



**Medellín**  
un hogar para la vida

# OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS

## Revista con-sentido pedagógico

Acompañamiento a  
la sistematización  
de experiencias

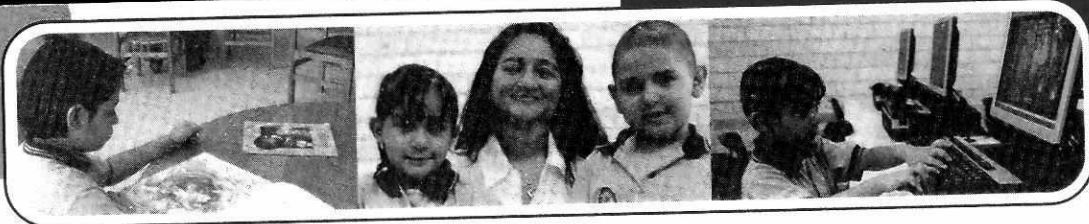


Alcaldía de Medellín

**OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE (OVA):  
UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARRO-  
LLO DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS EN LOS  
ESTUDIANTES DEL GRADO TRANSICIÓN DE  
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA VILLA FLORA**

Liliana María del Valle Grisales \*  
Institución Educativa Villa Flora

\* Licenciada en educación preescolar. Especialista en computación para la docencia. Magister en Educación.  
Estudiante doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. Idelvalle186@gmail.com



## A modo de introducción<sup>1</sup>

La Institución Educativa Villa Flora se encuentra ubicada en el Barrio Villa Flora de la comuna 7 Roldo del Núcleo educativo 923. En ella habitan familias numerosas de estrato socioeconómico 1 y 2. Al inicio del año escolar la docente realizó un diagnóstico de los estudiantes que ingresan al Pre-escolar de la jornada de la tarde. En él se observó que los estudiantes en su mayoría carecían de motivación para el inicio de sus primeras experiencias con la lectura y la escritura.

Los estudiantes que ingresan al grado Transición de la Institución Educativa Villa Flora en su mayoría carecen en su hogar de ambientes que promuevan la lectura y escritura, y de experiencias que les permitan explorar y acercarse a estas. Ante exigencias académicas como el manejo del cuaderno, escritura del nombre, la transcripción de palabras, la realización de dibujos entre otras actividades, los estudiantes no presentan respuestas positivas o de interés.

Por lo tanto, se hace necesario generar estrategias didácticas innovadoras para motivar y crear experiencias tanto orales como escritas que permita a los niños y niñas desarrollar sus competencias comunicativas y en este propósito se acoge el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas mediadoras para dicho propósito. Así pues, se propone en el aula de clase la narrativa digital de cuentos mediante los objetos virtuales de aprendizaje como vehículo movilizador de la anticipación, la elaboración del discurso en la expresión de las ideas sobre el texto y la constitución de reglas del sistema notacional.

<sup>1</sup> Extiendiendo un agradecimiento especial al docente Luis Javier Tobón Restrepo por su apoyo técnico y pedagógico en la construcción de los Objetos virtuales de aprendizaje.

Para dar cuenta de los funcionamientos cognitivos de los estudiantes y ubicar los descriptores de desempeño de las competencias en que se encuentran, la docente adaptó la rejilla del Ministerio de Educación Nacional, del Instrumento Diagnóstico de Competencias Básicas en Transición. Documento No. 13. En ella se registran de manera inmediata la información fruto de los diálogos metacognitivos que establece la maestra con sus estudiantes.

## Los propósitos de la estrategia

El objetivo de la experiencia es desarrollar competencias comunicativas en los estudiantes del grado transición de la Institución Educativa Villa Flora a través de la estrategia didáctica objetos virtuales de aprendizaje.

