiendo el ambiente en que ocurre la acción. > expresando opiniones fundamentadas sobre hechos y situaciones del texto. > emitiendo una opinión sobre los personajes.	8	0	

Para **OA_6** se tiene un total de 7 apps que se relacionan solamente con la prescripción de lectura de textos no literarios, específicamente noticias y biografías, pero el estándar correspondiente a la comprensión de estos tipos de textos que se declaran en el objetivo no es posible abordarlo en ninguna de las aplicaciones encontradas.

Objetivo de aprendizaje	Muestra	Aplicaciones relacionadas con el objetivo de aprendizaje	Nombre de las aplicaciones
OA_6 Leer independientemente y comprender textos no literarios (cartas, biografías, relatos históricos, instrucciones, libros y artículos informativos, noticias, etc.) para ampliar su conocimiento del mundo y formarse una opinión: > extrayendo información explícita e implícita. > utilizando los organizadores de textos expositivos (títulos, subtítulos, índice y glosario) para encontrar información específica. > comprendiendo la información que aportan las ilustraciones, símbolos y pictogramas a un texto > formulando una opinión sobre algún aspecto de la lectura > fundamentando su opinión con información del texto o sus conocimientos previos	14	7	1. Ciencia @VL. 2. Periódicos chilenos. 3. Publimetro Chile. 4. 24 horas.cl. 5. Newsdaily diarios y noticias de México. 6. Entre noticias. 7. Noticias Futbol Chile.

Los textos no literarios que se encontraron en la búsqueda son:

BIOGRAFÍA	1	Ciencia @VL.
NOTICIAS	6	Periódicos chilenos. Publimetro Chile. 24 horas.cl. Newsdaily diarios y noticias de México. Entre noticias. Noticias Futbol Chile.

De las apps que poseen el texto no literario noticias, se tienen dos que son una biblioteca de acceso periódicos nacionales (*“Periódicos chilenos”* y *“Entre noticias”*) Las restantes además de ser noticias nacionales e internacionales, son un portal de ellas y están publicadas según temática o secciones.

Las apps de noticias encontradas permiten observar y determinar las partes y estructura de la noticia, facilitando la búsqueda de información específica.

En cuanto a la aplicación de biografía (Ciencia @VL), permite buscar pequeñas biografías de personajes relacionados con las ciencias y también encontrar definiciones de conceptos científicos.

El **OA_2** no tuvo aplicaciones que permitiesen cumplir con lo necesario para trabajar el objetivo de aprendizaje, es decir, ninguna aplicación por si sola trabaja la comprensión lectora de textos aplicando diversas estrategias.

Objetivo de aprendizaje	Muestra	Aplicaciones relacionadas con el objetivo de aprendizaje	Nombre de las aplicaciones
OA_2 Comprender textos aplicando estrategias de comprensión lectora; por ejemplo: > relacionar la información del texto con sus experiencias y conocimientos. > releer lo que no fue comprendido. > subrayar información relevante en un texto.	2	0	

Para **OA_11** la matriz de análisis dejó 2 aplicaciones que se vinculan con el objetivo de aprendizaje de búsqueda de significados de palabras desconocidas.

Objetivo de aprendizaje	Muestra	Aplicaciones relacionadas con el objetivo de aprendizaje	Nombre de las aplicaciones
OA_11 Determinar el significado de palabras desconocidas, usando el orden alfabético para encontrarlas en un diccionario infantil o ilustrado.	14	2	1. Diccionario WordReference. 2. DEL Diccionario de la lengua española.

En la apps “*Diccionario WordReference*” es posible utilizar diccionarios según diversos propósitos, como búsqueda de significados, sinónimos o traducir palabras en variados idiomas. Mientras que en “*DEL Diccionario de la lengua española*” solo es posible realizar búsqueda de definiciones de palabras.

Para la prescripción de orden alfabético no se encontraron apps dirigidas al contenido, además al tener diccionarios virtuales no es posible trabajar el orden alfabético, pues la búsqueda de palabras se presenta de manera individual sin poder ver la correlación entre ellas.

Para el **OA_14** se encontraron 23 aplicaciones móviles, las cuales tienen en común en poder brindar una hoja en blanco o un block de notas para escribir o dibujar lo que se estime necesario. Varían en la posibilidad de contar con teclado o escritura táctil, en el color y grosor de lápices y en la facultad de poder importar una foto o documento del tablet y someterla a intervención.

Destacan de este grupo de apps “*Inspiration*” y “*SimpleMind*”, las cuales permiten crear esquemas mentales. Y también “*My life Story*” y “*Diary For Girl*” que brinda la posibilidad de escribir un diario de vida.

Objetivo de aprendizaje	Muestra	Aplicaciones relacionadas con el objetivo de aprendizaje	Nombre de las aplicaciones
OA_14 Escribir artículos informativos para comunicar información sobre un tema: › organizando las ideas en párrafos › desarrollando las ideas mediante información que explica el tema.	46	23	1.Bloc de Notas 2.PenNote 3.Pizarra iPad LITE 4.SmartNote 5.Dibuja y escribe 6.Adobe Fill & Sign 7.Memono 8.Dibuja y escribe 9.Singing Texts 10.Notes HD 11.My BIC Notes 12.Cuaderno 13.Inspiration 14.My life Story 2 15.¡Stick-it 16.Dibuja en fotos 17.HandWriting 18.Quotes Creator 19.Bloc de notas 20.DropANote 21.Dibuja Neon 22.Diary For Girl 23. SimpleMind

Apps que permiten escribir solo de manera táctil	8	PenNote Pizarra iPad LITE SmartNote Escribe y dibuja Note HD My BIC Note Cuaderno HandWriting
Apps que permite escribir de manera táctil y con teclado virtual.	15	Bloc de Notas Dibuja y escribe Adobe Fill & Sign Memono Singing Texts Inspiration My life Story ;Stick-it Dibuja en fotos Quotes Creator Block de notas DroAnote Dibuja Neon Diary For Girl SimleMind
Apps que permite importar foto o documentos del tablet para intervenir	11	Block de Notas SmartNote Dibuja y escribe Adobe Fill & Sign Escribe y dibuja Inspiration My life Story Dibuja en fotos Block de notas Dibuja Neon Diary For Girl

Para **OA_20**, la matriz de búsqueda nos arrojó una apps que responde solo a una prescripción del objetivo de aprendizaje, y corresponde a la identificación de género masculino o femenino de algunos sustantivos y adjetivos.

Objetivo de aprendizaje	Muestra	Aplicaciones relacionadas con el objetivo de aprendizaje	Nombre de las aplicaciones
OA_20 Comprender la función de los artículos, sustantivos y adjetivos en textos orales y escritos, y reemplazarlos o combinarlos de diversas maneras para enriquecer o precisar sus producciones.	5	1	1.Género-

Objetivo de aprendizaje	Muestra	Aplicaciones relacionadas con el objetivo de aprendizaje	Nombre de las aplicaciones
OA_22 Escribir correctamente para facilitar la comprensión por parte del lector, aplicando lo aprendido en años anteriores y usando de manera apropiada: › mayúsculas al iniciar una oración y al escribir sustantivos propios. › punto al finalizar una oración y punto aparte al finalizar un párrafo › coma en enumeración.	10	2	1.Caligrafía infantil 2.Palabra correcta

Para **OA_22** se encontraron dos aplicaciones relacionadas, sin embargo el nivel de ellas es inferior a lo requerido al nivel de tercer año básico, pues en la apps “*Caligrafía infantil*” se debe seguir y completar la escritura de vocales y pequeñas oraciones de manera táctil, asimismo no es viable el uso de esta apps, pues las intervenciones por publicidad es constante.

En el caso de “*Palabra correcta*”, la apps realiza un juego de identificación de palabra según contexto, permitiendo retroalimentar cuando se está en un error y felicitando cuando es acertada. Muchas de las palabras que se presentan para ser identificadas corresponden a homófonos, homógrafos, pronombres, artículos y de tipo de acentuación.

5.3 APLICACIONES ENCONTRADAS SEGÚN EJE

Escuchar, hablar, leer y escribir son las actividades que conforman la competencia comunicativa de una persona. En las bases curriculares éstas han sido agrupadas en los ejes de lectura, escritura y comunicación oral permitiendo detallar los conocimientos, las habilidades y las actitudes involucradas en el logro de la competencia comunicativa.

El total de aplicaciones recopiladas según ejes son:

LECTURA	ESCRITURA (virtual)	COMUNICACIÓN ORAL
35 apps	24 apps	No se sometió a búsqueda
1. Play Kids Stories. 2. Detective Pocoyo. 3. Liberto, buenas noches. 4. Cuentos infantiles para niños. 5. Child's Tales. 6. El cabeza de chancho. 7. Cuentos mágicos. 8. Fábulas de Esopo. 9. La vuelta a casa. 10. El patito feo. 11. Caperucita Roja. 12. Blanca Nieves. 13. Andrés y la ballena. 14. Happy Prince. 15. Un deseo por Navidad. 16. 365 cuentos. 17. Capitán Butrón. 18. La gran carrera. 19. Historietas infantiles (audiocuentos) 20. La gallina Roja- La petite poule rousse (RedHen_SP-FR). 21. Audiocuentos para dormir (Historietas maravillosas) 22. La biblia de los niños. 23. Mafalda. 24. Científicos en cómic. 25. Story Pop. 26. Ciencia @VL. 27. Periódicos chilenos. 28. Publimetro Chile.	1. Bloc de Notas 2. PenNote 3. Pizarra iPad LITE 4. SmartNote 5. Dibuja y escribe 6. Adobe Fill & Sign 7. Memono 8. Dibuja y escribe 9. Singing Texts 10. Notes HD 11. My BIC Notes 12. Cuaderno 13. Inspiration 14. My life Story 2 15. ¡Stick-it 16. Dibuja en fotos 17. HandWriting 18. Quotes Creator 19. Bloc de notas 20. DropANote 21. Dibuja Neon 22. Diary For Girl 23. SimpleMind 24. Palabra correcta	

29. 24 horas.cl.
30. Newsdaily diarios y noticias de México.
31. Entre noticias.
32. Noticias Futbol Chile.
33. Diccionario WordReference.
34. DEL
Diccionario de la lengua española.
35. Género

5.4 APLICACIONES ENCONTRADAS SEGÚN HABILIDADES

Eje	Habilidades	Aplicaciones
Lectura	Decodificar	
	Leer con fluidez	Play Kids Stories. 2. Detective Pocoyo. 3. Liberto, buenas noches. 4. Cuentos infantiles para niños. 5. Child's Tales. 6. El cabeza de chanco. 7. Cuentos mágicos. 8. Fábulas de Esopo. 9. La vuelta a casa. 10. El patito feo. 11. Caperucita Roja. 12. Blanca Nieves. 13. Andrés y la ballena. 14. Happy Prince. 15. Un deseo por Navidad. 16. 365 cuentos. 17. Capitán Butrón. 18. La gran carrera. 19. Historietas infantiles (audiocuentos) 20. La gallina Roja- La petite poule rousse (RedHen_SP-FR). 21. Audiocuentos para dormir (Historietas maravillosas) 22. La biblia de los niños. 23. Mafalda. 24. Científicos en cómic. 25. Story Pop. 26. Ciencia @VL. 27. Periódicos chilenos. 28. Publimetro Chile. 29. 24 horas.cl. 30. Newsdaily diarios y noticias de México. 31. Entre noticias. 32. Noticias Futbol Chile.
	Extraer información explícita	Sin resultados
	Extraer información implícita	Sin resultados
	Opinar fundamentadamente	Sin resultados
	Crear	Sin resultados
	Evaluar su proceso de comprensión	Sin resultados

Escritura	Producir textos	<ol style="list-style-type: none"> 1.Bloc de Notas 2.PenNote 3.Pizarra iPad LITE 4.SmartNote 5.Dibuja y escribe 6.Adobe Fill & Sign 7.Memono 8.Dibuja y escribe 9.Singing Texts 10.Notes HD 11.My BIC Notes 12.Cuaderno 13.Inspiration 14.My life Story 2 15.¡Stick-it 16.Dibuja en fotos 17.HandWriting 18.Quotes Creator 19.Bloc de notas 20.DropANote 21.Dibuja Neon 22.Diary For Girl 23. SimpleMind
	Escribir con letra clara	No aplica
	Planificar, escribir, revisar y editar sus textos	<ol style="list-style-type: none"> 1.Bloc de Notas 2.PenNote 3.Pizarra iPad LITE 4.SmartNote 5.Dibuja y escribe 6.Adobe Fill & Sign 7.Memono 8.Dibuja y escribe 9.Singing Texts 10.Notes HD 11.My BIC Notes 12.Cuaderno 13.Inspiration 14.My life Story 2 15.¡Stick-it 16.Dibuja en fotos 17.HandWriting 18.Quotes Creator 19.Bloc de notas 20.DropANote 21.Dibuja Neon 22.Diary For Girl 23. SimpleMind
	Incorporar vocabulario nuevo	<ol style="list-style-type: none"> 1.Diccionario WordReference. 2. DEL Diccionario de la lengua

		española. 3. Palabra correcta.
	Comprender los recursos de la lengua para aplicarlos en sus producciones	1. Género-
Comunicación oral	No fue sometido a búsqueda	

VI. CONCLUSIONES

6.1 CONCLUSIONES Y HALLAZGOS DE LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJES

Definitivamente no se puede ignorar lo mencionado en el marco teórico sobre el real y potente uso que se está dando hoy, como sociedad, al uso de tecnologías, ya que desde que nos levantamos hasta que nos acostamos nos encontramos en una relación directa con medios tecnológicos. Ante esta realidad social el sistema educativo tiene la obligación de cuestionarse sobre qué se está haciendo en las escuelas para poder utilizar correctamente las tecnologías en las aulas chilenas. Más aún, tiene el deber de brindar insumos necesarios a los docentes para que puedan gestionar de mejor manera sus prácticas educativas, considerando los nuevos tiempos, las nuevas exigencias de nuestros estudiantes y la escasez de tiempo con que cuentan hoy en día los docentes chilenos, pues históricamente se sabe que el tiempo para la reflexión pedagógica y la creación de material didáctico es mínima.

Crear recursos tecnológicos requiere de ciertos dominios y habilidades tecnológicas y didácticas que probablemente no se cuentan en la mayoría de los profesionales, pues el docente debe encontrar el equilibrio entre una lógica técnica y pedagógica para la construcción. Asimismo, la UNESCO (2008) declara que para lograr la integración de las TIC en el aula, esta dependerá en gran parte, en la capacidad de los maestros para estructurar el ambiente de aprendizaje de forma no tradicional, fusionar las TIC con nuevas pedagogías y fomentar clases dinámicas en el plano social, estimulando la interacción cooperativa, el aprendizaje colaborativo y el trabajo en grupo. Exigiéndole al profesor las competencias necesarias para estructurar el proceso de enseñanza, es decir, saber cómo, dónde y cuándo utilizar, o no, las TIC para llevar a cabo tareas de gestión y para adquirir conocimientos.

Por su parte, Infante (2010) en su tesis doctoral agrega que existen dos barreras de introducción de las TIC al sistema educativo, una de ellas, llamada de primer orden, que tiene que ver con la disponibilidad de accesos a hardware y software. Y las de segundo orden, relacionadas con las visiones y creencias de los profesores sobre las herramientas tecnológicas. Es por esto, que se hace vital, que la apropiación de las TIC por parte del docente sea con sentido, logrando apropiarse de las habilidades curriculares, cognitivas y digitales. Entendiendo que el reto no es meramente tecnológico, sino de liderazgo pedagógico y de una renovación profunda de la comprensión del acto educativo.

