

Fecha

16-Noviembre-2022

Autor(es)

Juan Jose Vargas Burbano

Director(es)

Maríali Garcia Cardona

Evaluator(es)

Consejo academico del  
L.D.L.A

Publicador

Liceo De Los Andes

***Cuentos mágicos***

**Juan Jose Vargas Burbano**  
**Liceo de Los Andes**  
***Proyctografia undécimo***

**Tutora: Maríali Garcia Cardona**  
**16 de Noviembre 2022**

**Liceo de los Andes**

# **CUENTOS MÁGICOS**

**Juan Jose Vargas Burbano**

**Presentado para optar al título de:**

**Bachiller Académico**

**Director(es)**

**Carlos M. Castaño**

**Enrique Nieto**

**LDLA**

**PROYECTOGRAFIA**

**Cota, Cundinamarca**

**Nov 16 de 2022**

# Nota de aceptación

---

**Firma de jurado**

---

**Firma de jurado**

---

**Firma de jurado**

## **Agradecimientos**

Se le da gracias a mis padres de familia, los cuales me han venido apoyando a lo largo de este proyecto, además de darle especial gracias mister Carlos Mario y Enrique Nieto ya que me han ayudado a corregir mis errores durante la realización del proyecto, incluyendo su acompañamiento y motivación que me han brindado.

Le doy gracias a Miss Maria Li la cual me ayudó a tener una mejor conexión con los estudiantes de grado primero, además de sus aportaciones a la realización de la página web interactiva, brindándome ideas y motivos para seguir adelante con el proyecto.

Pero más importante le doy gracias al Liceo de Los Andes ya que me ayudó a formarme como una persona más responsable y dedicada a cumplir sus metas.

## **ÍNDICE**

<b>Proyectografía 2022</b>	<b>4</b>
Juan Jose Vargas Burbano Grado:11	4
1. ABSTRACT	5
2. INTRODUCTION	6
3. Relevancia	6
4. Juguetes identificados	7
5. Jugete elegido	8
6. LOGO	9
7. DOFA	9
8. Formulación de la problemática	9
9. Pregunta problema	10
10. Preguntas derivadas	10

11. Hipótesis central	10
12. Propósitos u objetivos generales	11
13. Propósitos u objetivos específicos	12
14. Marco teórico o batería conceptual	12
15 MENTEFACTO	16
16 Marco metodológico	16
17 Marco Procedimental	17
18 Diario de campo	18
19 Balance general y conclusiones	22
20 Legado para futuros proyectos	23
Referencias	24

## 1. ABSTRACT

It has been shown that Cuentography has suffered a decline over the years that has been presented in Liceo de Los Andes, having less and less relevance for the highest-ranking. This essay informed us about how to make a solution for this problem, with the proyectography MAGIC TALES, giving us the adaptation of interactive web sites for cuentography, with different tools that can improve the reading and pronunciation level, especially with the tool "audio stories", that can help the kids with their literature abilities (Fiestas Martinez-Celina Elizabeth, 2021). Apart from the benefits to the kids, the website also helps with their own cuentography, because the interactive website gives an "update" in the methodology of this first challenge.

## 2. INTRODUCTION

The impact of the Cuentography currently has gone down for less changes that this one has every year. This is a serious problem because it is not only the children's first project, it is also an important part of the formation and preparation in speaking, reading, writing and creative abilities, because they need to be ready for life and the next education levels. The need for an update in the Cuentography system is important, and the solution that is better for this first challenge is the creation of a interactive web site, because an own web site can improve the two projects that are working currently, and the children's ability too, because are many studies that can provided the effectiveness of the different tools that the interactive web sites brings to their users.

The reading comprehension and pronunciation of children is something that in most cases is unknown because there are so many methods that could be improved, but one that this is going to talk about is the use of audio stories. This one is supported with different arguments from people who know about the importance of this method and its benefits for the two cases that this project is helping.

## 3. Relevancia

Motivacional: Me ayuda en la parte de creación una página web con la mayoría de los implementos importantes, los cuales le dan el funcionamiento como tal, pero también me ayuda en mi parte creativa debido a que se requiere un diseño también, el cual demuestra a que va enfocada la página o que es lo que le brinda al usuario, como el mágico mundo de la lectura de los cuentos, el que se ha perdido un poco en el seno de los hogares, ya son pocos los padres que aún le leen los cuentos a sus hijos antes de dormir y más aún motivarlos a leer los cuentos.