De igual forma se consolidaron unos objetivos específicos, tales como:

- Posibilitar al estudiante la anticipación mediante diferentes tipos de situaciones o eventos futuros, acciones posibles y consecuencias en una situación dada.
- Motivar a los estudiantes mediante preguntas, hacer explícitos sus pensamientos, creencias o gustos en una conversación (informar, explicar y argumentar).
- Propiciar espacios analógicos y digitales para que los estudiantes escriban y dibujen lo que piensan acerca los cuentos de sus personajes y situaciones.

## Marco teórico

Al abordar las reflexiones vigentes acerca de la práctica educativa en el grado Transición en Colombia, se devela un proceso continuo que ha buscado de manera permanente el desarrollo de la primera infancia, el desarrollo de competencias básicas y el mejoramiento de la calidad de la educación. Los antecedentes y referentes conceptuales bajo esta mirada son: El programa Grado



Cero, el Decreto 2247 de 1997 y los lineamientos Curriculares para Preescolar y el Documento No. 13 Aprender y Jugar (MEN, 2010).

En la década de los 90 en Colombia se avanzó en la conceptualización y comprensión de la Educación Preescolar desde una perspectiva de desarrollo humano integral, teniendo en cuenta las dimensiones del desarrollo. En el documento de los Lineamientos Curriculares se resalta la importancia de "construir unos lineamientos pedagógicos cuyo protagonista sea el niño en una concepción de desarrollo humano Integral" (MEN, 1997, p.5), y en el Decreto 2247 de 1997 se indica: "ejecutar proyectos lúdico pedagógicos y actividades que tengan en cuenta la integración de las dimensiones del desarrollo humano: corporal, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, estética, actitudinal y valorativa" (art. 12). Desde una conceptualización de desarrollo por dimensiones, las maestras de Preescolar han venido adelantando sus prácticas pedagógicas y brindando a los niños y niñas oportunidades para conocer, sentir y actuar a través de experiencias que inciden su desarrollo y aprendizaje.

Como un nuevo aporte al mejoramiento de la calidad de la Educación para el grado transición el Ministerio de Educación Nacional da a conocer el Documento No. 13 Aprender y Jugar, Instrumento Diagnóstico de Competencias Básicas en Transición, (2010), aportando así nuevos referentes conceptuales a la Educación Preescolar desde un enfoque de desarrollo de competencias. En él se afirma que las competencias también se desarrollan en la primera infancia y que es necesario que el niño/a cuente con ambientes relacionales, propios y oportunos, en los cuales las competencias se desplieguen y transformen de manera simultáneas, cobrando así relevancia el contexto escolar y las prácticas pedagógicas cotidianas que allí se despliegan.

## Competencias

Se entiende por competencias básicas el "conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas, socio afectivas y psicomotoras apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevos y retadores" (MEN, 2006, Documento No. 3, p. 49) que implican un saber, hacer y poder hacer en lo comunicativo, matemático, ciudadano y científico. Teniendo en cuenta la importancia del desarrollo de los cuatro anteriores contextos, es el trabajo con las competencias comunicativas lo que permite en este caso generar los ambientes relacionales y las condiciones óptimas para el desarrollo del lenguaje y de las habilidades comunicativas de los niños y niñas.

Las competencias comunicativas son el conjunto de conocimientos y habilidades que utiliza el niño/a para construir significados y atribuir sentido a la experiencia, los que pueden ser expresados de manera oral y escrita. Estos significados y sentidos les permiten a los niños y niñas llegar a comprender el mundo y así mismos, entender sus sentimientos, deseos, pensamientos e intenciones y los de aquellos con quienes interactúan.

La Narrativa es el vehículo movilizador de la competencia comunicativa, es a través de esta forma de expresión que los niños y niñas cuentan historias, eventos y sucesos. (MEN, 2010, Documento No. 13, p. 28).

Ahora bien, las condiciones tecnológicas en las que el niño y la institución pueden confluír nos exigen acondicionar la tradicional forma de expresión de la narrativa verbal, a nuevas formas de narrativa, "narrativa digital", integrada esta última por la imagen, el audio y la animación (en el marco de un modelo narrativo pertinente).