Considerando las problemáticas actuales y el querer suplir las barreras de uso de recursos tecnológicos que se vinculen directamente a los requerimientos curriculares, (entendiendo que integrar las TIC es el proceso de hacerlas enteramente partes del currículum, alineándolas con los principios educativos y la didáctica que conforman el proceso de aprendizaje) es que esta investigación se propuso como objetivo general el poder relacionar aplicaciones móviles con los objetivos de aprendizajes propuestos a nivel curricular en la asignatura de Lenguaje y Comunicación en tercer año básico, con el fin de promover su uso y así suplir la falencia que existe hoy en día sobre la disponibilidad de recursos tecnológicos adecuados para el aprendizaje de nuestros estudiantes. Y que además sea una oportunidad para que docentes chilenos cuenten con la descripción necesaria y el recurso claro para su gestión en el aula, permitiéndoles ahorrar tiempo de elaboración de material y tener un material que responda a una vinculación directa con los objetivos de aprendizajes que debe abarcar al finalizar el año académico. Y así llegar a una utilización de las TIC en forma habitual en las aulas para diversas tareas como leer, escribir, aprender un idioma, comunicarse, experimentar, obtener información, entre otros. (Gros, 2000)

Al querer llevar a cabo este objetivo general se buscaron y seleccionaron apps que pudiesen ser usadas en la asignatura de Lenguaje y Comunicación en tercer año básico de acuerdo a los criterios de gratuidad, idioma español y vinculación directa al OA , con apoyo de una matriz de selección, la cual fue diseñada y validada por expertos y consiguientemente esto permitiría alinear curriculamente las apps disponibles en el sistema operativo iOS con el programa de Lenguaje y Comunicación en tercer año básico. Determinando por ende, que los objetivos específicos que ayudarían en este proceso serían el poder *Seleccionar apps para ser usadas en la asignatura de Lenguaje y Comunicación en tercer año básico de acuerdo a los criterios de gratuidad, idioma español y vinculación directa al OA. Y también Determinar el alineamiento curricular de las apps disponibles en el sistema operativo iOS con el programa de Lenguaje y Comunicación en tercer año básico.*

Considerando el objetivo general y la revisión profunda de las aplicaciones encontradas en nuestro análisis se encontró que uno de los primeros hallazgos y resultados que mostró la investigación es que existen objetivos de aprendizajes de la primera unidad de Lenguaje y Comunicación de tercer año básico, que no son posible de abordar con apoyo de aplicaciones móviles, es decir, no se logra la vinculación con el curriculum nacional, ni mucho menos la integración de las TIC de manera justificada.

Entre ellos se encuentran el OA_4 el cual busca *Profundizar su comprensión de las narraciones leídas: › extrayendo información explícita e implícita. › reconstruyendo la secuencia de las acciones en la historia. › describiendo a los personajes. › describiendo el ambiente en que ocurre la acción. › expresando opiniones fundamentadas sobre hechos y situaciones del texto. › emitiendo una opinión sobre los personajes. Y OA_2 Comprender textos aplicando estrategias de comprensión lectora; por ejemplo: › relacionar la información del texto con sus experiencias y conocimientos. › releer lo que no fue comprendido. › subrayar información relevante en un texto.* La matriz deja en evidencia que hoy en día, si un docente desea apoyar el trabajo de

comprensión de lectura y enseñanza de estrategias lectoras, no cuenta con recursos gratuitos de apps que ayuden y colaboren en su labor. Es decir, las TIC, específicamente las aplicaciones móviles, para este objetivo de aprendizaje no aporta ni apoya el aprendizaje, pues ninguna apps permite la interrogación de textos de manera directa, la activación de conocimientos o experiencias previas, la formulación de hipótesis basada en ciertas claves contextuales, entre otras.

Lo mismo sucede paa OA_6, *Leer independientemente y comprender textos no literarios (cartas, biografías, relatos históricos, instrucciones, libros y artículos informativos, noticias, etc.) para ampliar su conocimiento del mundo y formarse una opinión: › extrayendo información explícita e implícita. › utilizando los organizadores de textos expositivos (títulos, subtítulos, índice y glosario) para encontrar información específica. › comprendiendo la información que aportan las ilustraciones, símbolos y pictogramas a un texto › formulando una opinión sobre algún aspecto de la lectura › fundamentando su opinión con información del texto o sus conocimientos previos.*

El objetivo permite abordar la lectura de textos no literarios con predominancia en las noticias y en menor cantidad la biografía, pero al momento de abordar el objetivo en su totalidad, donde se pueda extraer información explícita e implícita para comprender la información, se encuentra con que no existen apps que lo aborden por si solo, demostrando la necesaria y principal labor docente para ejecutar sus acciones y así alcanzar el aprendizaje esperado en sus estudiantes, es decir, las apps están al servicio del profesor pero no necesariamente serán utilizadas por los estudiantes sin orientación y guía del profesor, más aún esta demandará que el docente deba complementar el uso de tablets y apps con alguna actividad que si aborde la comprensión

Se evidencia por consiguiente, que la labor del docente para abordar estos objetivos de aprendizajes es indispensable, ya que se requiere de su intervención y guía para que sus estudiantes alcancen el aprendizaje, tal vez podrá utilizar la variedad de tipos de textos disponibles en aplicaciones móviles pero necesariamente deberá crear un material extra o buscar la estrategia correcta para alcanzar la comprensión lectora, pues

una apps por si sola no la aborda ni promueve. Es decir, las apps para este objetivo de aprendizaje no tienen valor por si mismas sin la figura del maestro que las selecciona e integra para convertir la actividad en el aula en una experiencia motivadora.

Otro de los elementos a destacar es que en el OA_3 *Leer y familiarizarse con un amplio repertorio de literatura para aumentar su conocimiento del mundo y desarrollar su imaginación; por ejemplo: › cuentos folclóricos y de autor. › leyendas. › cómics. › otros.* Existe un gran porcentaje de narraciones correspondientes a cuentos, seguidos en menor cantidad la leyenda y fábula. Una de las causas de esta tendencia quizás se deba a que los temas favoritos de los niños en esta edad, son las narraciones cortas, de animales reales o fantásticos, relatos hogareños con situaciones familiares y lo fantastico en esta edad es lo prioritario. (Marchant, T. Tarky, . 2012) En este objetivo de aprendizaje, el docente si cuenta con el material necesario para desarrollar y fortalecer la lectura, desarrollar un hábito lector y una actitud positiva hacia ella.

Una de las actividades a realizarse para desarrollar este objetivo, podría ser la práctica de la lectura silenciosa, ya que constituye en ser una habilidad útil y ventajosa, pues el estudiante progresa en la lectura a su propio ritmo y de acuerdo a sus intereses, puede reeler y detenerse cuando lo estime necesario, disminuir la inseguridad y ansiedad de la competencia y permitir disfrutar de la lectura aún cuando se tenga problemas de voz o de articulación. (Marchant, T. Tarky, . 2012) Está implementación de rutina, consistiría en dejar 10 a 15 minutos diarios o tres veces a la semana para leer, permitiendoles a los estudiantes elegir el tipo de texto de algunas de las apps presentadas anteriormente. El docente podría comenzar de manera individual o permitir formar parejas según sus intereses lectores comunes o también podría cada cierto tiempo realizar entrevistas de lecturas, favoreciendo la expresión y relato acerca de lo leído.

En cuanto a los objetivos del eje de escritura, *OA_14 Escribir artículos informativos para comunicar información sobre un tema: › organizando las ideas en párrafos › desarrollando las ideas mediante información que explica el tema. OA_22 Escribir correctamente para facilitar la comprensión por parte del lector, aplicando lo*

aprendido en años anteriores y usando de manera apropiada: › mayúsculas al iniciar una oración y al escribir sustantivos propios. › punto al finalizar una oración y punto aparte al finalizar un párrafo › coma en enumeración. Es posible evidenciar que hay muchas apps que permiten realizar una escritura virtual libre, sin mediación ni planificación, retomando nuevamente la intervención necesaria del docente para poder cumplir cabalmente con el objetivo deseado. Las apps encontradas permiten al estudiante escribir virtualmente, registrar las ideas, adquirir y retener el lenguaje escrito, clasificar y perfeccionar el pensamiento propio, tomar nota, seguir instrucciones, redactar informes e intervenir con aportes propios imágenes y documentos. Promoviendo la experimentación con diversos formatos, estructuras, soportes y registros de acuerdo con sus propósitos comunicativos. Sin embargo para poder utilizar las aplicaciones móviles de escritura se requiere que el estudiante alcance la madurez necesaria en el desarrollo de la psicomotricidad de la función simbólica del lenguaje y de la afectividad, pero por sobre todo es importante que los niños comprendan el valor que tiene la escritura, ya que aprender a escribir requiere motivación y un adecuado control de algunas habilidades psicomotrices y gráficas, aún cuando una escritura virtual no necesariamente la trabaje y potencie.

Considerando los elementos de las apps encontradas, se sugiere que el proceso de escritura no se focalice en la enseñanza en elementos estructurales, sino más bien en la dar oportunidad para una reflexión metalingüística, y que mediante la ayuda y guía adecuada y de pautas específicas se permita aprender a tomar decisiones más conscientes sobre su proceso y entender la escritura como una herramienta más de comunicación.

En cuanto al tema de ortografía mencionado en el objetivo de aprendizaje se tiene que la línea de manejo de la lengua incluye el aprendizaje de las reglas de ortografía literal, acentual y las principales normas de ortografía puntual, por lo mismo se busca que los estudiantes se preocupen de su ortografía y entienda que su exigencia facilita la tarea del lector. Contribuyendo de esa forma a que los alumnos desarrollen, por una

parte, la noción de que para comunicar mejor un mensaje la ortografía correcta es indispensable y, por otra, el hábito de prestar atención a este aspecto y revisar los textos con el fin de facilitar su lectura y su comprensión.

Para el OA_20 vinculado con la gramática *Comprender la función de los artículos, sustantivos y adjetivos en textos orales y escritos, y reemplazarlos o combinarlos de diversas maneras para enriquecer o precisar sus producciones*. Solo se encontró una apps, la cual no necesariamente responde a todo el objetivo de aprendizaje, sino que solo a uno de los contenidos y en un nivel inferior al que debiesen tener los estudiantes. Evidenciando como ciertos contenidos han perdido el interés.

En OA_11 *Determinar el significado de palabras desconocidas, usando el orden alfabético para encontrarlas en un diccionario infantil o ilustrado*. Se encontró dos aplicaciones móviles que permiten realizar la búsqueda de significado de palabras desconocidas, sin embargo no es posible trabajar el aprendizaje de orden alfabético, pues al ser diccionario virtual las palabras y sus significados se presentan aislados.

En cuanto a un análisis general, llama la atención la asimetría entre los tipos de textos literarios y no literarios. También aquello referido al proceso de escritura y el de ortografía, los cuales se presentan considerablemente desagregados, teniendo que especificar los aspectos que deben tomarse en cuenta para que los estudiantes logren los aprendizajes prescritos en el curriculum nacional. Las decisiones e intervenciones pedagógicas del profesor siguen siendo prioritarias y necesarias. Si bien es difícil aventurar el cómo cada docente implementará estos recursos tecnológicos, es importante brindarles este apoyo pedagógico para la implementación en los objetivos analizados, y permitirles tener la libertad de escoger los métodos de enseñanza que estime conveniente, siempre y cuando permitan a los alumnos alcanzar los aprendizajes prescritos. Entendiendo siempre que integrar curricularmente las TIC implica necesariamente la incorporación, articulación y apropiación pedagógica de las TIC en el aula.

6.2 CONCLUSIONES GENERALES Y DESAFÍOS PARA LA EDUCACIÓN

Los resultados mostrados en cada OA de la primera unidad nos evidencia que para la asignatura de Lenguaje y Comunicación existe muy baja opciones de aplicaciones que respondan directamente al objetivo de aprendizaje. Y debiese ser al contrario, pue el lenguaje ha recibido el mayor impacto por la tecnología, ya que ha traído algunas modificaciones en la escritura de los jóvenes, quienes han creado formas diversas de escribir en los chats y correos electrónicos. Por lo mismo, los entornos virtuales de aprendizaje constituyen uno más de los espacios en los que estudiantes y docentes se desenvuelven, y es aquí donde se deben apuntar algunas de las actividades de aprendizajes que buscan mejorar la calidad de la enseñanza. Trabajar con las tablet o Ipad, representa un nuevo formato de consumo y producción de contenidos, así como de interactividad, interacción y entretenimiento, ya que las TIC son beneficiosas en cuanto al uso del procesador de textos y software de comunicación (e-mail) siendo de gran ayuda para el desarrollo del lenguaje y destrezas de comunicación de los estudiantes (Condie & Munro, 2007; Trucano, 2005; Kulik, 2003 citado en Claro, 2010).

Los alumnos de hoy quieren formas de aprender que tengan significado, métodos que les hagan ver (de inmediato) que el tiempo que pasan en su educación formal tiene valor (Prensky, 2011). En esta misma línea, el autor manifiesta que no es la capacidad de atención de nuestros estudiantes lo que ha cambiado, sino más bien su tolerancia y sus necesidades, ya que los jóvenes tienen que elegir continuamente entre música, películas, anuncios, televisión, internet, redes sociales y muchos más. Por lo mismo, ellos han aprendido a centrarse solo en lo que les interesa y en las cosas que les tratan como individuos más que como parte de un grupo o clase. Cuentan con más medios y recursos para comunicarse y aprender, crean nuevos códigos “Una generación cuyos miembros, entre otras cosas, han inventado un código específico de comunicación a través de mensajes cortos (SMS- Short Message Service-) que utilizan para sus comunicaciones

sincrónicas, o que han dejado de utilizar internet únicamente como consumidores pasivos de información, para pasar a controlar su gestión, llegando a convertirse en autores, al desarrollar múltiples aplicaciones...” (Coll & Monereo, 2008, p.111).

La investigación realizada y presentada de búsqueda de apps, demostró que el mercado está saturado de apps para niños que muchas veces son utilizadas bajo la etiqueta de «educativa» o «infantil» y no necesariamente han sido validada y testeada por expertos (Guernsey, 2013). Por lo mismo, este trabajo busca relacionar apps y objetivos de aprendizajes, y así justificar su uso con las exigencias curriculares nacionales. Su uso si o si debe insertarse en el nuevo contexto educativo haciendo un fuerte hincapié en que sea bajo una coherencia interna del curriculum nacional y no un uso por simple diversión, el lineamiento que debe existir entre recurso tecnológico y objetivo de aprendizaje debe el fundamento de su utilización.

El estudio demostró que es posible vincular ciertas aplicaciones móviles al curriculum nacional, pero el trabajo es arduo y se requiere de tiempo, dedicación y recurso humanos comprometidos. No cabe duda que uno de los problemas más desafiantes para los sistemas educativos es institucionalizar en los colegios una cultura de innovación y cambio constante. No existen recetas mágicas para resolver estos inconvenientes, pero sin lugar a duda cualquier iniciativa que se proponga debe considerar un trabajo en conjunto de todos los actores del proceso educativo.