Socio-ética: Si hablamos de términos más sociales, lo que me brinda es la importante mejora al momento de relacionarme con más personas, ya que me permite entablar una charla con cualquier persona a mi alrededor, con la cual quiera hablar o discutir sobre un tema, como lo he evidenciado a lo largo de este año al momento de relacionarme más con Ciclo 1 y la Miss Maria Li.

LDLA: Principalmente es dejar el legado de la página web a la Cuentografía, la cual deseo que se utilice a lo largo de los años, además de conseguir ese impacto que se desea brindar a la cuentografía durante este año y el cual se mantendrá a lo largo de los años, el impacto social que se desea con este proyecto es el apoyo y motivación a los niños del Liceo de los Andes, para que lean constantemente los cuentos infantiles, que sin duda es una de las actividades que más identifica la niñez, esa etapa que hoy en día por la tecnología, el avance y desarrollo de lo cibernético los niños tienen la posibilidad de leer y descubrir la lectura de los cuentos en la herramienta digital.

#### 4. Juguetes identificados

Todas las personas son buenas en algo, sea porque se les facilita o les emociona algo, una actividad o un deseo profundo. En mi caso tengo 2 “juguetes” elegidos, los cuales he visto muy útiles al momento de elegir mi carrera para la universidad.

El primero se trata en mi habilidad y pasión por la informática, y me refiero más en la parte de programación la cual le encuentro más afecto y afinidad, debido a que esta me permite y ayuda en la creación de videojuegos la cual es algo que me atrae bastante, además de que también me ayudaría a aprender el funcionamiento de una Inteligencia Artificial (IA). En mi parte habilidosa es



con base a mis conocimientos y ayudas que he brindado en ciertos problemas informáticos a mi familia, amigos y profesores.

El segundo se trata más sobre las ventas pero de manera presencial, osea hablando directamente con el cliente para saber qué es lo que desea y así saber si podría ayudarlo. Este “juguete” se generó más por un trabajo familiar por el lado de mi papá, ya que él posee un local de ventas de calzado, en el cual he ayudado en varios años hasta hoy, los cuales me han servido para mejorar mis habilidades de socialización y comunicación frente a personas desconocidas.

## 5. Juguete elegido

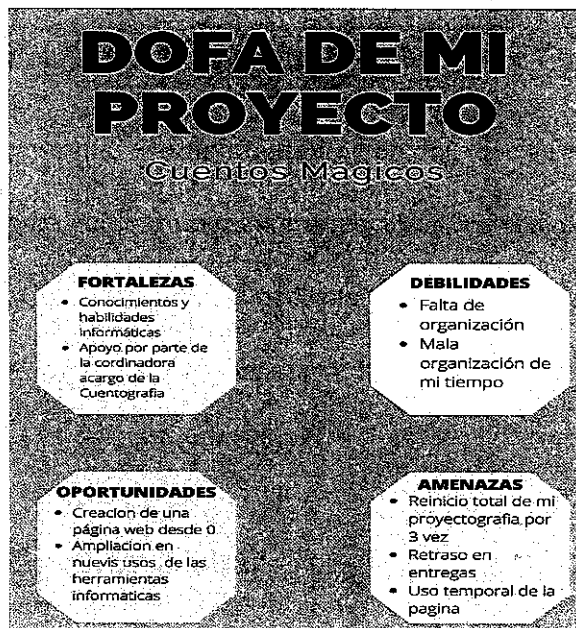
De los dos juguetes que he generado y alimentado estos últimos años, me puse a pensar cuál era el más apropiado para el desarrollo de mi proyectografía, y viendo que en el Liceo de Los Andes nunca ha habido un proyecto en base a la informática, he decidido usar mi “juguete” de la informática, el cual me servirá para desarrollar el primer proyecto que ayudará a la comunidad o una población específica del Liceo de Los Andes.

Teniendo en cuenta la gran ampliación del campo de la informática, tendré que buscar la manera de reducirlo o centrarlo en una o dos ramas específicas de la informática, puede que sea implementar un nuevo sistema de organización o la creación de una página web para alguna de las *grafías* que el Liceo posee.

## 6. LOGO



## 7. DOFA



## 8. Formulación de la problemática

La cuentografía es el primer reto importante que tienen los estudiantes de ciclo 1, esto debido a que tienen que desarrollar un cuento siguiendo una temática específica, (este año se decidió como temática la *Agricultura*) en la cual se demostrará y evaluará su

creatividad y capacidad lectora al momento de realizar el cuento, sin embargo ese primer reto no posee tanto impacto como otras grafías que se ven en Liceo de los Andes y esto se debe porque no le prestan mucha atención los coordinadores de otros grados, además de que la cuentografía solo la trabajan los coordinadores de ciclo 1, haciendo que este reto se vea muy reducido.