A partir de esto podemos tomar el cuento como estrategia didáctica y recrearlo digitalmente en un objeto virtual de aprendizaje, a fin de posibilitar el desarrollo de las siguientes competencias comunicativas:

**Anticipación:** referida a la posibilidad que tiene los niños de representar en diferentes tipos de situaciones o eventos futuros, acciones posibles, consecuencias e intenciones en una situación dada. Durante el diálogo metacognitivo que se establece entre los niños, las niñas y la maestra se generan preguntas, tales como: ¿de qué se tratará el cuento?, ¿Qué hará el personaje para resolver el problema?, ¿Qué le sucederá al personaje?

**Elaboración del discurso en la expresión de las ideas sobre el texto:** se refiere a la manera como los niños y las niñas hacen explícitos sus pensamientos, creencias o gustos en una conversación, favoreciendo intercambios con otras personas, mediante la información, la explicación y la argumentación. Algunas preguntas movilizadoras son: ¿qué pensará el personaje principal cuando se encuentre con otros personajes?, ¿Qué le sucede al protagonista en diferentes circunstancias?

**Textualización y constitución de reglas del sistema notacional:** se refiere al saber que tienen los niños y las niñas acerca de la lengua escrita. Mediante sus producciones reconocen el discurso escrito y sus grafías como sistemas de signos que representan algo, que comunican una idea, por lo tanto pueden leerse. Entre algunas actividades sugeridas se encuentran: escribe el título del cuento, lo que más te gusta, escribe el nombre de los personajes y dibuja algunos personajes del cuento.

La manera de recrear el cuento en un OVA está dada por la utilización que se pueda hacer de la imagen y el audio, estas dos herramientas permi-

ten respectivamente, y en conjunto, que el niño y la niña construyan significados y atribuyan sentido a las experiencias derivadas del texto. Un OVA con estas características es el referente digital de la lectura en voz alta, con la particularidad que ya ha sido pregrabada y editada por el docente. El uso de la voz y la imagen se justifican por sí mismas; con la primera se pueden producir tonalidades que reflejan sentimientos y emociones, intenciones y sentidos; la segunda, más que una propuesta conducente de la imaginación, procura ser un apoyo a las imágenes particulares, las sinestesias y sensaciones que de la fantasía se derivan.

Al leerle al niño en voz alta estamos acondicionando su cerebro para que asocie la lectura con el goce. A través de la lectura en voz alta los niños y las niñas desarrollan habilidades para escuchar, viven fuertemente las emociones, incorporan de una manera fácil la estructura de las narraciones, desarrollan criterios y opiniones al tomar partido de los personajes, situaciones y actuaciones, crean lazos emocionales y alcanzan nuevos universos de aprendizaje (MEN & CERLALC, 2006).

La adopción de un enfoque de competencias exige a la maestra, en este caso de Preescolar, la construcción de ambientes enriquecidos por las TIC y la implementación de estrategias didácticas y pedagógicas con el uso de los OVA, que permitan a los estudiantes aprendizajes significativos a través de sus sentidos.

### Objeto virtual de aprendizaje (OVA)

“Un Objeto de Aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, autocontenido y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. El Objeto de Aprendizaje debe tener una estructura de información externa (metadatos) que facilite su almacenamiento, identificación y recuperación” (MEN, 2006).



En este caso el modelo de producción del OVA está centrado en el docente, ya que él es quién está a cargo de la mayoría del proceso de elaboración. Los aspectos funcionales de los OVA son usabilidad, navegabilidad, adaptabilidad y satisfacción.

El valor pedagógico de los OVA está presente en la disponibilidad de los siguientes componentes (ver tabla 1):

Tabla 1. Componentes pedagógicos de los OVAS.