La evidencia nos indica que el mundo cambio, la sociedad y sus individuos también, es momento que la escuela se suba al carro y utilice los medios tecnológicos a su favor. “La tecnología debe entenderse como una herramienta que puede ser bien o mal empleada, puede ser eficaz o defectuosa, puede resultar en un beneficio o ir en detrimento de la consecución de las metas intrínsecamente propias de la labor académica. Al igual que la mayoría de las construcciones humanas, entraña promesas y riesgos. La labor del investigador consiste en elucidar las bondades y las limitaciones de su uso, de manera tal que sea posible emplearla con sabiduría para contribuir efectivamente al logro de las metas” (Koljatic y Silva. 2001, p.28). Por lo mismo es

fundamental que las políticas públicas propongan directrices a seguir, tanto en la formación inicial y continua de los docentes como en la integración de las TIC de manera sistemática e integral en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Para finalizar un análisis exhaustivo de apps del sistema operativo y su vinculación con el programa nacional, se desafía abordar todos los objetivos de aprendizaje del nivel seleccionado y quizás ampliarlo a nivel superior y mirar todos los niveles restantes de educación básica. También complementar los resultados del análisis heurístico con observaciones de la interacción de los niños y niñas con las apps, definir las implicaciones directas de estos resultados en la práctica educativa y generar una línea de acción que guíe a los docentes en su uso. Es decir, seguir con la revisión de todos los OA del programa nacional, solicitando el tiempo necesario y los recursos pertinentes para el gran trabajo, y así entregar un análisis exhaustivo a los docentes y proponerles gratuitamente recursos tecnológicos que si responden a una vinculación con el curriculum nacional, confiando en que al usarlas si están favoreciendo el aprendizaje de sus estudiantes.

Asimismo se cree fundamental que al finalizar la búsqueda total de los objetivos de aprendizajes de Lenguaje y Comunicación de todos los niveles, se genere una alianza estratégica con un equipo de diseñadores, programadores, educadores, curriculistas, expertos en didáctica y evaluación y especialistas en apps, y que se elaboren aplicaciones que si o si respondan a los objetivos de aprendizajes. También se requeriría generar convenio con instituciones que aporten con tablets, Esta coalición permitiría brindar a los docentes un abánico de opciones pertinentes y claras para trabajar directamente el OA entregándoles las actividades planificadas, sugerencias de actividades, sugerencia de material extra (paquete de enseñanza didáctica) y modo de utilizar el recurso para cada momento de la clase o de la unidad; recursos tecnológicos que serían validados por un equipo profesional y especialista en el tema. Asimismo, se debiesen programar capacitaciones que permitan a los docentes potenciar sus habilidades y mejorar sus prácticas educativas, generando reflexiones acorde al contexto

del grupo curso y de las demandas educativas que tengan sus estudiantes. Rescatando siempre la idea de que son oportunidades para tener acceso a contenidos y ambientes virtuales de aprendizaje, de manera gratuita, seria y segura; oportunidades que permiten realizar una integración curricular de las TIC con fines educativo específico; oportunidades de cambio e innovación educativa que promuevan una apropiación curricular a nivel macro y micro, existiendo una real incorporación y articulación pedagógica en el aula.

VII. BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, Luis (2013). Impacto de uso de tablet en la educación en la ciudad de Guatemala. Trabajo de graduación. Guatemala. Universidad de San Carlos de Guatemala <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/equipamiento-tecnologico/hardware/1012-tablets-la-revolucion-tactil->
- Area, M. y Adell, J. (2009).—eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, pags. 391-424.
- Apple. (2016). *iPad Pro*. Recuperado de <http://www.apple.com/es/ipad/ios/>.
- Carcamo, L. y Nesbet, F. (2008). Nativos digitales chilenos: los jóvenes, al sur de la internet, en Revista Latina de Comunicación Social, N° 63. Universidad de la Laguna, Tenerife.
- Casanova, M. (2009). Diseño curricular e innovación educativa. Madrid: La muralla.
- Cassany, D. (2003). La ortografía pierde terreno frente a la tecnología. El Milenio.
- Cabero, J., Llorente, C. y Sevilla, P. (2006). La tecnología cambió los escenarios: el efecto Pigmalión se hizo realidad. Technology changed scene or Pygmalion came true. Comunicar, 28 2007, Revista Científica de Comunicación y Educación; ISSN: 1134-3478; páginas 167-175.
- Centro de Educación y Tecnología - Enlaces. (2014). SIMCE TIC: Sistema Nacional de Medición de Competencias TIC en Estudiantes Documentación Técnica 2013. Santiago, Chile, 2014.
- Conde, M. (2007). mLearning, de camino hacia el uLearning Tesis de Máster. Departamento de Informática y Automática Universidad de Salamanca. España.

- Coll, C & Monereo, C. (2008). Psicología de la educación virtual. Aprender y enseñar con las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Ediciones Morata. Madrid.
- Cox, C. (2006). Construcción política de reformas curriculares: El caso de Chile en los noventa. Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado, Vol. 10, pp.1-24
- Claro, M. (2010). Impacto de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes. Estado del arte. Santiago De Chile: CEPAL.
- Cuban, L., Kirkpatrick, H., & Peck, C. (2001). High access and low use of technology in high school classrooms: Explaining an apparent paradox. American Educational Research Journal, 38(4), 813-834
- Crescenzi-Lanna, L. Grané-Oró, M. (2016). Análisis del diseño interactivo de las mejores apps educativas para niños de cero a ocho años. Revista Comunicar, n° 46, v. XXIV, 2016 | Revista Científica de Educomunicación | ISSN: 1134-3478; e-ISSN: 1988-3293.
- Cuban, L. (2001). Oversold & Underused. Computers in the Classroom. London: Harvardz University Press.
- Enríquez, Juan. Casas, Sandra. (2013). Usabilidad en aplicaciones móviles. Revista de Informes Científicos y Técnicos de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral. Vol.5, núm. 2
- Enlaces.(2016). *Tablet para Educación Inicial*. Recuperado de <http://www.enlaces.cl/index.php?t=81&i=2&cc=2526&tm=2>
- Espinoza Aros, O. (2014) Cambios recientes al curriculum escolar: problemáticas e interrogantes. Recuperado de: http://www.ceppe.cl/images/stories/recursos/notas/notas_educacion_julio_final.pdf

- Fundación Telefónica. (2014). Las TIC en la educación digital del tercer milenio. III Foro Internacional Valparaiso. Editorial Foro Valparaiso y Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.
- García, A. Basilotta, A & López, C. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar*. pp. 65-74.
- Gallardo, J. (2013). Análisis de la integración del iPad en el aula desde la perspectiva del alumno: proyecto piloto de la UCJC. *Historia y Comunicación Social*. Vol. 18 N° Especial Octubre. Págs. 399-410.
- Gimeno S., J. (2010). ¿Qué significa el currículum? En Gimeno S., J. (Comp) *Saberes e Incertidumbres sobre el currículum* (pp. 21-43) Madrid: Morata.
- Guernsey, L. (2013). *Screen Time: How Electronic Media - From Baby Videos to Educational Software - Affects Your Young Child*. New York: Basic Books. doi: <http://dx.doi.org/10.1080/17482798.2014.863486>
- Gros, B. (2000). *El ordenador invisible, hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Hargraves, A. (2003). *Enseñar en la sociedad del conocimiento: la educación en la era de la inventiva*. Barcelona: Octaedro. (Cap. 6: Más allá de la estandarización: ¿comunidades de aprendizaje o sectas de formación para el rendimiento?)
- Hepp, P. (2005). ¿Qué nos atrevemos a asegurar respecto de TIC y educación en países en desarrollo? En *Las TIC y los desafíos de aprendizaje en la sociedad del conocimiento Tercer seminario CERI/OCDE de habla Hispana*. Santiago de Chile. pp. 29 - 42.
- Cancino G & Donoso, A. (2010) . *Enlaces en el sistema escolar chileno: evolución de sus cifras*. El libro abierto de la Informática Educativa: Lecciones y desafíos de la Red Enlaces. Santiago: Ministerio de Educación, 2010, págs 138-149.

- Diferencias clave entre iOS 5 y Android. PC-world. Octubre 2011. [fecha de consulta Enero 2017]. Disponible en la web: <http://www.pcworld.com.mx/Articulos/18778.htm>
- Hinostroza, J & Labbe, C. (2010). Condiciones para el uso educativo de las tecnologías digitales. El libro abierto de la Informática Educativa: Lecciones y desafíos de la Red Enlaces. Santiago: Ministerio de Educación, 2010, págs. 150-171.
- Hutchisona, A & Beschornerb, B. (2013). Usando el iPad como una herramienta de apoyo a la alfabetización. de Educación, Universidad del Estado de Iowa, Ames, IA, EE.UU.; bSchool de Educación, Drake Universidad, Des Moines, IA, EE.UU.
- IAB (2012). “IV Estudio IAB Spain sobre Mobile Marketing: Informe de resultados”, septiembre de 2012. Disponible en: <http://www.iabspain.net/wp-content/uploads/downloads/2012/09/IV-Estudio-IAB-Spain-sobre-Mobile-Marketing-Versi%C3%B3n-Completa.pdf>. [29-09-2013].
(2013). “V Estudio Anual IAB Spain Mobile Marketing: informe de resultados”, septiembre de 2013. Disponible en: http://www.iabspain.net/wp-content/uploads/downloads/2013/09/V_Estudio_Mobile_Marketing_version_corta.pdf [29-09-2013].
- Kemmis, S. y Fitzclarence, L. (1988). El curriculum: más allá de la tierra de la reproducción, España: Ediciones Morata.
- Koljatic, M. y Silva, M. (2001). El impacto de la tecnología de la educación. En Administración y economía UC. No. 445 (20001), p. 26-28.
- Jara, I. (2008). Las políticas de Tecnología para escuelas de América Latina y el mundo: visiones y lecciones. Santiago: Naciones Unidas.
- McNeil, J (1981). Curriculum: a comprehensive introduction. Boston Little, Brown.

- McKinsey & Company y GSMA. (2012). Transforming learning through mEducation. Mumbai, India, McKinsey & Company
http://mckinseysociety.com/downloads/reports/Education/mEducation_whitepaper_April%201_vFINAL.pdf
- Magendzo, A. (2008). Dilemas del curriculum y la pedagogía: Analizando la Reforma Curricular desde una perspectiva crítica. Santiago de Chile: LOM.
- Marchant, T. Tarky, L. (2012). Como desarrollar el lenguaje oral y escrito. Editorial Universitaria. Santiago de Chile.
- Marés, L. (2012). Tablets en educación: oportunidades y desafíos en políticas uno a uno. Red Latinoamericana portales educativos. pág 1-24.
- Martín, R. (2005). Las nuevas tecnologías en la educación. Fundación AUNA. www.fundacionauna.org. Madrid.
- Ministerio de Educación, Centro de Educación y Tecnología - Enlaces. (2010). El libro abierto de la informática educativa. Lecciones y Desafíos de la Red Enlaces. Santiago de Chile.
- Ministerio de Educación, Centro de Educación y Tecnología-Enlaces (s/f). Proyecto Tablet para Educación Inicial: Orientaciones Pedagógicas. Santiago de Chile.
- Ministerio de Educación (2013). Desarrollo de habilidades digitales para el siglo XXI en Chile: ¿Qué dice el SIMCE TIC? Santiago, Chile.
- Ministerio de Educación Centro de Educación y Tecnología – ENLACES (2014). Sistema Nacional de Medición de Competencias TIC en Estudiantes Documentación Técnica 2013. Santiago, Chile.
- Morrissey, J. (2008). El uso de TIC en la enseñanza y el aprendizaje. Cuestiones y desafíos. Ponencias del Seminario internacional Cómo las TIC transforman las escuelas; Las TIC: del aula a la agenda política. UNICEF Argentina.

- OCDE (s/f) La Definición y Selección de Competencias Clave. Resumen Ejecutivo. Traducido por la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID)
- Palacios, B. Sánchez, M.C & López, C.(2015). Impacto en Educación Primaria del uso de las tabletas digitales. Investigación Cualitativa en Educación. Volumen 2.
- Perrenoud, P. (2012). Cuando la escuela pretende preparar para la vida ¿Desarrollar competencias o enseñar otros saberes?. Barcelona: Grao.
- Plaza, B & Pérez, M. (2012). Las tabletas en la educación: ¿implica un cambio en la metodología la introducción de un nuevo dispositivo? Revista Didáctica, Innovación y Multimedia Nro 22. Recuperado de dim.pangea.org/revistaDIM22/revista22beatrizplaza.htm
- Plataforma Proyecta. (2016). La tablet en educación primaria. Recuperado de <http://www.plataformaproyecta.org/metodologia/la-tablet-educacion-primaria>
- Prensky, M. (2011). Enseñar a nativos digitales. Prólogo de Stephen Heppel. Ediciones SM
- Rodríguez de las Heras, A. (s/f). Educación para una sociedad del conocimiento. En Las TIC y los desafíos de aprendizaje en la sociedad del conocimiento Tercer seminario CERI/OCDE de habla Hispana. (p. 59 -66). Santiago de Chile.
- Sánchez, J. (2003). Integración de las TIC: Concepto y Modelos. Revista Enfoques Educativos, Vol. 5(1). Santiago: Departamento de Educación, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Chile, 2003, págs. 51-65.
- Sánchez, J. (2001). Aprendizaje Visible, Tecnología Invisible. Santiago, Chile: Dolmen Ediciones, 2001, 2-394 pp., ISBN: 956-201-473-8.
- Sánchez, J (2007): La calidad del e-learning en su implementación y desarrollo: Investigación Evaluativa y Consultoría Pedagógica. SÁNCHEZ, M^a Cruz y REVUELTA DOMÍNGUEZ, Francisco I. (Coords.) Estudio de los comportamientos emocionales en la red [monográfico en línea]. Revista

Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 8, nº 1. Universidad de Salamanca. [Fecha de consulta: dd/mm/aaaa]. ISSN 1138-9737

- Santoveña, S. (2011). Tecnología y Medios en educación. En: Educación para el siglo XXI. DDB: Barcelona. pp. 203-234.
- Stenhouse, L. (2010) Investigación y desarrollo Curricular (6ta edición) Madrid, España.
- Sunkel, G. Trucco, D. Espejo, A. (2014). La integración de las tecnologías digitales en las escuelas de América Latina y el Caribe: una mirada multidimensional. Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). Santiago de Chile.
- Sarramona, J. (2002). Desafíos a la escuela del siglo XXI. Barcelona: Octaedro.
- Silva, J., Gros, B., Garrigo, J. M. y Rodríguez, J. (2006). Estándares en tecnologías de la información y la comunicación para la formación inicial docente: situación actual y el caso chileno. Revista Iberoamericana de Educación, 38 (3)
- Tawil, S. (2003). Dossier: cambios curriculares, una perspectiva global. En Perspectiva, Revista Trimestral de Educación Comparada. Numero 125, Volumen 33.
- Toro, P (2010). Condiciones para el uso educativo de las tecnologías digitales. El libro abierto de la Informática Educativa: Lecciones y desafíos de la Red Enlaces. Santiago: Ministerio de Educación, 2010, págs. 37-50.
- Unesco (2008). Estándares de competencias en TIC para docentes. Publicado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Londres.
- Unesco (2012) Aprendizaje móvil para docentes en América Latina: Análisis del potencial de las tecnologías móviles para apoyar a los docentes y mejorar su

prácticas. Publicado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Francia.

- UNESCO (2013). Enfoques estratégicos sobre las TICs en Educación en América Latina y el Caribe. Publicado por la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO Santiago)
- Unesco (2013) .El futuro del aprendizaje móvil: implicaciones para la planificación y la formulación de políticas. Publicado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Francia.
- Universidad de la Frontera, Adimark. 2012. Informe Final Censo de informática Educativa 2012. Santiago: Ministerio de Educación, 2012.
- Esteban, M. y Zapata, M. (2008, Enero). Estrategias de aprendizaje y eLearning. Un apunte para la fundamentación del diseño educativo en los entornos virtuales de aprendizaje. Consideraciones para la reflexión y el debate. Introducción al estudio de las estrategias y estilos de aprendizaje. *RED. Revista de Educación a Distancia, número 19*. Consultado (día/mes/año) en <http://www.um.es/ead/red/19>
- Lea Sulmont Haak. (s/f). Recursos educativos digitales Procesos de mediación y mediatización en la comunicación pedagógica. Universidad peruana de Ciencias Aplicadas. Laureate International Universities.