## 9. Pregunta problema

¿Cómo a través de la digitalización a una plataforma web, las cuentografías que se realizan cada año en Liceo de Los Andes por parte de los estudiantes de ciclo 1, logran generar un mayor impacto con miras al fortalecimiento de los hábitos lectores-escritores en la comunidad educativa y mucho más en ellos como autores?

## 10. Preguntas derivadas

¿Por qué es importante hoy en día, en esta era digital, llevar todo al plano informático para generar un mayor impacto en los proyectos educativos?

¿Qué herramientas necesita tener la página web para que sea efectiva o interactiva?

¿Qué tanta importancia se le ha dado a la cuentografía a lo largo de su realización en el Liceo de Los Andes?

## 11. Hipótesis central

La digitalización de las cuentografías a una plataforma web interactiva es algo que se debe implementar en Liceo de Los Andes debido a dos principales razones:

- El impacto que esta puede generar al momento de presentarla ante los estudiantes y docentes del Liceo.
- La clara actualización de este primer reto, ya que lo necesita para poder estar “modernizado”. y que esté a la vanguardia en la tecnología.

Debemos tener en cuenta las herramientas que se implementarán en esta página web, ya que no solo será para guardar las cuentografías en una página web, sino que el objetivo de esta sea poseer herramientas interactivas, las cuales no solo ayudarán a mantener o atraer la atención de distintos usuarios, sino que también ofrezcan una mejora para los niños de Ciclo 1, en cuanto a lectura y alfabetización por medio de audio-cuentos.

La importancia de la actualización de las cuentografías se debe a que esta no ha sufrido ningún cambio desde sus inicios en el Liceo de los Andes, ya que solo se le a visto “digitalizarse” al momento de pasar los cuentos a un documento impreso para que así se vean más formales. Esto ha hecho perder el impacto de esta misma, debido a la falta de mejoras que está a recibido. No solamente afecta al proyecto como tal, sino que también a los propios estudiantes de ciclo 1 al no recibir el suficiente apoyo por su propio esfuerzo.

Aparte de este aspecto, también tenemos que tener en cuenta los beneficios de esta “actualización” que se va a realizar, las cuales tienen repercusión en la vida futura de los estudiantes, debido a que les está fortaleciendo sus habilidades lectoescritoras por medio de las propias herramientas de la página, las cuales se demostrarán al momento de enfrentarse en asignaturas que requieran estas habilidades, sea en el colegio o en la universidad, haciendo que se les facilite aún más comprenderlas. Esta digitalización les permitirá a los estudiantes de Ciclo 1 empezar a familiarizarse y manejar las herramientas digitales y búsqueda de la información especialmente la lectura en las web.

## 12. Propósitos u objetivos generales

- Lograr que la cuentografía tenga un mayor impacto al finalizar el año, para que así se le de mucha más importancia y atención a lo largo de los años en el Liceo de Los Andes, por supuesto dejando el legado de la página web para que así se le puedan implementar nuevos cuentos de nuevos estudiantes que se tengan que enfrentar a este

primer reto durante la primaria, que es donde se inicia el amor y pasión por la lectura, especialmente de los cuentos infantiles..

- Colocar un enlace que lleve directamente a la página web de las cuentografías, y esto se tiene planeado de manera que el enlace esté implementado en la página oficial del Liceo de Los Andes la cual la administradora es Miss Paola. El objetivo de esto es generar un impacto aún mayor ya que se lograra conseguir más audiencia que tenga la oportunidad de ver las cuentografías.

### 13. Propósitos u objetivos específicos

- Si se desea ampliar el funcionamiento de la página web a otras o nuevas *grafías*, la idea es dejar a un nuevo administrador que se encargue de añadir las nuevas características a la página.

### 14. Marco teórico o batería conceptual

#### **Páginas web interactivas en ciclo 1**

A lo largo de la digitalización y la implementación de nuevas herramientas informáticas hasta la fecha, se ha demostrado conseguir una mayor interacción entre las páginas web y los lectores. Según (Mark Fernández, 2019)

Las páginas interactivas permiten la interacción y comunicación entre la página y los usuarios, además de ser una plataforma dinámica que permite esto. Estas páginas buscan llamar la atención mediante distintos factores que posee, como ciertas animaciones, objetos 3D interactivos o incluso audiocuentos, y esto con el objetivo de mantener una conexión con el usuario mediante estas herramientas, las cuales brinda coherencia a la información y evita el aburrimiento de solo estar leyendo sin ninguna interacción.