<b>Objetivos</b>	Expresan de manera explícita lo que el estudiante va a aprender.
<b>Contenidos</b>	Se refiere a los tipos de conocimiento y sus múltiples formas de representarlos, pueden ser: definiciones, explicaciones, artículos, videos, entrevistas, lecturas, opiniones, incluyendo enlaces a otros objetos, fuentes, referencias, etc.
<b>Actividades de aprendizaje</b>	Guían al estudiante para alcanzar los objetivos propuestos.
<b>Elementos de contextualización</b>	Permiten reutilizar el objeto en otros escenarios, como por ejemplo los textos de introducción, el tipo de licenciamiento y los créditos del objeto.
<b>La evaluación</b>	Es una herramienta que permite verificar el aprendizaje logrado. Está en concordancia con los objetivos propuestos y por el tipo de contenido presentado.

Los objetos virtuales de aprendizaje pueden ser propuestos por el docente, dado que se encuentra frente a una serie de nuevas tecnologías de la información y la comunicación que, además de poder favorecer su práctica educativa, responden a necesidades cognitivas particulares en los niños y niñas.

### Metodología de trabajo

La docente trabaja con grupos de 6 estudiantes dos veces por semana durante una hora, los cuatro periodos académicos del año; todos los niños y niñas tienen la oportunidad de participar y de ser valorados en sus competencias comunicativas.

La dinámica de trabajo con los estudiantes se realiza en tres momentos. En el primer momento se motiva y saluda a los estudiantes, se les presenta el nombre del cuento, del autor y se realizan algunas preguntas de anticipación acerca del contenido del cuento, previamente elaboradas por la docente y ajustadas a cada OVA. Entre algunos de los cuentos se encuentran: Choco busca una mamá, Los tres amigos, El arbolito enano, El avioncito que no sabía volar, El más poderoso, Cuando el elefante camina y El estofado del Lobo y Los secretos del abuelo sapo.

En el segundo momento se procede a ver el OVA (bien sea cada estudiante desde su portátil, o con apoyo del video beam o en el televisor instalado en el aula de clase). Mediante un diálogo metacognitivo entre la maestra y los estudiantes se indaga acerca de la anticipación de las situaciones de los personajes del cuento, los lugares, los conflictos, la resolución de los conflictos; es decir, se indaga acerca de la elaboración del discurso en la expresión de las ideas sobre el texto, y finalmente se pide a los estudiantes que escriban acerca del cuento, que dibujen sus personajes, lugares, lo que más les gusto, o no les gusto de cuento. En el tercer momento la maestra observa la textualización y constitución de reglas del sistema notacional que poseen los estudiantes, y finalmente registra en la rejilla las respuestas dadas por cada uno de los estudiantes en los diferentes funcionamientos cognitivos. Dicha información es socializada posteriormente con los padres de familia y comunidad educativa.

### Discusiones, interpretación y aplicación de resultados

Para tal fin a cada estudiante se le realiza una rejilla de cada objeto virtual de aprendizaje visto (ver tabla 2).



Tabla 2. Rejilla información OVAS.

Ministerio de Educación Nacional (2010). Aprender y Jugar, Instrumento Diagnóstico de Competencias Básicas en Transición. Documento No. 13. Bogotá, Colombia.

**Rejilla de registro del instrumento diagnóstico de competencias básicas en transición. Adaptada para el desarrollo del proyecto objetos virtuales de aprendizaje (ova): estrategia didáctica para el desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes del grado transición de la I. E. Villa Flora.**

Registre en este formato la información acerca de los desempeños de cada niño(a) en relación a los funcionamientos cognitivos observados en cada actividad del instrumento, por favor marque con una X el descriptor de desempeño que más represente los comportamientos ejecutados por cada niño(a) durante la aplicación de la actividad.