VIII. ANEXOS

8.1 MATRIZ DE SELECCIÓN DE APLICACIONES MÓVILES SEGÚN OBJETIVOS DE APRENDIZAJES

A continuación se presenta la matriz de selección en que se analiza cada OA según las palabras claves sometidas a evaluación en un equipo docente de la institución colaborativa para el desarrollo del proyecto. Cada una de ellas pasa por los filtros ya mencionados y posteriormente se analiza cada una del total seleccionado.

8.1.1 OA_3 Y DETALLES DE ANÁLISIS

Unidad N°1										
Eje	Objetivo de aprendizaje	Indicadores de evaluación	Palabras claves de búsqueda	N° de Aplicaciones encontradas en APP STORE	N° de Aplicaciones gratuitas	Aplicaciones en español	Aplicaciones sin relación al OA	Aplicaciones relacionadas a la palabra clave	Detalle de las aplicaciones encontradas	
Lectura	OA_3 Leer y familiarizarse con un amplio repertorio de literatura para aumentar su conocimiento del mundo y desarrollar su imaginación; por ejemplo: › cuentos folclóricos y de autor › leyendas › cómics › otros	› Relacionan situaciones de la vida cotidiana con personajes o acciones de los textos leídos en clases o independientemente. › Mencionan textos y autores que han leído. › Relacionan aspectos de un texto leído y comentado en clases con otros textos leídos previamente. › Releen textos que ya conocen. › Seleccionan textos para leer por su cuenta. › Recomiendan textos a otros.	Leer para niños	274	135	76	60	16	Ver detalle N°1 OA3	
			Librería educativa de cuentos	9	8	1	7	1	Ver detalle N°2 OA3	
			Leer libros digitales	2	2	2	0	2	Ver detalle N°3 OA3	
			Leer y jugar	36	18	16	15	1	Ver detalle N°4 OA3	
			Lectura para niños	150	76	21	14	7	Ver detalle N°5 OA3	
			Cuentos para niños	348	154	95	53	42	Ver detalle N°6 OA3	
			Cuentos folclóricos	Sin resultados						
			Cuentos chilenos	Sin resultados						
			Leyendas para niños	7	6	5	2	3	Ver detalle N° 7 OA3	

			Leyendas chilenas	Sin resultados					
			Comic para niños	25	15	7	4	3	Ver detalle N°8 OA3
			Tiras comicas	7	2	1		1	Ver detalle N° 9 OA3
			Leer comic	15	8	7	2	5	Ver detalle N° 10 OA3
			Ogu y mampato	Sin resultados					
			Las aventuras de Tintín	1	0				

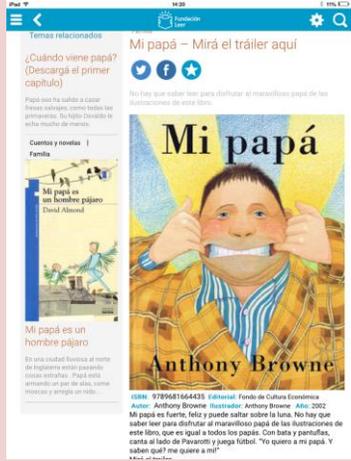
Una vez terminada la primera selección, toca el turno de analizar en profundidad y someter a descarga las aplicaciones que superaron cada uno de los criterios de selección. Es importante mencionar que este detalle que se presenta es por palabra clave que apuntaba al objetivo.

OA_3 Leer y familiarizarse con un amplio repertorio de literatura para aumentar su conocimiento del mundo y desarrollar su imaginación; por ejemplo:

- > cuentos folclóricos y de autor
- > leyendas
- > cómics
- > otros

Detalle N°1 OA3

Nombre de la Aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA3
Leer y escribir para niños		El foco de la aplicación está relacionado con la segmentación de fonemas para formar la palabra que muestra la imagen.	NO
La gaviota y el cangrejo		Repetición de la frase: “una vez volaba una gaviota en la costa”, luego de eso la aplicación no responde a ninguna tarea. Solamente permite volver al inicio y puedes elegir dirigirte a un juego de memorice de imágenes.	NO

<p>Fundación Leer</p>		<p>Se solicita registro para entrar a la aplicación, se completa un formulario entregando los siguientes datos: email del usuario, contraseña, nombre, apellido, fecha de nacimiento, país de residencia, región, comuna y teléfono. Siendo todos los campos obligatorios.</p> <p>Posteriormente se presentan rangos de edad de los libros que se buscarán.</p> <p>Al seleccionar el rango de 8-10 años que corresponde a los niños de terceros básico, se despliega un menú de libros, pudiendo elegir la categoría y temática del libro que queramos.</p> <p>Sin embargo, la aplicación solo responde a ser un catálogo virtual de los libros, pues no se pueden leer y solo responden al propósito de que padres y docente naveguen en los contenidos de los libros de acuerdo a la edad, géneros y categorías.</p>	<p>NO</p>
<p>Play Kids Stories</p>		<p>Se inicia la aplicación con la oralidad de una historia, donde se pide la interacción del usuario para continuar con ella.</p> <p>Posteriormente se despliega un menú de acuerdo a la edad del libro que deseas leer; se selecciono 8 años. Además permite elegir más de una opción de la temática de la lectura.</p> <p>Al momento de seleccionar, se arroja un registro de uso, solicitando email, año de nacimiento y contraseña.</p> <p>Una vez listo, solo se accedió a los libros gratuitos, los cuales son 6 y son narrados oralmente.</p>	<p>SI</p>

<p>Book for Kids</p>		<p>La aplicación tiene gran cantidad de libros pagados, pero solo cuenta con dos cuentos gratuitos que son “Pinocho” y “El mundo de papel- colores y formas”. Pero al momento de ser seleccionados, no se permiten leer y solo arroja una breve reseña del cuento.</p>	<p>NO</p>
<p>Cuentos nocturnos HD</p>		<p>Nos presenta un menú de cuentos : <i>Cuentos franceses.</i> <i>Cuentos japonés</i> <i>Cuentos en ingles.</i> Todos narrados oralmente, donde el idioma es nuestra gran barrera.</p>	<p>NO</p>
<p>Peter Pan de Nunca Jamás</p>		<p>Narración del cuento Peter Pan de manera oral, acompañado con ilustraciones. Sin embargo la historia no se termina, y se solicita la comprar del resto del libro</p>	<p>NO</p>

<p>Teo , el oso blanco Lite</p>		<p>Nos permite leer 5 páginas de la historia y la sexta pide comprar la aplicación para terminar de leer.</p>	<p>NO</p>
<p>Yo Leo litle- Primeras Lecturas</p>		<p>Primeramente se solicita un registro de ingreso de la aplicación. Luego las actividades que se presentan son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación de imagen según el texto presentado. 2. Actividad de comprensión de un breve texto, con preguntas explícitas. De ahí se liberan tres actividades más, que responde al mismo propósito. 3. Siguiendo etapa tenemos un texto un poco más extenso que el anterior, el cual tiene preguntas de comprensión de tipo explícita. De esta etapa se liberan 3 actividades más. 4. Etapa final, corresponde a la misma temática, comprensión de lectura de preguntas explícitas y liberación de tres juegos. <p>Las restantes actividades de la aplicación no están disponibles gratuitamente.</p>	<p>NO.</p>

		*Si bien permite la lectura, el foco de la aplicación es más bien la comprensión de lectura	
AUCA cuentos		La aplicación solo presenta un catalogo de libros sin posibilidad de leer.	NO
Detective Pocoyo		Se narra solo una historia llamada "Pocoyo detective". Esta narración es oral y se acompañada de texto e imágenes en movimiento.	SI
Liberto, buenas noches		Aplicación que solo presenta un cuento liberado, los restantes son pagados. El cuento gratuito corresponde a una narración oral acompañado de texto e ilustraciones. Permitiendo que el lector cambie de paginas una vez terminada.	SI

<p>Cuentos infantiles para niños</p>		<p>Arroja un menú de cinco opciones de cuentos. Cuentos clásicos, cortos, con moraleja y con imágenes. Los tres primeros tienen un menú de 10 opciones de cuentos. Estos son presentados en texto y se acompañan de una imagen principal. Cuentos con imágenes, tiene 8 opciones y cada texto se acompaña de imágenes.</p>	<p>SI</p>
<p>Fred de la tienda de flores.</p>		<p>Aplicación que solo tiene un cuento liberado, los demás son pagados. Se narra la historia oralmente y se acompaña de imágenes, sin embargo el acento del narrador es un obstáculo, pues esta robotizada, lenta y sin matices.</p>	<p>NO</p>

<p>Child's Tales</p>		<p>Galería de opciones de libros, pero solo se cuenta con seis gratuitas: <i>Los tres cerditos.</i> <i>Menudo principito.</i> <i>¡A la mesa!</i> <i>Las rabieta.</i> <i>Las caricias.</i> <i>Los sentidos.</i> En cuanto a los videos disponibles; cuentan la historia acompañada de imágenes y oralidad, sin embargo hay un video que se acompaña solo de imágenes sin intervenciones de un narrador.</p>	<p>SI</p>
<p>Blue Planet Tales</p>		<p>Aplicación que solo tiene cuentos pagados.</p>	<p>NO</p>

Detalle N° 2 OA3

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	
Blue Planet Tales		Ya analizada	NO

Detalle N°3 OA3

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA3
Kobo		Librería que admite iniciar sesión a través de cuenta de facebook, google o correo electrónico. Los libros son pagados y tienen una breve muestra de cada uno.	NO
San Bornorns		Se solicita email y contraseña, pero la aplicación no permite acceder a los libros de manera gratuita.	NO

Detalle N°4 OA3

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA
Auca		Ya analizada	

Detalle N° 5 OA3

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA3
<p>Yo Leo little- Primeras Lecturas</p>		<p>Ya analizada</p>	<p>NO</p>
<p>Child's Tales</p>		<p>Ya analizada</p>	<p>SI</p>
<p>Liberto, buenas noches</p>		<p>Ya analizada</p>	

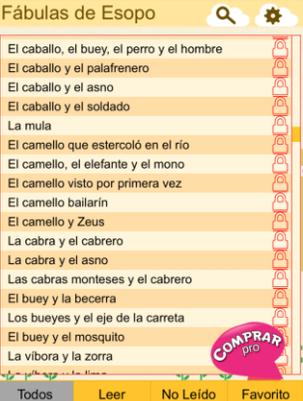
<p>Cuentos infantiles para niños</p>		<p>Ya analizada</p>	<p>SI</p>
<p>Cuenta cuentos para niños</p>		<p>Aplicación que dura más de 20 minutos en cargar, sin tener éxito.</p>	<p>NO</p>
<p>El cabeza de chancho</p>		<p>Cuento liberado completamente, el cual se basa en la leyenda de Valparaíso del Hombre – Chancho. Narración oral de la historia, se presentan las imágenes acompañadas del diálogo de los personajes, cada usuario avanza en la lectura según sus tiempo personales. Se destaca la calidad de las imágenes y la voz del narrador, ya que son acordes al contexto chileno, además las imágenes presentan una animación que el lector las activa con su dedo.</p>	<p>SI</p>

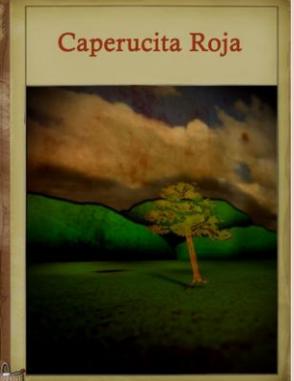
Auca		Ya analizada	
------	---	--------------	--

Detalle N°6 OA3

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA3
Castle & knight		Aplicación de juegos entre las que se encuentran; encontrar las diferencias entre imágenes, búsqueda de sombras ubicándolas al personaje correspondiente y encontrar a personajes incognitos.	NO

<p>Cuentos mágicos</p>		<p>Permite la lectura de 12 cuentos, sin animaciones, ni audio.</p> <p>Los cuentos son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>El potro salvaje.</i> 2. <i>Tatú y su abrigo mágico.</i> 3. <i>El renacuajo paseador.</i> 4. <i>La niña princesa.</i> 5. <i>La vaca estufoisa.</i> 6. <i>Cuento de Luna.</i> 7. <i>El cuento vacío.</i> 8. <i>Cristina y la poción de fuerza</i> 9. <i>El árbol de manzanas</i> 10. <i>El traje nuevo del emperador.</i> 11. <i>La ratoncita presumida.</i> 12. <i>La verdadera historia de los tres cerditos.</i> <p>También entrega la opción de narración oral de cada uno de estos cuentos.</p>	<p>SI</p>
<p>The moon</p>		<p>Libro interactivo “¿Quién habrá robado la luna?”</p> <p>Permite entre sus opciones, leer una historia acompañada de la narración oral, además presenta ilustraciones en movimiento y brinda la opción de que el usuario avance en su lectura personalmente. Sin embargo la lectura queda inconclusa porque se solicita comprar la historia completa. Igualmente con las opciones de juego y canciones, ya que también requieren de la compra total de la historia.</p>	<p>NO</p>

<p>Fábulas de Esopo</p>		<p>Aplicación que permite la lectura de variadas fabulas con sus respectivas moralejas. Solo se presenta el texto, sin imágenes ni audio. 99 son las fabulas gratuitas y para acceder a las restantes se deben pagar.</p>	<p>SI</p>
<p>Planet Halloween</p>		<p>Aplicación de juegos, sin presentación de textos para leer.</p>	<p>NO</p>
<p>KidsStories</p>		<p>Aplicación que solo permite pintar imágenes</p>	<p>NO</p>

<p>Caperucita roja</p>		<p>Narración de la historia “caperucita roja”, ésta se acompaña de imágenes en movimiento y texto. Permite la interacción del usuario, al dar movimientos a imágenes con el táctil. Pero no se permite terminar la narración, ya que se requiere el pago de ella.</p>	<p>NO</p>
<p>La vuelta a casa</p>		<p>Narración de la historia de un pequeño que vuelve a su casa solo, la historia se acompañada de imágenes en movimiento y texto. Permitiendo que el usuario interactúe con su táctil y grabación de su voz para la narración de algunas escenas. Luego se juega a memorice de algunos personajes y objetos de la historia.</p>	<p>SI</p>

<p>El maniquí</p>		<p>Lectura de la historia, sin imágenes con opción de narración. Sin embargo, se requiere la compra de la historia completa para finalizarla.</p>	<p>NO</p>
<p>El patito feo</p>		<p>Narración de la historia “el patito feo”, aunque se puede quitar el audio y solo leer. La historia se acompaña de imagen y texto. El usuario debe avanzar y cambiar de página</p>	<p>SI</p>
<p>Caperucita Roja</p>		<p>Narración de la historia “Caperucita Roja”, aunque se puede quitar el audio y solo leer. La esta se acompaña de imagen y texto. El usuario debe avanzar y cambiar de página</p>	<p>SI</p>

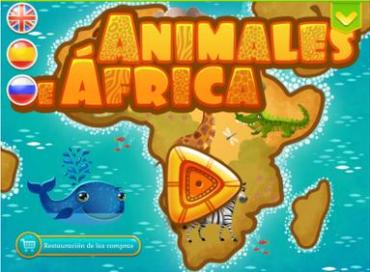
<p>La panda y el hijo</p>		<p>Narración de la historia “La panda y el hijo”, pero la voz es confusa y no coincide el texto con la oralidad.</p>	<p>NO</p>
<p>Birds</p>		<p>Verbalización de información de las aves, acompañada de imágenes y juegos posteriores. Solo dos opciones gratuitas, las demás son pagadas.</p>	<p>NO</p>
<p>Blanca Nieves</p>		<p>Narración de la historia “Blancanieves”, aunque se puede quitar el audio y solo leer. La esta se acompaña de imagen y texto. El usuario debe avanzar y cambiar de página.</p>	<p>SI</p>