Lo beneficioso de este tipo de páginas es que mejoran la experiencia del propio usuario ya que aumenta el número de visitas a la página y una mayor retención de la

audiencia. Algo importante a destacar es que al momento de conseguir mucha audiencia, se puede acercar más a conseguir el público objetivo que se desea y esto gracias a que, aparte de ser interactivas, posee tecnologías, dinamismo avanzadas que aumentan más su efectividad.

En conclusión

### **Mundos posibles de la primera infancia**

Recientemente se ha evidenciado una gran importancia de los audiocuentos, no solo para los niños, sino también para las editoriales que buscan formarse o ampliarse al campo de libros digitales. Según la (Fundación Entrelíneas para Viva Leer Copec, 2020).

En esta época se nos menciona el aumento del impacto en los audiocuentos a comparación de los libros digitales, los cuales han disminuido en la actualidad. Este *boom de los audiolibros* se ha visto más influenciado por distintas compañías de libros infantiles y las cuales poseen una biblioteca muy amplia de estos libros. Es algo fácil de aceptar porque estas compañías le apostaron a esto y es que los audiocuentos poseen ventajas algo similares que los cuentos normales.

Si hablamos al momento de leer, está científicamente comprobado que, desde un punto de vista neurológico, la parte del cerebro la cual se activa al momento de leer, también se activa al momento de escuchar audiocuentos, aun así la experiencia no sea la misma. Estos documentos también poseen el apoyo visual de imágenes, haciendo que los niños fomenten más su imaginación, lo que ayuda aún más en el desarrollo de la propia creatividad del niño y no solo eso, también genera una mayor capacidad de atención, gracias que los audiocuentos generan historias las cuales los niños querrán permanecer enganchados y no perderse ningún detalle de la trama.

## **El desarrollo de la lectura comprensiva en el idioma inglés a través de actividades que involucren el uso de páginas interactivas de internet**

A largo de los procesos educativos que se generan en los estudiantes, se logra consolidar la interacción web como una manera de alcanzar una meta específica. Según (Crespo Rodas, 2019)

El desarrollo de la competencia lectora en el inglés y la inclusión de recursos tecnológicos en los espacios académicos, son aspectos muy importantes para la educación, debido a que se puede ver desde 2 puntos de vista, uno social y otro académico, los cuales buscan fomentar la lectura para así tener una sociedad más informada y más alfabetizada (tanto en lectura y ortografía) en esta lengua universal, además de buscar generará un vocabulario más extenso en los estudiantes. (2019)

Dicho esto, podemos concluir que las páginas interactivas son otra herramienta que permite la ampliación a nuevos idiomas o a una segunda lengua como el inglés en este caso.

## **El uso de páginas interactivas como manera de evaluación**

Se buscan (no encontrado, 2016)

En la modernidad se quiere buscar nuevas formas de evaluación de distintas materias o clases, incluso en la universidad. Entonces lo que posiblemente se esté pensando para el LDLA son las nuevas estrategias de evaluación, en este caso aunque sea en cuentografía, para así modernizar las formas y sistemas de evaluación para el propio beneficio del Liceo.

## **Audiocuentos para mejorar la comprensión lectora de los niños**

(Fiestas Martinez-Celina Elizabeth, 2021)

Algo que afectó a muchos colegios privados en Colombia fue la lectura en los niños, lo que se buscaba era mantener esta actividad, pero se vio bastante reducida. Entonces se