			<i>Estudiante 1</i>	<i>Estudiante 2</i>	<i>Estudiante 3</i>
	<b>Nombre OVA</b>				
	Sexo				
	<b>Edad</b>				
<b>Actividad</b>	<b>Funcionamiento Cognitivo</b>	<b>Descriptores</b>	<b>Desempeños de los niños (as)</b>		
			<i>Estudiante 1</i>	<i>Estudiante 2</i>	<i>Estudiante 3</i>
Narrativa digital del cuento	Anticipación	A. El niño predice las posibles acciones que realizarán los personajes.			
		B. El niño predice los efectos o consecuencias que las acciones de un personaje tendrán sobre el otro.			
		C. El niño predice cómo se sentirán los personajes frente a situaciones de la historia.			
		D. El niño considera las intenciones que pueden motivar a un personaje a emprender una serie de acciones.			
	Elaboración del discurso en la expresión de las ideas sobre el texto	A. El niño usa su discurso para informar de forma condensada y abreviada sobre un aspecto muy puntual del cuento.			
		B. El niño usa su discurso para dar cuenta de lo que pasa en el cuento, retomando fragmentos de la información icónica y/o textual de la historia.			
		C. El niño usa su discurso para explicar sus ideas, proponiendo algunas razones en las que ellas se apoyan. Para hacerlo retoma lo que sabe por su experiencia y situaciones particulares de la historia.			
		D. El niño usa su discurso para argumentar sus ideas contrastando distintas posiciones y sustenta una o varias de las que ha expuesto. Con este fin, retoma aspectos globales de la historia enriqueciéndolos con los conocimientos derivados de su experiencia.			



Actividad	Funcionamiento Cognitivo	Descriptor	Desempeños de los niños (as)		
			Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3
Explore-mos las primeras ideas sobre escritura	Textualización y Constitución de reglas del sistema notacional	A. El niño escribe una o varias líneas combinando distintos tipos de grafías: dibujos, pseudoletas, números y algunas letras.			
		B. El niño escribe uno o más renglones y usa letras que combina de diferentes maneras, sin agruparlas.			
		C. El niño escribe uno o más renglones, con letras que se combinan y se agrupan sin tener un significado convencional.			
		D. El niño escribe varios renglones de manera convencional, aunque omite o agrega letras en algunas palabras.			
<b>OBSERVACIONES DE LA ACTIVIDAD</b>					

La rejilla adaptada comprende tres ítems para evaluar denominados competencias o funcionamiento cognitivos, y cada uno a su vez comprende cuatro descriptores del desempeño de la competencia. Su clasificación establece A y B que son aspectos básicos; C y D son aspectos más elaborados de la competencia.

### Anticipación

Se refiere a la posibilidad que tienen los niños(as) de representar diferentes tipos de situaciones o eventos futuros, acciones posibles, consecuencias, estados mentales, emocionales e intenciones en una situación dada. Se valoran los siguientes descriptores de desempeño (ver tabla 3).

Tabla 3. Descriptores de desempeño.

<b>A.</b>	El niño predice las posibles acciones que realizarán los personajes.
<b>B.</b>	El niño predice los efectos o consecuencias que las acciones de un personaje tendrán sobre el otro.
<b>C.</b>	El niño predice cómo se sentirán los personajes frente a situaciones de la historia.
<b>D.</b>	El niño considera las intenciones que motivarán a un personaje a emprender una serie de acciones.

**Observaciones:** los niños(as) al ver el cuento, al escuchar las voz de los narradores y la música expresan interés, agrado, se muestran motivados de continuar viéndolo y su nivel de atención es mayor. Predicen algunas escenas que ocurrirán, y cuando concuerdan expresan saber mucho, y cuando no sucede lo que plantean, se muestran asombrados

y alegres. Se evidencia la disposición de los niños a la hora de narrarles el cuento, y de realizar las actividades derivadas de este. Durante la narrativa digital del cuento responden emocionados a las preguntas de la docente sobre lo que piensan que hará el personaje, de qué tratará el cuento, entre otras.