<p>Cuéntame un cuento.es</p>		<p>Aplicación que jamás descargo ningún elemento.</p>	<p>NO</p>
<p>Petoons</p>		<p>La aplicación consiste en darle animación, audio e historia a los personajes en un tiempo establecido, luego se guarda el video creado en el dispositivo tablets.</p>	<p>NO</p>
<p>Descubriendo o las telecomunicaciones Mobi & fono</p>		<p>Narración de la historia del teléfono, informando fechas, características, propósitos y funcionamiento de ellos según el tiempo de creación. Se personifican a los teléfonos y son ellos quienes narran la historia.</p>	<p>NO</p>

Occupations		Verbalización de información de algunas profesiones, acompañada de imágenes y juegos posteriores. Solo dos opciones gratuitas, las demás son pagadas.	NO
Insectos		Verbalización de información de los insectos, acompañada de imágenes y juegos posteriores.	NO
Dinosaurios		Verbalización de información de los dinosaurios, acompañada de imágenes y juegos posteriores. Solo dos opciones gratuitas, las demás son pagadas.	NO

<p>El clima (weather)</p>		<p>Verbalización de información del clima, acompañada de imágenes y juegos posteriores.</p>	<p>NO</p>
<p>Andrés y la ballena</p>		<p>Aplicación que cuenta la historia de “Andrés y la Ballena”, con la opción de un cuento largo y cuento corto. No hay narración, solo presentación de texto e imágenes en movimientos.</p>	<p>SI</p>
<p>Adventures</p>		<p>Narración de una historia de un hombre que va a la selva a investigar. Se acompaña de imágenes y juegos posteriores. Solo dos opciones gratuitas, las demás son pagadas</p>	<p>NO</p>

<p>Happy Prince</p>		<p>Narración de la historia “El príncipe feliz”, acompañada de texto e imágenes.</p>	<p>SI</p>
<p>Un deseo por Navidad</p>		<p>La historia se acompaña de imágenes en movimiento y texto. Permitiendo que el usuario interactúe con su táctil y grabación de su voz para la narración de algunas escenas. Luego se realizando preguntas de comprensión lectora.</p>	<p>SI</p>
<p>Guerrero (Warriors)</p>		<p>Verbalización de información de los guerreros, acompañada de imágenes y juegos posteriores. Solo dos opciones gratuitas, las demás son pagadas.</p>	<p>NO</p>

<p>Dulce hogar</p>		<p>Verbalización de información sobre los hogares y características de diversas culturas, acompañada de imágenes y juegos posteriores.</p>	<p>NO</p>
<p>Animales de África (África animal)</p>		<p>Verbalización de información sobre los animales de África, acompañada de imágenes y juegos posteriores.</p>	<p>NO</p>
<p>Una cosecha maravillosa (Bountiful Harvest)</p>		<p>Verbalización de información sobre las plantas y vegetales, acompañada de imágenes y juegos posteriores.</p>	<p>NO</p>

<p>365 cuentos</p>		<p>La aplicación nos presenta cuatro meses a elegir; enero, febrero, noviembre y diciembre. Dentro de cada mes están los días con un cuento liberado para ser leído. Solo se presenta el texto acompañado de una imagen principal y no hay narración oral.</p>	<p>SI</p>
<p>Puss in boots</p>		<p>A pesar de dar la opción de cambiar idioma, la narración de la historia está en inglés pero acompañada del texto en español.</p>	<p>NO</p>
<p>Blanco perfecto</p>		<p>Presentación de una historia a través de imágenes y texto. Solo se puede seguir la historia pagando por ella.</p>	<p>NO</p>

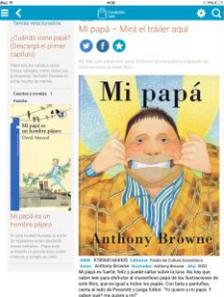
<p>Capitán Butrón</p>		<p>La aplicación nos permite seleccionar navegar en orden mariner, comenzando por el prologo, luego capitulo 1 y 2, sea mosnters y recetas. El barco se desplaza al prologo y se comienza la lectura acompañada de imágenes y texto. Al terminar volvemos al menú y nos dirigimos al capítulo 1; acá podemos observar un video de la navegación del capitán butrón, solo hay narración a través de imágenes y música, no hay narración. Volvemos al menú y nos dirigimos al capítulo 2, es posible escuchar un audio de la narración del capitán butrón. En la sección de monster y recetas no se encuentra información.</p>	<p>SI</p>
<p>La gran carrera</p>		<p>Narración de la historia completa de “La gran carrera” acompañada de imágenes y texto.</p>	<p>SI</p>
<p>Puss in boot</p>		<p>Lectura de la historia “El Gato con botas”, pero el texto trae imprecisiones de ortografía y redacción, asimismo el lenguaje utilizado no es acorde al nuestro, lo cual dificulta la comprensión.</p>	<p>NO</p>

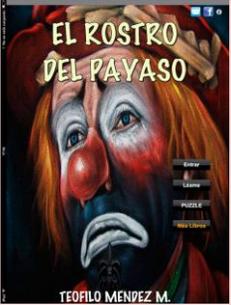
<p>Flying books</p>		<p>Aplicación en inglés, sin posibilidades de cambiar el idioma.</p>	<p>NO</p>
<p>Historietas infantiles (audiocuentos)</p>		<p>Se presentan el texto de los siguientes cuentos, brindando la opción de la narración oral:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cristina y el Mago. -Papá, ¿Cuánto ganas? -Una caja de besos. -Papá, algún día seré como tú. -El fiel Hachiko. -El brillo de la luciérnaga. -La gallina de los huevos de oro. -El gusanito soñador. -El hada de la igualdad y la felicidad. -Parlantina y su metamorfosis. -El ratón y sus sueños. 	<p>SI</p>
<p>Cinderella – Cenicienta</p>		<p>Narración oral de la historia “Cenicienta”. La historia se divide en diez escenas; cada una de ellas se acompaña de texto, imagen y audio a elección. Sin embargo para completar la lectura se debe cancelar</p>	<p>NO</p>

<p>La gallina Roja- La petite poule rousse (RedHen_SP-FR)</p>		<p>Narración oral de la historia “la gallina roja”. La historia se divide en nueve escenas; cada una de ellas se acompaña de texto, imagen y audio a elección.</p>	<p>SI</p>
<p>Nurot</p>		<p>Narración de la historia “Nurot”, acompañada de texto e imagen, donde algunas de ellas permiten ser movidas por el usuario. Sin embargo la historia no puede ser terminada, ya que se solicita el pago de ella.</p>	<p>NO</p>
<p>Audiocuentos para dormir (Historietas maravillosas)</p>		<p>Se presentan el texto de los siguientes cuentos, brindando la opción de la narración oral:</p> <ul style="list-style-type: none"> -El pequeño bombero. -El buen cóndor. -Los chivitos que no querían andar. -El ciempiés bailarín. -El castillo de los olores. -El dragón azul. -La lechuga. -Los tres perezosos. -La rana y la serpiente. -Semba el miedoso. -El burro y el perro. -El hermano clavelito. 	<p>SI</p>

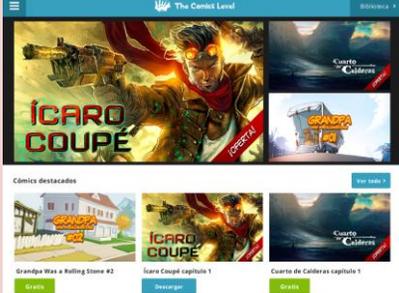
<p>Fairy Tale (personajes de los cuentos)</p>		<p>Narración oral de los personajes de los cuentos, comenzando por la explicación de los duendes, las sirenas, las hadas, el dragón, los trolls, jedi, los vampiros, el ave fénix y las brujas. Sin embargo uno de los aspectos negativos de la aplicación es la abundancia de publicidad.</p>	<p>NO</p>
--	---	--	-----------

Detalle N°7 OA3

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA3
<p>Fundación leer</p>		<p>Ya analizada</p>	<p>NO</p>

<p>El cabeza de chanco</p>		<p>Ya analizada</p>	<p>SI</p>
<p>Amor y tragedia</p>		<p>Narración del cuento “El rostro del payaso” de Teofilo Mnedez. Solo se pueden leer 4 páginas de él, y se pide desbloquear la historia completa comprándola.</p>	<p>NO</p>

Detalle N°8 OA3

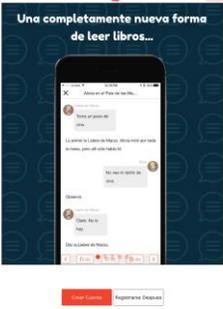
Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA3
<p>La biblia de los niños</p>		<p>La aplicación permite la lectura de algunas partes de la biblia en formato Cómic, no hay narración y se presenta el texto acompañado de la imagen. Se presenta la opción de película y también el texto gratis. Además permitir elegir la lectura de viñetas en modo particular o de modo general.</p>	<p>SI</p>
<p>Child Tales</p>		<p>Ya analizada</p>	<p>SI</p>
<p>The cómic level</p>		<p>Se presentan tres cómic, pero no se da la opción de lectura.</p>	<p>NO</p>

Detalle N°9 OA3

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA3
Mafalda		De un total de 41 libros de tira cómicas de Mafalda, solo 4 de ellas, se encuentran gratuitamente y se pueden leer sin inconveniente permitiendo la interacción con cada viñeta en particular.	SI

Detalle N°10 OA3

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción de uso de la aplicación	Responde al OA3
Científicos en cómic		La aplicación permite la lectura de la historia en formato cómic, de “Darwin, la evolución de la tierra” y “Galileo el mensajero de las estrellas”, pero este último no está disponible gratuitamente.	SI

<p>Kindle</p>		<p>La aplicación solicita identificación y creación de una cuenta. Esta aplicación es un producto de Amazon y se requiere tener una cuenta en este servicio.</p>	<p>NO</p>
<p>Child Tales</p>		<p>Ya analizada</p>	<p>SI</p>
<p>Story Pop</p>		<p>Aplicación con contenido y libros móviles digitales. Al iniciar requiere la creación de una cuenta o también brinda la opción que se haga después. Se pueden leer solo algunas tiras cómicas de Condorito y Memín Pinguin, pero de manera general sin permitir acercarse a las viñetas. Hay también libros liberados gratuitamente.</p>	<p>SI</p>

**Paco el
goleador y
Ceci su amor**



La aplicación solo permite leer una parte de la historia y se requiere la compra total del libro para terminar su lectura.

NO

8.2.2. OA_4 Y DETALLES DE ANÁLISIS

Unidad N°1										
Eje	Objetivo de aprendizaje	Indicadores de evaluación	Palabras claves de búsqueda	N° de aplicaciones encontradas en APP STORE	N° de aplicaciones gratuitas	Aplicaciones en español	Aplicaciones sin relación al OA	Aplicaciones relacionadas a la palabra clave	Detalle de las aplicaciones encontradas	
Lectura	OA_4 Profundizar su comprensión de las narraciones leídas: › extrayendo información explícita e implícita › reconstruyendo la secuencia de las acciones en la historia › describiendo a los personajes › describiendo el ambiente en que ocurre la acción › expresando opiniones fundamentadas sobre hechos y situaciones del texto › emitiendo una opinión sobre los personajes.	› Aluden, en sus comentarios orales y escritos, a información explícita de un texto. › Contestan, oralmente o por escrito, preguntas que aluden a información implícita del texto. › Describen a un personaje, mencionando características físicas y sentimientos que experimenta en algunas situaciones, si es relevante. › Explican, oralmente o por escrito, los problemas a los cuales se enfrentan los personajes y cómo se resuelven. › Comunican qué sentirían ellos si estuviesen en el lugar de determinado personaje mediante comentarios orales o escritos, dramatizaciones, dibujos u otras manifestaciones artísticas. › Subrayan adjetivos o frases en el texto que describen el ambiente. › Describen, dibujan o recrean el lugar donde ocurre el relato. › Expresan, oralmente o por escrito, su opinión sobre un	Dar opiniones	Sin resultados						
			Preguntas de un texto	Sin resultados						
			Comprensión lectora	14	11	7	0	7	Ver detalle N°1 OA4	
			Comprender	7	1	0				
			Leo y comprendo	Sin resultados						
			Secuencias	24	9	8	7	1	Ver detalle N°2 OA4	
			Secuencia de acciones	Sin resultados						
			Extraer información	Sin resultados						
			Describiendo personajes	Sin resultados						
			Características personajes	Sin resultados						
			Describir el ambiente	Sin resultados						
			Comentar un texto	Sin resultados						
			Comentar	7	6	2	4	0		

personaje.

Dibujan
ambientes

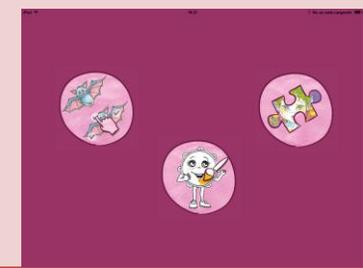
Sin resultados

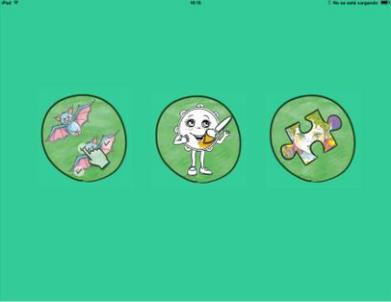
OA_4 Profundizar su comprensión de las narraciones leídas:

- › extrayendo información explícita e implícita
- › reconstruyendo la secuencia de las acciones en la historia
- › describiendo a los personajes
- › describiendo el ambiente en que ocurre la acción
- › expresando opiniones fundamentadas sobre hechos y situaciones del texto
- › emitiendo una opinión sobre los personajes.