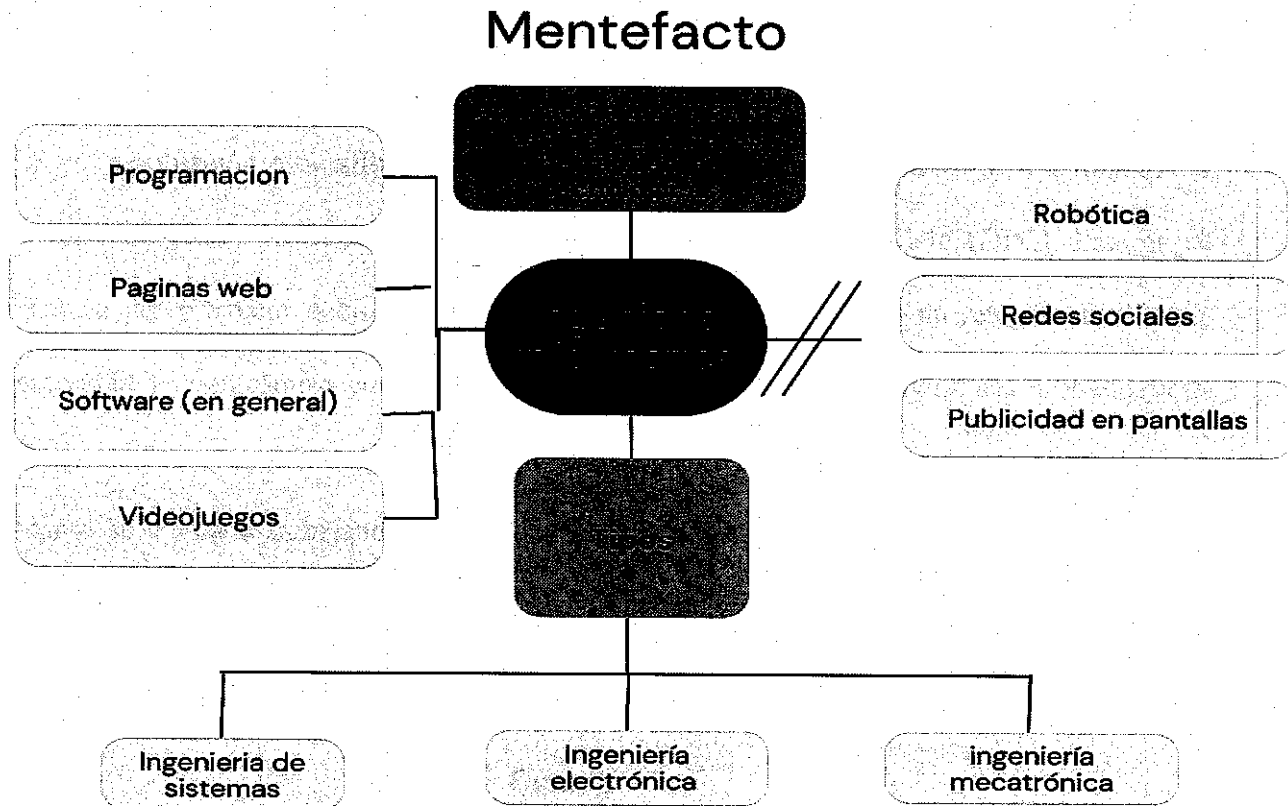
tiene planeado usar un diseño pre experimental y/o prueba de este método a los estudiantes de jardín hasta primaria, para que así se mantenga la lectura en esta etapa y obtener resultados que demuestren la mejora de la comprensión lectora en estos cursos, aparte lograr obtener una mejora en su habilidad lectora, del análisis, comprensión y del habla.

### **Audiocuentos como ayuda para fortalecer valores morales**

Hay distintas formas de mejorar los valores de los niños. Según (María Yolima, 2020).

Un posible objetivo de los audiocuentos puede ser fortalecer los valores morales de los niños para que así les pueda ir bien en la sociedad, además las herramientas utilizadas para fortalecer aún más esto es el uso de una matriz bibliográfica, no solo audiocuentos, pero al final se usan para trabajar en el aula con acciones que permitan fortalecer en los pequeños valores como: la honestidad, tolerancia, generosidad, respeto, humildad, y responsabilidad. Algo destacable es que posee una fácil utilidad, que permite transmitir ideas y mensajes que logran influir en las personas en poco tiempo.





## 16 Marco metodológico

16.1 El objetivo que principalmente se quiere lograr es el de lograr que la cuentografía tenga un mayor impacto por medio de una página web interactiva (Cuentos Mágicos) que no solo traerá beneficios para el proyecto, sino también para los estudiantes de Ciclo 1 en sus habilidades de lectura, escritura y pronunciación. La manera en la que está planeado es primero hacer las intervenciones con miss Maria Li, la cual es la coordinadora de Ciclo 1 y la persona que me brinda los cuentos de los estudiantes para publicarlos en la página web, junto a la grabación de sus voces para implementar la herramienta de los audiocuentos. Después de conseguir esto, se estará modificando la página web debido a que cada vez se estarán incluyendo nuevos cuentos que se estarán recolectando. Cuando llegue el momento de las

dedicatorias de los padres, las cuales estarán dirigidas a sus hijos, será cuando ya entre la parte de la creación del índice y la portada que tendrá la cuentografía este 2022.