### Elaboración del discurso en la expresión de las ideas sobre el texto

Se refiere a la manera como los niños hacen explícitos sus pensamientos, creencias o gustos en una conversación y favorecen intercambios eficaces

con otras personas (producen para alcanzar propósitos como informar, explicar y argumentar). Con respecto a la clasificación, A y B son aspectos básicos; C y D aspectos más elaborados de la competencia. Se valoran los siguientes descriptores de desempeño (ver tabla 4).

Tabla 4. Descriptores de desempeño.

<b>A.</b>	El niño usa su discurso para informar de forma condensada y abreviada sobre un aspecto muy puntual del cuento.
<b>B.</b>	El niño usa su discurso para dar cuenta de lo que pasa en el cuento, retomando fragmentos de la información icónica y/o textual de la historia.
<b>C.</b>	El niño usa su discurso para explicar sus ideas, proponiendo algunas razones en las que ellas se apoyan. Para hacerlo retoma lo que sabe por su experiencia y situaciones particulares de la historia.
<b>D.</b>	El niño usa su discurso para argumentar sus ideas contrastando distintas posiciones y sustenta una o varias de las que ha expuesto. Con este fin, retoma aspectos globales de la historia enriqueciéndolos con los conocimientos derivados de su experiencia.

**Observaciones:** la docente invita a los niños y niñas a que le cuenten quién era el personaje del cuento, cómo era, dónde vivía, luego de que ellos vean el cuento recreado en el objeto virtual de aprendizaje. Los estudiantes expresan sus sentimientos y emociones acerca de los personajes, las situaciones, los lugares; realizan descripciones, establecen comparaciones, explican, argumentan dan cuenta de situaciones y ajustan a sus vidas a situaciones que les suceden a los personajes. Los diálogos son cortos y a veces es necesario recordarles que debemos pedir la palabra para hablar. Expresan gran motivación por participar y recrear sus pensamientos a través de sus palabras y dibujos. También, se puede afirmar que paulatinamente amplían su repertorio lexical, su vocabulario aumenta y emplean palabras pronunciadas por los diversos personajes de los cuentos. Toman postura frente a las acciones que realizan los personajes y categorizan de acuerdo con sus juicios de valor (eso está mal hecho o bien hecho).

### Textualización y constitución de reglas del sistema notacional

Se refiere al saber que tienen los niños y las niñas acerca de la lengua escrita, a las reglas que rigen los textos y los modos de escribir. Reconocen el discurso escrito y sus grafías como sistemas de signos que representan algo, y por lo tanto, pueden leerse. Sin embargo, para analizar los descriptores de desempeño de esta competencia juega un papel muy importante la etapa de escritura en que se encuentra cada estudiante, al igual que la noción que posea de figura humana o dibujo. La clasificación establece A y B para aspectos básicos; C y D aspectos más elaborados de la competencia. Se valoran los siguientes descriptores de desempeño (ver tabla 5).

Tabla 5. Descriptores de desempeño.



**Observaciones:** durante los diálogos entre la maestra y los estudiantes, y entre ellos, algunos expresan no saber escribir, o preguntan: “¿profe lo escribo como yo crea?” Esto dicen los niños cuando intentan escribir acerca del cuento. “Maestra con la M de mamá”. Algunos escriben pseudolettras, números, otros en cambio que se encuentran en la etapa silábica alfabética leen con mayor seguridad sus trazos. Algunos estudiantes solicitan la muestra en el tablero de algunas letras que aún no manejan o conocen. Y otros estudiantes ya leen y escriben de manera convencional aunque con algunas omisiones o sustituciones. Surgen diálogos muy interesantes, comparan sus producciones y piden aprobación a sus amiguitos o a su docente de lo que escriben, algunos con sentido y valor sonoro, otros aun en proceso. Sus producciones escritas espontáneas son confrontadas por la maestra para luego el niño o la niña realizar la escritura correcta de estas, teniendo la posibilidad de confrontar sus escritos con la escritura convencional y nuevamente reescribir. Este proceso resulta fascinante ya que cada día avanzan más en el desarrollo de sus competencias comunicativas. Pareciera mágico ver como el estudiante accede a la escritura convencional y a la lectura de una manera lúdica, motivados por el deseo de expresar lo que acontece en el cuento. Su preocupación aumenta por realizar imitaciones de los dibujos de los personajes, para lo cual disponen de la herramienta Paint o del papel y lápiz.