Detalle N°1 OA4

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA4
Aprende español Joaquín y los animales		La aplicación realiza preguntas al usuario, durante la lectura, las cuales se responden con la observación de imágenes. Sin embargo no todas las preguntas se relacionan con la lectura, ya que algunos ejercicios son anexos, como por ejemplo de completación y verbalización de algunos conceptos.	NO
Aprende español Marta y su familia		Se realizan preguntas durante la lectura, que se deben responder con la observación de ciertas imágenes. Nivel muy bajo de comprensión.	NO

<p>Las cigüeñas de Santa María</p>		<p>La aplicación solo propone la opción de pintar, encontrar diferencias entre dos imágenes y un puzzle.</p>	<p>NO</p>
<p>Brujilda Casilda</p>		<p>La aplicación solo propone la opción de pintar, encontrar diferencias entre dos imágenes y un puzzle.</p>	<p>NO</p>
<p>El monstruo de las lúgubres cavernas</p>		<p>La aplicación solo propone la opción de pintar, encontrar diferencias entre dos imágenes y un puzzle.</p>	<p>NO</p>
<p>Jugando al escondite</p>		<p>La aplicación solo propone la opción de encontrar diferencias, puzzle, pintar y clasificar elementos en vegetales, minerales y animales.</p>	<p>NO</p>

<p>Una apasionante aventura</p>		<p>La aplicación solo propone la opción de pintar, encontrar diferencias entre dos imágenes y un puzzle.</p>	<p>NO</p>
--	---	--	-----------

Detalle N°2 OA4

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA4
<p>Secuencias Lite</p>		<p>Las actividades propuestas en la aplicación son: Identificación de imágenes con audio, ordenar secuencias de pequeñas acciones, identificación de emociones de personajes y consecuencias de algunos actos. Aún cuando responde al objetivo, se cree que el nivel de las actividades son para edades inferiores.</p>	<p>NO</p>

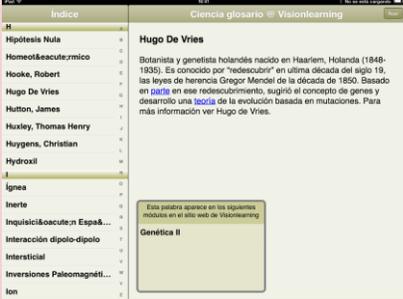
8.1.3 OA_6 Y DETALLES DE ANÁLISIS

Unidad N°1											
Eje	Objetivo de aprendizaje	Indicadores de evaluación	Palabras claves de búsqueda	N° de aplicaciones encontradas en APP STORE	N° de aplicaciones gratuitas	Aplicaciones en español	Aplicaciones sin relación al OA	Aplicaciones relacionadas a la palabra clave	Detalle de las aplicaciones encontradas		
Lectura	OA_6 Leer independientemente y comprender textos no literarios (cartas, biografías, relatos históricos, instrucciones, libros y artículos informativos, noticias, etc.) para ampliar su conocimiento del mundo y formarse una opinión: › extrayendo información explícita e implícita. › utilizando los organizadores de textos expositivos (títulos, subtítulos, índice y glosario) para encontrar información específica. › comprendiendo la información que aportan las ilustraciones, símbolos y pictogramas a un texto › formulando una opinión sobre algún aspecto de la lectura › fundamentando su opinión con información del texto o sus conocimientos previos.	› Explican, oralmente o por escrito, información que han aprendido o descubierto en los textos que leen. › Responden por escrito preguntas que aluden a información explícita e implícita de un texto leído. › Cumplen exitosamente las tareas descritas en instrucciones leídas. › Encuentran información usando títulos, subtítulos, índices o glosarios. › Describen los textos discontinuos que aparecen en un texto leído y los relacionan con la lectura. › Expresan opiniones y las justifican mencionando información extraída de textos leídos.	Leo cartas	1	1	0					
			Biografías	6	3	1		1	Ver detalle N°1 OA6		
			Relatos históricos	Sin resultados							
			Comprender instrucciones	Sin resultados							
			Leer instrucciones	Sin resultados							
			Artículos informativos	Sin resultados							
			Texto informativo	Sin resultados							
			Leer noticias	14	10	3		3	Ver detalle N °2 OA6		
			Comprender noticias	Sin resultados							
			Noticias Chile	26	19	14	5	9	Ver detalle N°3 OA6		
			Me informo	Sin resultados							
			Periódicos chilenos	2	1	1		1	Ver detalle N°4 OA6		
			Infografía	2	0						
Leer infografías	Sin										

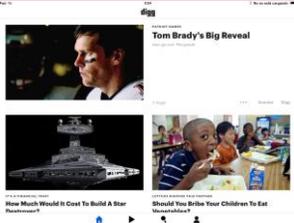
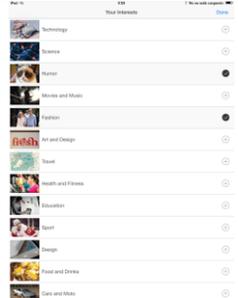
				resultados					
			Textos discontinuos	Sin resultados					
			Extraer información de un texto	Sin resultados					
			Organizadores gráficos	2	0				
			Analizando textos	Sin resultados					
			Dar opiniones	Sin resultados					
			Textos literarios no	Sin resultados					

- OA_6** Leer independientemente y comprender textos no literarios (cartas, biografías, relatos históricos, instrucciones, libros y artículos informativos, noticias, etc.) para ampliar su conocimiento del mundo y formarse una opinión:
- › extrayendo información explícita e implícita.
 - › utilizando los organizadores de textos expositivos (títulos, subtítulos, índice y glosario) para encontrar información específica.
 - › comprendiendo la información que aportan las ilustraciones, símbolos y pictogramas a un texto
 - › formulando una opinión sobre algún aspecto de la lectura
 - › fundamentando su opinión con información del texto o sus conocimientos previos.

Detalle N°1 OA6

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA6
Ciencia @VL		Glosario científico que permite encontrar las definiciones de conceptos y pequeñas biografías de personajes relacionados con las ciencias.	SI

Detalle N°2 OA6

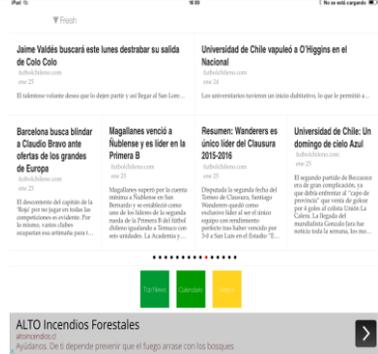
Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA6
Digg		Aún cuando la descripción de la aplicación manifestaba el idioma español, esto no fue respetado, ya que las noticias publicadas están en ingles, sin permitir cambiarlo.	NO
Scroll Feed: lector interactivo		Aún cuando la descripción de la aplicación manifestaba el idioma español, esto no fue respetado, ya que las noticias publicadas están en ingles, sin permitir cambiarlo.	NO
Ready lector de noticias		Solicita creación de una cuenta para poder ingresar. Pero no es posible realizarlo ya que nos pide parámetros de registros que se desconocen.	NO

Detalle N°3 OA6

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA6
Periódicos chilenos	 <p>The screenshot shows the 'Periódicos Chilenos' app interface. At the top, it displays 'Periódicos Chilenos' and 'Clima local:'. Below this, there are five rows of newspaper logos categorized as follows:</p> <ul style="list-style-type: none"> General: emol., LA TERCERA, La Cuarta, Las Últimas Noticias. Regionales: el Día, EL MERCURIO DE VALPARAÍSO, La Estrella, El Sur. Economía y Política: ESTRATEGIA, DIARIO FINANCIERO, PULSO, ECONOMÍA Y NEGOCIOS. Deportes: El Gráfico, FÚTBOL, OUTDOORS, RTD. Celebridades: Qué Pasa, TV-GRAMA, VEA, CIRIEGRAMA. 	<p>En la aplicación encontramos los siguientes periódicos según categorías:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Emol. -La Tercera. -La Cuarta. -Las Últimas noticias. -La Segunda. -Hoyxhoy. -Nación. -Publimetro. -El Mostrador. -El Ciudadano. -El Día. -El Mercurio de Valparaíso. -La Estrella. -El Sur. -Diario El Centro. -El Rancagüino. -El Austral. -Chañarcillo. -El trabajo. -La Prensa. -Aysén. -El Divisadero. -La prensa Austral. -Estrategia. -Diario financiero. 	<p>SI</p>

		<ul style="list-style-type: none"> -Pulso. -Economía y negocios. -Inversor Global. -El Gráfico. -Prensa Futbol. -Outdoors. -RTD. -Autos. -Deportes Motos. -Monkey Motor. -Qué pasa. -TV-Grama. -VEA. -Cinegrama. 	
<p>Publimetro Chile</p>		<p>Aplicación de noticias chilenas online, permitiendo seleccionar la temática de cada una de ellas (Deportes, economía, publimetro TV, autos, entretenimientos y nueva mujer) Al abrir la noticia es posible leerla totalmente e identificar cada una de sus partes.</p>	<p>SI</p>
<p>24 horas.cl</p>		<p>Aplicación de noticias correspondiente a 24 horas.cl. En ella se pueden encontrar noticias de diversas temáticas, desde nacional e internacional, deporte, política, economía, noticias BBC, regiones programas, galería de imágenes y noticias al instante. Al abrir la noticia es posible leerla completamente e identificar cada una de sus</p>	<p>SI</p>

		partes.	
Prensa Futbol		No es posible revisar la aplicación, ya que se cerraba al cabo de unos segundos.	NO
Newsdaily diarios y noticias de Mexico		La aplicación permite seleccionar noticias según las distintas temáticas como; noticias destacadas, internacional, Chile, Economía, Política, Ciencia y Tecnología, Apple, Espectáculos, Deportes y Salud. Además es posible realizar búsqueda de noticias según palabra clave.	SI
Entre noticias		Aplicación que permite la lectura de los periódicos “El Mercurio” “La Tercera”, “La Cuarta”, “Publimetro”, “Estrategia”, “Diario Financiero” y “Pulso”. Al entrar a cada uno de ellos, se presentan las secciones (temáticas) de las noticias como por ejemplo, Nacional e Internacional, Deportes, Tecnología, entre otros. Una vez seleccionada la sección se presentan los diversos titulares	SI

<p>Noticias Futbol Chile</p>		<p>La aplicación solicita creación de cuenta para comenzar. Una vez iniciada la sesión se pueden comenzar a observar titulares de diversas noticias. Al seleccionar uno de los titulares, la aplicación nos re direcciona a la página web de futbolchileno.com para poder leer completamente la noticia, esto se repite en cada una de las noticias a leer.</p>	<p>SI</p>
<p>La Nación</p>		<p>La aplicación presenta error de descarga de índice de noticias.</p>	<p>NO</p>
<p>Pulso editor</p>		<p>La aplicación tarda más de cinco minutos en cargar el quiosco de noticias. Una vez adentro podemos encontrar la presentación de noticias en modo papel, Ipad y revistas. Al seleccionar modo papel podemos ver los periódicos según fecha de publicación. La aplicación presenta una lentitud que dificulta la lectura de las noticias y no es posible leer cada noticia.</p>	<p>NO</p>

Detalle N°4 OA6

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA2
Periódicos chilenos		Ya analizada	SI

8.1.4 OA_2 Y DETALLES DE ANÁLISIS

Unidad N°1									
Eje	Objetivo de aprendizaje	Indicadores de evaluación	Palabras claves de búsqueda	N° de aplicaciones encontradas en APP STORE	N° de aplicaciones gratuitas	Aplicaciones en español	Aplicaciones sin relación al OA	Aplicaciones relacionadas a la palabra clave	Detalle de las aplicaciones encontradas
Lectura	OA_2 Comprender textos aplicando estrategias de comprensión lectora; por ejemplo: › relacionar la información del texto con sus experiencias y conocimientos › releer lo que no fue comprendido › subrayar información relevante en un texto	› Explican lo que saben de un tema antes de leer un texto sobre el mismo. › Comparan la información que encuentran en textos leídos con sus propios conocimientos sobre el tema. › Marcan los párrafos que no comprenden y los releen. › Detienen la lectura para evaluar si recuerdan lo leído. › Subrayan la información más relevante de cada párrafo.	Comprendo	Sin resultados					
			Comprender un texto	Sin resultados					
			Estrategias comprensión	9	3	2	0	2	Ver detalle N° 1 OA2
			Relacionar información	Sin resultados					
			Leer subrayar	Sin resultados					
			Subrayar	4	1	1	1	0	

- OA_2** Comprender textos aplicando estrategias de comprensión lectora; por ejemplo:
- › relacionar la información del texto con sus experiencias y conocimientos
 - › releer lo que no fue comprendido
 - › subrayar información relevante en un texto

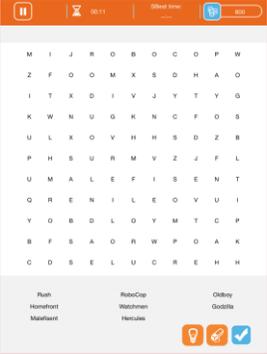
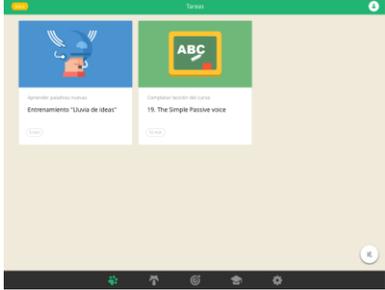
Detalle N°1 OA2

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA2
Comprensión de lectura - Inference Clues		<p>Aún cuando la aplicación se presentaba en opción de español, esto no se respeta ya que solo tenía el idioma inglés, sin opción de cambiar idioma.</p>	<p>NO</p>
Comprensión de textos – Inference Ace		<p>Aún cuando la aplicación se presentaba en opción de español, esto no se respeta ya que solo tenía el idioma inglés, sin opción de cambiar idioma.</p>	<p>NO</p>

8.1.5 OA_11 Y DETALLES DE ANÁLISIS

Unidad N°1										
Eje	Objetivo de aprendizaje	Indicadores de evaluación	Palabras claves de búsqueda	N° de aplicaciones encontradas en APP STORE	N° de aplicaciones gratuitas	Aplicaciones en español	Aplicaciones sin relación al OA	Aplicaciones relacionadas a la palabra clave	Detalle de las aplicaciones encontradas	
Lectura	OA_11 Determinar el significado de palabras desconocidas, usando el orden alfabético para encontrarlas en un diccionario infantil o ilustrado.	<ul style="list-style-type: none"> › Subrayan en un texto palabras que no entienden para buscarlas en el diccionario. › Encuentran las palabras que buscan en el diccionario usando el orden alfabético. › Explican los significados de palabras nuevas que han encontrado en el diccionario. 	Significado de palabras	4	0					
			Palabras nuevas	16	10	6		6	Ver detalle N°1 OA11	
			Palabras desconocidas	Sin resultados						
			Orden alfabético	3	1	1	1	1	Ver detalle N°2 OA11	
			Diccionario infantil	3	3	0				
			Diccionarios	25	11	9	3	6	Ver detalle N°3 OA11	
			Real Academia Española	1	1	1		1	Ver detalle N°4 OA11	

Detalle N°1 OA11

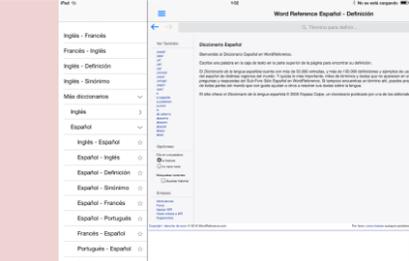
Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA11
Encuentra palabras		Solo se permite la búsqueda de palabras en inglés.	NO
Lingualoo		Solicita registro y creación de una cuenta. La aplicación consiste en el aprendizaje del idioma inglés.	NO

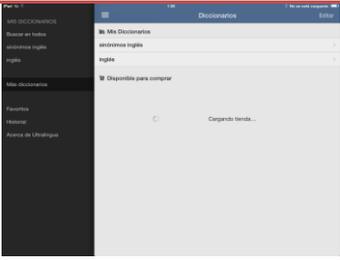
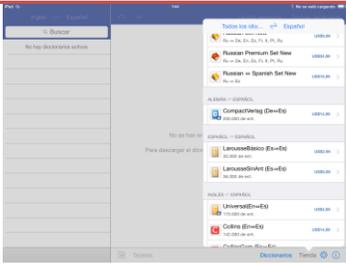
<p>Explorando palabras nuevas , mascotas</p>		<p>Identificación del nombre del animal, según imagen, permitiendo cambiar el idioma. Nivel para pre escolar</p>	<p>NO</p>
<p>Explorando nuevas palabras, su habitación</p>		<p>Verbalización de nombre de la imagen presentada, permitiendo cambiar el idioma. Nivel para pre escolar.</p>	<p>NO</p>
<p>Explorando nuevas palabras, formas geométricas</p>		<p>Verbalización de nombre de la figura geométrica presentada, permitiendo cambiar el idioma. Nivel para pre escolar.</p>	<p>NO</p>
<p>Explorando nuevas palabras, espectros</p>		<p>Verbalización de nombre del color presentado, permitiendo cambiar el idioma. Nivel para pre escolar.</p>	<p>NO</p>

Detalle N°2 OA11

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA11
Activo! Alphabet		No es posible entrar a la aplicación para su análisis.	NO

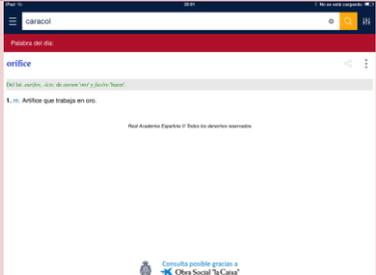
Detalle N°3 OA11

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA11
Diccionario WordRefere nce		<p>Aplicación que permite utilizar el diccionario según propósito que se persiga, ya sea para buscar definiciones, sinónimos, traducción de palabras en todos los idiomas.</p> <p>Si bien permite realizar búsqueda de conceptos, el uso de orden alfabético no se realiza.</p>	SI