### Conclusiones

De la tradición oral y escrita hemos arribado a la tradición digital, a las narrativas verbales enriquecidas con elementos gráficos, auditivos y multimediales, que permiten recrear en nuevos ambientes de aprendizaje, nuevas maneras de abordar el desarrollo de saberes, procedimientos y actitudes; así pues, responder a los contextos de globalización y gestión del conocimiento con criterios de calidad que partan de las necesidades de los estudiantes es dar una respuesta, además de pertinente, ética.

La puesta en marcha de estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan la enseñanza de competencias comunicativas o básicas en general, implica para el docente la apropiación de competencias informacionales, técnicas, tecnológicas, comunicativas y éticas que le permitan presentar de manera creativa recursos educativos digitales que suelen ser mucho más atractivos para los estudiantes, y en este sentido, mucho más vinculantes y movilizados de experiencias significativas.

Los cambios en la educación ocasionados por la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), han hecho que las instituciones se vean obligadas a repensar en la utilización de nuevas metodologías en el proceso educativo, lo que conlleva a una implementación de estrategias didácticas que apoyen las prácticas pedagógicas cotidianas de los docentes. Esta integración posibilita la reflexión sobre la necesidad de producir recursos educativos digitales adaptados a las necesidades de los niños y niñas, y a la generación de ambientes relacionales y condiciones óptimas para el desarrollo de sus competencias.

Se evidencia en los diálogos metacognitivos con los niños y niñas mayor interés, motivación y conocimiento del texto, que cuando se les narra un cuento en formato físico. Disfrutan de las voces de los narradores, los imitan, formulan preguntas acerca de las voces, anticipan, predicen, argumentan y dan cuenta de la narración y la relacionan con situaciones de la vida cotidiana. En algunas ocasiones o escenas, piden que se les repita una y otra vez el mismo fragmento para verificar las anticipaciones o comprobar sus hipótesis. A su vez, la narrativa digital de la voz les da pistas de las emociones y sentimientos de los personajes, transportándolos a mundos mágicos, encantados de ensoñación y animismo.

La resolución de problemas cotidianos emerge en los diálogos entre la docente y los estudiantes, y entre ellos mismos, traen a colación situaciones



similares que les han sucedido a los personajes del cuento y a ellos en la institución o en el hogar. La narrativa digital de los OVA les permite conocer mundos desconocidos y vivir experiencias y aprendizajes verdaderamente significativos.

### Lista de referencias

- Ministerio de Educación Nacional. (1997). Serie Lineamientos Curriculares. Lineamientos Curriculares para Preescolar. Bogotá, Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional. (1997). Decreto 2247 de Septiembre 11 de 1997. Bogotá, Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemática, Ciencias y Ciudadanas. Documento no. 3. Lo que los estudiantes deben saber y saber hacer con lo que aprenden. Bogotá, Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional. (2009). Desarrollo Infantil y Competencias en la Primera Infancia. Documento no. 10. Bogotá, Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional. (2010). Aprender y Jugar, Instrumento Diagnóstico de Competencias Básicas en Transición. Documento no. 13. Bogotá, Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional. (2010). Guía Operativa para la prestación del servicio de Atención Integral a la Primera Infancia. Guía no. 35. Bogotá, Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional & Cerlalc. (2006). Proyecto Mil maneras de Leer. Bogotá, Colombia.