<p>Ultralingua</p>		<p>Diccionario en ingles</p>	<p>NO</p>
<p>Diccionarios de Sloveed</p>		<p>Catálogo de diccionario, pero todos requieren pagos adicionales.</p>	<p>NO</p>
<p>Linvo Dcc</p>		<p>Para descargar cualquier tipo de diccionarios se requiere la compra de ellos.</p>	<p>NO</p>
<p>Biblioteca de diccionarios PONS</p>		<p>Para descargar cualquier tipo de diccionarios se requiere la compra de ellos.</p>	<p>NO</p>

Diccionario Turover		Para descargar cualquier tipo de diccionarios se requiere la compra de ellos.	NO
----------------------------	---	---	----

Detalle N°4 OA11

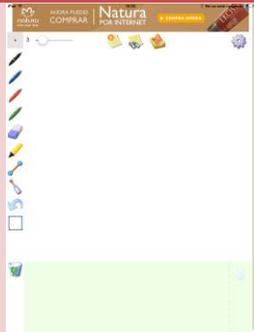
Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA11
DEL Diccionario de la lengua española		Aplicación que permite realizar la búsqueda de significado de las palabras.	SI

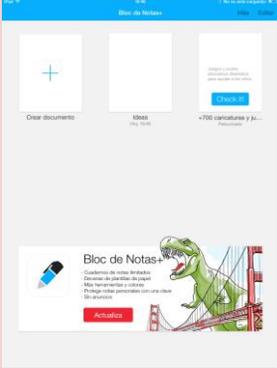
8.1.6 OA_14 Y DETALLES DE ANÁLISIS

Unidad N°1										
Eje	Objetivo de aprendizaje	Indicadores de evaluación	Palabras claves de búsqueda	N° de aplicaciones encontradas en APP STORE	N° de aplicaciones gratuitas	Aplicaciones en español	Aplicaciones sin relación al OA	Aplicaciones relacionadas a la palabra clave	Detalle de las aplicaciones encontradas	
Escritura	OA_14 Escribir artículos informativos para comunicar información sobre un tema: › organizando las ideas en párrafos › desarrollando las ideas mediante información que explica el tema	› Eligen un tema interesante para escribir. › Buscan y registran información para desarrollarlo. › Desarrollan el tema en párrafos en los que: - elaboran un subtema por párrafo y lo ilustran con ejemplos, datos o explicaciones - la información seleccionada se relaciona con el tema desarrollado - incluyen palabras y expresiones específicas del tema tratado.	Escribir	744	345	163	120	42	Ver detalle N°1 OA14	
			Artículos informativos	Sin resultados						
			Búsqueda de información	3	1	1	1	0		
			Registro de información	6	4	3	3	0		
			Temas y subtemas	Sin resultados						
			Párrafos	Sin resultados						
			Organización de información	Sin resultados						
			Lluvia de Ideas	11	4	4	1	3	Ver detalle N°2 OA14	
Word	1				1	Ver detalle N°3 OA14				

OA_14 Escribir artículos informativos para comunicar información sobre un tema:
 › organizando las ideas en párrafos
 › desarrollando las ideas mediante información que explica el tema

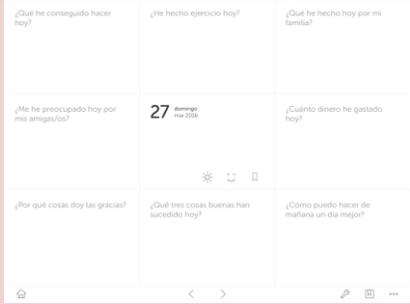
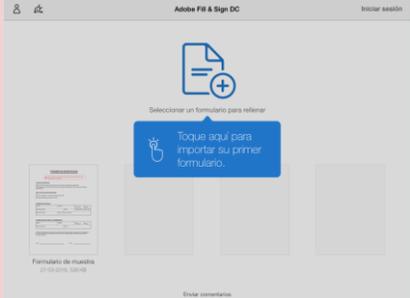
Detalle N°1 OA14

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA14
Cuaderno		Aplicación que permite escribir con el dedo, sobre una hoja en blanco, pudiendo escoger colores y grosor del lápiz, goma y un destacador.	NO

<p>Bloc de Notas</p>		<p>La aplicación permite elegir distintos papeles, como blanco, natural, legal, rayado o cuadrulado.</p> <p>La escritura se puede realizar con teclado, pudiendo elegir tipo de letra, alineación y tamaño. También se puede escribir con dedo, seleccionado el lápiz indicado.</p> <p>Asimismo, es posible extraer una foto de la galería y se puede agregar información sobre ella, pudiendo intervenir con anotaciones.</p> <p>La aplicación permite guardar el documento, compartir o imprimir.</p>	<p>SI</p>
<p>PenNote</p>		<p>Aplicación que solo permite la escritura con el dedo, permitiendo guardar los archivos.</p>	<p>SI</p>

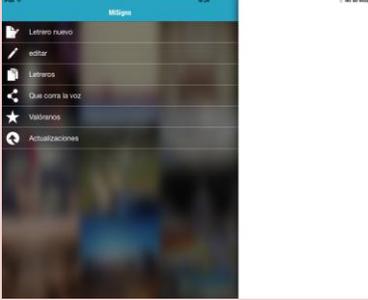
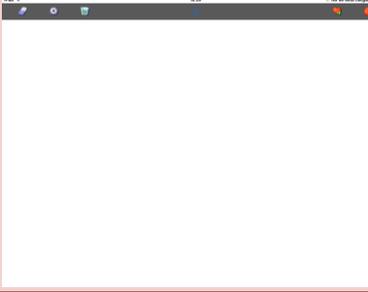
Paper		La aplicación solicita registro para comenzar a utilizarla.	NO
Pizarra iPad LITE		La aplicación solo permite la escritura por medio del dedo. Se presenta un fondo verde con la escritura en blanco.	SI
SmartNote		La aplicación permite extraer las imágenes de nuestra galería y poder escribir sobre ellas siempre utilizando el dedo. O utilizar una hoja rayada para escribir en ella.	SI

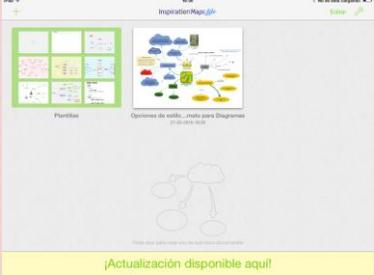
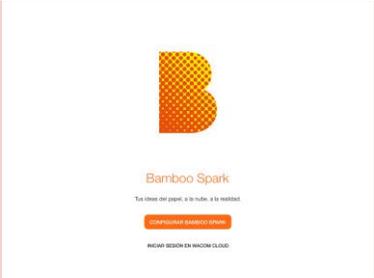
<p>Journal</p>		<p>La aplicación requiere de la creación de una cuenta para poder ser utilizada.</p> <p>La aplicación cuenta con dos opciones de papel, uno es blanco y amarillo, los demás requiere de pago.</p> <p>Se puede acceder a la galería del dispositivo, del correo o de redes sociales, y extraer las imágenes para intervenirlas escribiendo con el teclado.</p> <p>Aún cuando la aplicación si responde al OA, el dominio de ella no es viable en el nivel seleccionado.</p>	<p>NO.</p>
<p>DocAS Lite</p>		<p>Aplicación en ingles.</p>	<p>NO</p>
<p>Dibuja y escribe</p>		<p>La aplicación permite importar imágenes desde la biblioteca, pudiendo editarse y agregar información en ella.</p>	<p>SI</p>

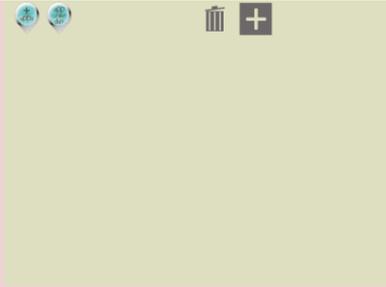
<p>Grid Diary</p>		<p>La aplicación permite ordenar el día dando los ítem a editar, como:</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿Qué he conseguido hacer hoy? -¿He hecho ejercicio hoy? -¿Qué he hecho hoy por mi familia? -¿Me he preocupado hoy por mis amigos? -¿Cuánto dinero he gastado hoy? -¿Por qué cosas doy las gracias? -¿Qué tres cosas buenas han sucedido hoy? -¿Cómo puedo hacer de mañana un día mejor? 	<p>NO</p>
<p>Adobe Fill & Sign</p>		<p>La aplicación permite extraer formularios desde iCloud Drive, página web, archivos adjuntos de correo, fotos disponibles en la galería y tomar fotografías. En ellos se puede editar y escribir las solicitudes del archivo.</p>	<p>SI</p>
<p>Memento</p>		<p>Permite un texto propio, agregando imágenes, colores, alerta de avisos, grabaciones, escritura y filtros.</p>	<p>SI</p>

<p>Dibuja y escribe</p>		<p>La aplicación permite importar las imágenes alojadas en el equipo, y en ellas se puede agregar texto y colores según tipo de lápiz.</p>	<p>SI</p>
<p>Escribe y dibuja</p>		<p>La aplicación brinda una hoja en blanco y se permite escribir y pintar en ella, además de extraer las que se tienen en la biblioteca del dispositivo y formar un collage.</p>	<p>SI</p>

<p>Singing Texts</p>			<p>La aplicación permite escribir títulos y luego elegir fondo, color y tipo de letra de lo creado.</p>	<p>SI</p>
<p>Notes HD</p>			<p>Aplicación que permite tomar notas escribiendo con el dedo, eligiendo tamaño de lápiz y color.</p>	<p>SI</p>
<p>Notegrphy</p>			<p>La aplicación exige un registro antes de entrar. Se pueden crear Newfeed y editar los disponibles</p>	<p>NO</p>

<p>My BIC Notes</p>		<p>La aplicación permite escribir (con dedo) eligiendo el estilo y color de la escritura.</p>	<p>SI</p>
<p>MiSigns</p>		<p>La aplicación permite escribir y si se quiere obtener las imágenes para editar, se debe pagar por la versión pro.</p>	<p>NO</p>
<p>Cuaderno</p>		<p>La aplicación nos brinda una hoja en blanco y solo se puede escribir (dedo) sin elegir color ni tamaño.</p>	<p>SI</p>

<p>Inspiration</p>		<p>La aplicación permite crear esquemas mentales, permitiéndonos editar y crear textos, seleccionar imágenes de la galería, tipo de escritura y color. Se puede escoger la plantilla o crear una propia.</p>	<p>SI</p>
<p>My life Story 2</p>		<p>La aplicación permite crear un diario de vida, seleccionando imágenes acompañadas de texto y fecha.</p>	<p>SI</p>
<p>Bamboo Spark</p>		<p>La aplicación requiere de registro y de iniciar sesión a través de wacom cloud.</p>	<p>NO</p>

<p>¡Stick-it</p>		<p>La aplicación permite escribir (táctil) y con teclado.</p>	<p>SI</p>
<p>Story Popo</p>		<p>Aplicación con contenido y libros móviles digitales. Al iniciar requiere la creación de una cuenta o también brinda la opción que se haga después.</p> <p>Se pueden leer solo algunas tiras cómicas de Condorito y Memín Pinguin, pero de manera general sin permitir acercarse a las viñetas. Hay también libros liberados gratuitamente.</p>	<p>NO</p>
<p>Dibuja en fotos</p>		<p>La aplicación permite importar imágenes desde la biblioteca, pudiendo editarse y agregar información en ella.</p>	<p>SI</p>

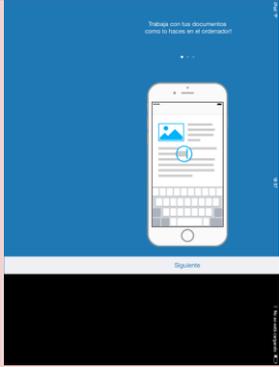
NoteMasterLite



Aplicación con las herramientas en ingles.

NO

Writer



La aplicación requiere de un registro para su uso. No es posible revisarla.

NO

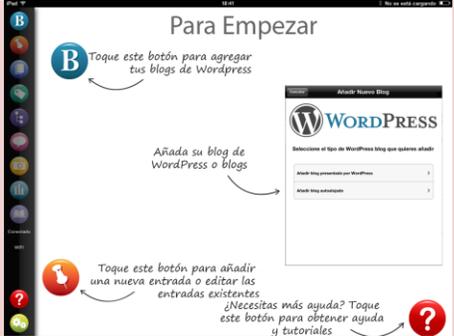
HandWriting



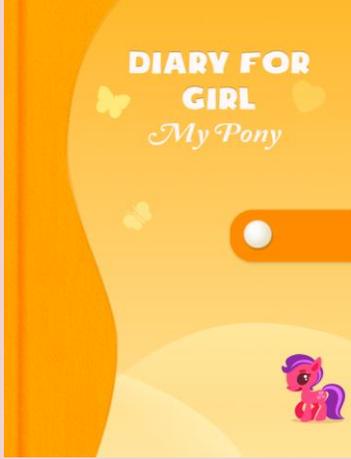
La aplicación permite escribir de manera táctil en una hoja en blanco que se presenta. No se pueden extraer archivos ni imágenes ubicadas en el ipad.

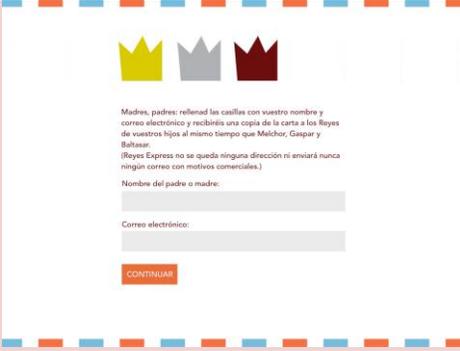
SI

<p>Quotes Creator</p>			<p>La aplicación brinda distintas imágenes de fondo las cuales pueden ser intervenidas con un breve texto.</p>	<p>SI</p>
<p>Bloc de notas</p>			<p>La aplicación permite escribir en una hija en blanco de manera táctil y a través del teclado. Se pueden agregar imágenes y documentos externos.</p>	<p>SI</p>
<p>DropANote</p>			<p>Aplicación que permite tomar notas a través del teclado.</p>	<p>SI</p>

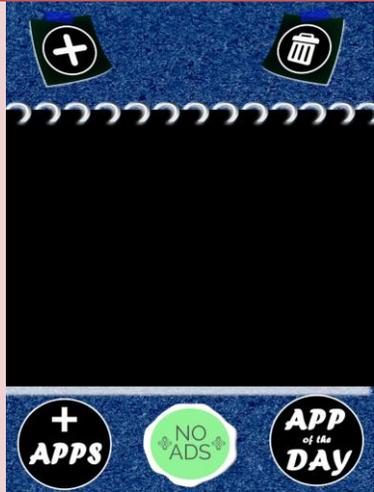
<p>Pizarra</p>		<p>Aplicación que permite pintar pero no extraer imágenes y documentos.</p>	<p>NO</p>
<p>Stenosaur</p>		<p>Aplicación sin funcionalidad.</p>	<p>NO</p>
<p>BlogPad Pro</p>		<p>Aplicación sin funcionalidad.</p>	<p>NO</p>

<p>Dibuja Neon</p>		<p>La aplicación brinda una hoja en blanco y se permite escribir y pintar en ella, además de extraer las que se tienen en la biblioteca del dispositivo y formar un collage.</p>	<p>SI</p>
<p>Snapshot Cam</p>		<p>Aplicación que permite la captura de fotos y animación de ellas.</p>	<p>NO</p>

<p>Corpus</p>		<p>Aplicación que requiere de un registro y creación de cuenta.</p>	<p>NO</p>
<p>Diary For Girl</p>		<p>La aplicación nos presenta un diario de vida, en donde se nos pide seleccionar el personaje que nos representara e ir anotando nuestras anécdotas, con título y notas, también hay un calendario y se pueden ir seleccionando las emociones (caras) del día.</p>	<p>SI</p>

<p>Dibujar con neon</p>		<p>La aplicación brinda una hoja en blanco y se permite escribir y pintar en ella, además de extraer las que se tienen en la biblioteca del dispositivo y formar un collage.</p>	<p>SI</p>
<p>Resyes Express</p>		<p>La aplicación solicita registro, para ello se deben dar los nombres del padre o madre y correo electrónico. Luego nos requiere la dirección y explicar cómo se han portado en el año y que quiere de regalo, llevándonos a escribir una carta.</p>	<p>NO</p>

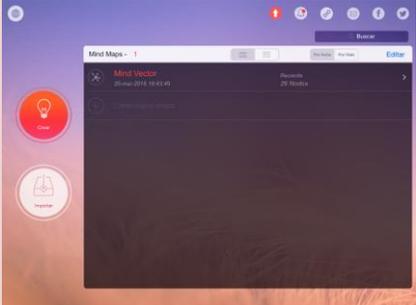
Dibuja Neon

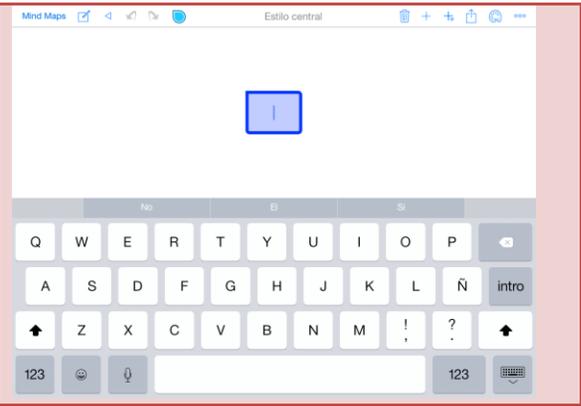


Ya analizada.

SI

Detalle N°2 OA14

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA14
<p>Mind Vector-MindMapping</p>		<p>La aplicación nos solicita registro y creación de una cuenta para poder comenzar su uso. Una vez ingresado es posible comenzar a elaborar mapas mentales, en donde se nos presentan algunos modelos que pueden ser editables. La versión gratuita permite exportar a imagen o importar a Dropbox, icloud o email.</p>	<p>SI pero puede ser muy elevada para su nivel</p>
<p>iMindMap HD</p>		<p>La aplicación requiere la creación de una cuenta.</p>	<p>NO</p>

SimpleMind		<p>La aplicación permite la creación de mapas mentales, sin necesidad de crear cuenta y sin modelos predeterminados.</p> <p>Se presenta una hoja en blanco con un recuadro para comenzar a completarlos, teniendo la opción de generar más red.</p> <p>Hay variadas opciones de estilos y de colores,</p>	SI
-------------------	---	---	-----------

Detalle N°3 OA14

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA14
Word		<p>Aplicación que permite editar y crear textos, sin embargo se requiere pago para poder usarla correctamente.</p>	NO

8.1.7 OA_20 Y DETALLES DE ANÁLISIS

Unidad N°1										
Eje	Objetivo de aprendizaje	Indicadores de evaluación	Palabras claves de búsqueda	N° de aplicaciones encontradas en APP STORE	N° de aplicaciones gratuitas	Aplicaciones en español	Aplicaciones sin relación al OA	Aplicaciones relacionadas a la palabra clave	Detalle de las aplicaciones encontradas	
Escritura	OA_20 Comprender la función de los artículos, sustantivos y adjetivos en textos orales y escritos, y reemplazarlos o combinarlos de diversas maneras para enriquecer o precisar sus producciones.	<ul style="list-style-type: none"> › Seleccionan el artículo que concuerda con un sustantivo en un texto. › Usan adecuadamente los artículos definidos e indefinidos, según el contexto. › Eligen el artículo (definido o indefinido) que mejor calza con una situación descrita. › Usan, en sus producciones orales y escritas, sustantivos precisos para nombrar objetos, personas y lugares. › Sintetizan una frase nominal con un sustantivo. Por ejemplo: reemplazan "El hijo de la hermana de mi mamá" por "mi primo". › Precisan un sustantivo utilizando adjetivos y complementos. › Buscan sinónimos de los sustantivos usados en sus textos para evitar la repetición o para precisar sus ideas. › Señalan en un texto qué palabras caracterizan a un objeto, lugar, 	Sustantivos	5	3	3	1	2	Ver detalle N°1 OA20	
			Los artículos	13	8	1	1	0		
			Sustantivos propios	Sin resultados						
			Sustantivos comunes	1	1	0	0	0		
			Los adjetivos	Sin resultados						
			Adjetivos	30	13	9	8	1	Ver detalle N°2 OA20	
			Concordancia gramatical	Sin resultados						
			Nombrar objetos	Sin resultados						
			Nombrar lugares	Sin resultados						
			Nombrar personas	Sin resultados						
			Reemplazar sustantivos	Sin resultados						
			Mencionar sustantivos	Sin resultados						
			Juego de sinónimos	1	0					
			Sinónimos	21	6	2	2	2	Ver detalle N°3 OA20	

		animal o persona. › Usan adjetivos para especificar las características de un objeto animal o persona en una descripción.	Características de personajes	Sin resultados
			Características de objetos	Sin resultados
			Describir personajes	Sin resultados
			Describir objetos	Sin resultados
			Mencionar personajes	Sin resultados

OA_20 Comprender la función de los artículos, sustantivos y adjetivos en textos orales y escritos, y reemplazarlos o combinarlos de diversas maneras para enriquecer o precisar sus producciones.

Detalle N°1 OA20

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA20
Género-		<p>Juego que permite ordenar las palabras según género masculino y femenino.</p>	<p>SI, solo a una parte del OA</p>
100 sustantivos		<p>La aplicación presenta sustantivos en inglés y su respectivo significado. No es posible cambiar el idioma de</p>	<p>NO</p>

Detalle N°2 OA20

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA20
Adjetivos		La aplicación nos requiere una clave de validación, redireccionándonos a una página web en portugués que nos solicita mucha información personal.	NO

Detalle N°3 OA20

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA20
WordReference		La aplicación nos permite contar con diccionario en Español, teniendo la posibilidad de traducir del español al inglés, del inglés-español, buscar la definición de un concepto y un sinónimo. Existe gran variedad de idiomas disponibles.	NO

**Diccionario
español
sinónimos**



Aplicación de diccionario que permite buscar solo el significado de la palabra.

NO

8.1.8 OA_22 Y DETALLES DE ANÁLISIS

Unidad N°1											
Eje	Objetivo de aprendizaje	Indicadores de evaluación	Palabras claves de búsqueda	N° de aplicaciones encontradas en APP STORE	N° de aplicaciones gratuitas	Aplicaciones en español	Aplicaciones sin relación al OA	Aplicaciones relacionadas a la palabra clave	Detalle de las aplicaciones encontradas		
Escritura	OA_22 Escribir correctamente para facilitar la comprensión por parte del lector, aplicando lo aprendido en años anteriores y usando de manera apropiada: › mayúsculas al iniciar una oración y al escribir sustantivos propios › punto al finalizar una oración y punto aparte al finalizar un párrafo › coma en enumeración	› Escriben textos en los que utilizan mayúscula al iniciar una oración y al escribir sustantivos propios. › Explican por qué determinadas palabras en un texto se escriben con mayúscula o minúscula. › Escriben textos añadiendo punto seguido y punto aparte donde corresponde. › Agregan coma cuando escriben enumeraciones en sus textos.	Ortografía para primarias	14	5	4	1	3	Ver detalle N°1 OA22		
			Ortografía para niños								
			Caligrafía	52	22	8	2	6	Ver detalle N°2 OA22		
			Escribir bien	1	1	1		1	Ver detalle N°3 OA22		
			Escribir	Palabra ya utilizada							
			Uso de mayúscula	Sin resultados							
			Usar mayúscula	Sin resultados							
			Mayúscula	1	0						
			Sustantivos propios	Sin resultados							
			Punto seguido	Sin resultados							
			Punto aparte	Sin resultados							
			Uso de puntos	Sin resultados							
			Uso de coma	Sin resultados							
			La coma	9	6	3	3	0			
Enumerar	2	2	2	2	0						

Coma de enumeración

Sin resultados

OA_22 Escribir correctamente para facilitar la comprensión por parte del lector, aplicando lo aprendido en años anteriores y usando de manera apropiada:

- › Mayúsculas al iniciar una oración y al escribir sustantivos propios
- › Punto al finalizar una oración y punto aparte al finalizar un párrafo
- › coma en enumeración

Detalle N°1 OA22

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA22
Primeras palabras con fonemas Free		Reconocimiento de fonemas según el grafema que se indica en la pantalla, acompañado del icono reconocible por el niño.	NO

¡Juguemos en español!



La aplicación tiene 3 juegos gratuitos, los demás deben ser pagados.
El primero de ellos “vehículos”, de manera oral se enuncia un medio de transporte el cual debe ser localizado en un panel de imágenes, por ejemplo, automóvil, se encuentra la imagen correcta para él.
La dinámica de los juegos es la misma en todos los demás, enunciación del concepto y relación a la imagen.

NO

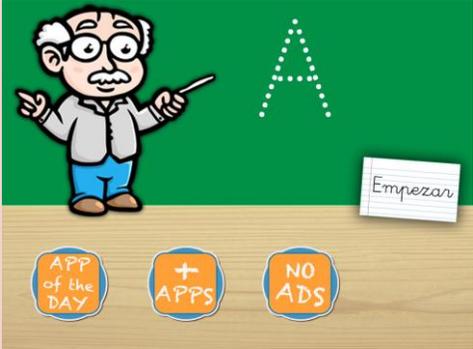
Palabras Domino Free

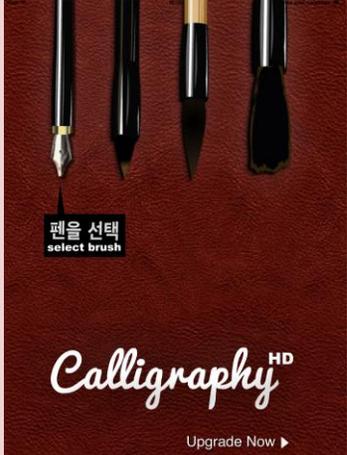


La aplicación permite formar palabras según silabas o letras, de un abanico de opciones, siguiendo criterios de animales salvajes y árboles, Por ejemplo: le-ón , ce-drón, ti-gre, etc.

NO

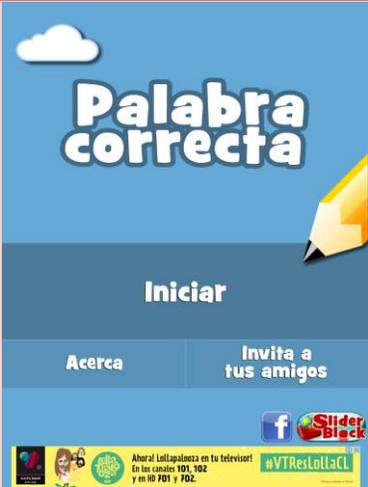
Detalle N°2 OA22

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA22
Caligrafía infantil		<p>La aplicación nos permite seleccionar 4 opciones, estas son:</p> <ul style="list-style-type: none">-Las vocales.-Números.-Escritura de una palabra.- Escritura de oración. <p>Comenzamos con las vocales, y nos piden seguir la escritura de ellas con nuestros dedos, para ello se nos indican con direcciones a seguir con una respectiva flecha. Hasta completar todo el abecedario, sin embargo la aplicación no corrige en caso de que no se haga de manera correcta.</p> <p>Para todas las demás opciones, la dinámica es la misma, completación de oraciones, palabras y números, sin posibilidad de corregir y evidenciar errores.</p> <p>La aplicación se interrumpe constantemente por publicidad. .</p>	SI en la medida que permita buscar solo el objetivo de escritura y caligrafía.

<p>Calligraphy</p>		<p>Aplicación que permite escribir en carro presentándonos una hoja en blanco y variados tamaños de lápices. La aplicación tiene una mala ejecución y se queda pegada en todos los procesos de escritura</p>	<p>NO</p>
<p>Caligrafía</p>		<p>La aplicación solo tiene disponible gratuitamente el demo, las 11 restantes están bloqueadas. El demo nos permite realizar ejercicios de caligrafía, presentación de las vocales, pero solo a-o y u están liberadas. El conjunto ma, me, y mu, construcción de frases ordenadas con jeroglíficos, en silabas y desordenadas con silabas.</p>	<p>NO</p>

<p>Caligr.Elia</p>		<p>La aplicación permite la escritura de números, letras, arrastrar escritura con imágenes de animales, alimentos, realizar sumas y hacer puzles.</p>	<p>NO</p>
<p>Caligrafía</p>		<p>La aplicación solo tiene disponible gratuitamente el demo, las 11 restantes están bloqueadas. El demo nos permite realizar ejercicios de caligrafía, presentación de las vocales, pero solo a-o y u están liberadas. El conjunto ma, me, y mu, construcción de frases ordenadas con jeroglíficos, en silabas y desordenadas con silabas.</p>	<p>NO</p>
<p>INKredible</p>		<p>La aplicación nos presenta una hoja de cuaderno., en la cual podemos escribir eligiendo el tamaño de la punta del lápiz o color.</p>	<p>NO</p>

Detalle N°3 OA22

Nombre de la aplicación	Imagen de la aplicación	Breve descripción del uso de la aplicación	Responde al OA22
Palabra correcta		<p>La aplicación tiene desbloqueada gratuitamente la opción de gramática, modo clásico.</p> <p>Al ingresar se nos indica las instrucciones y estas; seleccionar la palabra correcta para completar la oración.</p> <p>Al comenzar el juego se nos presentan variadas oraciones y se nos pide completarla con dos palabras a elección, esto todo en un margen de tiempo que se debe cumplir.</p> <p>Cuando se comete un error en la selección de la palabra aparece la explicación del significado y función de cada palabra presentada.</p> <p>Muchas de las palabras presentadas responde a ser homógrafos u homófonos, pronombres u artículos, o acentuación de distintas palabras, entre otras.</p>	SI

8.1.9 OA_26 Y DETALLES DE ANÁLISIS

Unidad N°1									
Eje	Objetivo de aprendizaje	Indicadores de evaluación	Palabras claves de búsqueda	N° de aplicaciones encontradas en APP STORE	N° de aplicaciones gratuitas	Aplicaciones en español	Aplicaciones sin relación al OA	Aplicaciones relacionadas a la palabra clave	Detalle de las aplicaciones encontradas
Comunicación oral	OA_26 Participar activamente en conversaciones grupales sobre textos leídos o escuchados en clases o temas de su interés: <ul style="list-style-type: none"> › manteniendo el foco de la conversación › expresando sus ideas u opiniones › formulando preguntas para aclarar dudas › demostrando interés ante lo escuchado › mostrando empatía frente a situaciones expresadas por otros › respetando turnos 	<ul style="list-style-type: none"> › Aportan información que se relaciona con el tema sobre el cual se conversa. › Se ciñen al tema de la conversación. › Formulan preguntas para aclarar dudas. › Expresan desacuerdo frente a opiniones emitidas por otros, sin descalificar las ideas ni al emisor. › Hacen comentarios que demuestran empatía por lo que expresa un compañero. › Esperan que el interlocutor termine una idea para complementar lo dicho. 	OA que no es posible someter a la búsqueda de aplicaciones, ya que responde al eje de comunicación oral.						