### Referencias de apoyo

- Lafrancesco, V., G. M. (2004). La Educación Integral en el Preescolar. Propuesta Pedagógica. Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá.
- Ministerio de Educación Nacional. (2008). Curso Virtual Objetos de Aprendizaje (OVA). Bogotá.
- Metros. (2002). Learning Objects in Higher Education. Susan E. Metros. EDUCASE, Center for applied Research. Research Bulletin. Volumen 2002, Issue 19.
- Torrado, M.C. (2000). Educar para el desarrollo de las competencias: una propuesta para reflexionar. En Bogoya, D. & colaboradores. Competencias y proyecto Pedagógico. Bogotá: Unibiblos.

### Cibergrafías

#### Objetos virtuales de Aprendizaje

<http://lilianadelvallegrisales.jimdo.com>

### CUENTOS

- Cuento: Choco busca una mamá  
<http://www.youtube.com/watch?v=jNHf0X7k8PQ&feature=relmfu>
- Cuento: Los secretos del abuelo sapo  
<http://www.youtube.com/watch?v=3Hxsba3J6O4>
- Cuento: El arbolito enano  
<http://www.Youtube.com/watch?v=tiHgArsiwDE>
- Cuento: El estofado del lobo  
[http://www.youtube.com/watch?v=WX\\_y52D\\_U9I](http://www.youtube.com/watch?v=WX_y52D_U9I)
- Cuento: Cuando el elefante camina  
<http://www.youtube.com/watch?v=iFF4yOBWall>



Cuento: El mas poderoso  
<http://www.youtube.com/watch?v=ZzUYUdS4Vi0>

Cuento: El avioncito que no sabia volar  
<http://www.youtube.com/watch?v=uZjcBLNy-2k>

Cuento Los tres amigos  
[http://www.4shared.com/video/zLYFTdfW/3amigos\\_video.html](http://www.4shared.com/video/zLYFTdfW/3amigos_video.html)

Padres de familia: Sonia Rivera madre de Víctor Alejandro Berrio Negrett padre de Rivera, Kiara Sofía Negrett D., Mariajosé Gaviria O., Docente Liliana Del Valle G.

### ANEXOS Registro Fotográfico

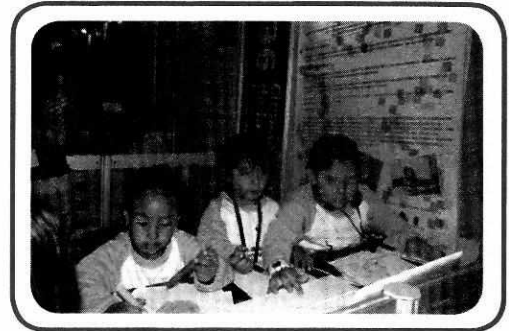
Feria de la Ciencia la Tecnología y la Innovación 2011

Docente : Liliana María Del Valle Grisales

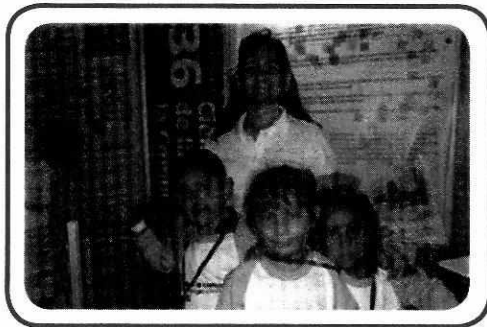
Grupo: Transición.

Expositores del Proyecto en la Feria

Víctor Alejandro Berrio Rivera, Kiara Sofía Negrett D. y Mariajosé Gaviria O.



Producción escrita de la estudiante Kiara Sofía Negrett D.  
 del grado Transición de la I. E. Villa Flora.  
 Edad: 5 años



Víctor Alejandro Berrio Rivera, (izquierda) Mariajosé Gaviria O. (centro)  
 Kiara Sofía Negrett D. (derecha). Docente Liliana Del Valle G.