**16.2** La población está enfocada en Ciclo 1, más precisamente en grado 1 (estos rondan los 6-7 años de edad) ya que este es su Desafío de Promoción de Ciclo (DPC). Este es el epicentro del proyecto debido a este mismo factor, además que es un reto que evalúa su creatividad y compromiso con ciertas instrucciones (Temática específica), sus problemáticas se han venido mencionando a lo largo del ensayo, su impacto y su falta de actualización, por lo tanto se a estado trabajando junto a los estudiantes en el transcurso del año, para poder solucionar estos obstáculos que posee, junto a la invención de la página web interactiva.

## 17 Marco Procedimental

### Cronograma

Fecha	Actividad	Meta a alcanzar	Metodología
21 de abril 2022	Primera reunión con miss Maria Li.	Especificar y acordar lo que se realizará y tendrá la página.	Acordamos una fecha y una hora para poder reunirnos y hablar sobre lo que se tendrá que incluir en la página web, llegando a la conclusión de que se incluyen los audiocuentos con la propia voz de los estudiantes de grado primero.
27 de Mayo 2022 6 de Junio 2022 18 de Julio 2022 11 de Agosto 2022 7 de Septiembre 2022	Adquisición de cuentos, grabación de voces y modificaciones en la página web	Adquirir las voces de distintos estudiantes junto a sus cuentos para así poder incluirlos a la página web interactiva.	Durante estas fechas lo que se llevó a cabo junto a Miss Maria Li fue la adquisición de los cuentos de los estudiantes junto a sus voces, por lo tanto se tomó a cada estudiante uno por uno para así grabar su voz en lugares donde no hubiera tanto ruido. Al Finalizar esta parte, lo siguiente ya fue las modificaciones en la página web para que se abriera un lugar para incluir cada cuento,
15 de septiembre 2022 17 de octubre 2022	Reuniones con Miss Paola para lograr implementar la	Lograr introducir la página web de cuentografía a la	La idea que se planeó, era buscar al administrador de la página oficial del LDLA para así lograr crear una

	página web de cuentografía a la página oficial del Liceo de Los Andes	página oficial del LDLA para conseguir un mayor impacto	sección en la cual se pueda incluir un espacio para la página web de cuentografía, sin embargo si esto no se logra realizar, la segunda opción sería difundir la página web de cuentografía a través de las redes sociales del Liceo.
5 de Octubre 2022 18 de Octubre 2022	Organización de los libros de cuentografía (primero A y primero B)	Lograr obtener finalizados los libros donde estarán los cuentos de los estudiantes junto a las dedicatorias de los padres.	Acordamos con Miss Maria Li que también necesito apoyar en el desarrollo de los libros de cuentografía, para eso me dejó encargado la parte del índice, la portada y un marco para ambos libros la cual se estará trabajando durante la semana de receso.
1 de noviembre 2022	Creación de un video para la presentación final de cuentografía.	Presentar un video en la presentación final de la cuentografía, el cual demuestre el trabajo realizado durante todo el año, por medio de fotos y videos recopilados.	Lo primero que se realizó fue la recopilación de distintas fotos tomadas a lo largo del año como prueba del trabajo que se había estado realizando. Al momento de tener la mayoría, se realizó la edición de estas para unir las mutuamente junto a una pista musical. El punto de este video era mostrárselo a los padres de los estudiantes de primer grado.

## 18 Diario de campo

27 de Mayo 2022

<b>Enganche motivacional</b> Lo que me mantuvo enganchado a la creación de este nuevo proyecto fue mi pasión por la informática, además de también ser el primero en implementar un proyecto que incluyera el uso de herramientas tecnológicas.	<b>Propósitos perseguidos</b> Lo que buscaba conseguir era que el uso de mis habilidades y conocimientos informáticos ayudaran a solucionar un problema en el Liceo de Los Andes, aunque al principio tuve muchas dificultades, por fin encontramos una problemática que requería una solución, y era la falta de apoyo e impacto de las cuentografías de grado primero.	<b>Fortalezas evidenciadas</b> Las fortalezas que se han visto evidenciadas en el trayecto han sido en parte, mis conocimientos en la informática, debido a que no se me a complicado demasiado la creación de una página web interactiva, además de también demostrar una buena conexión con los estudiantes de primer grado.
<b>Descripción de la actividad</b> Lo que se realizó primero	<b>Respuesta del grupo</b> Los estudiantes de primer grado	<b>Aspectos a mejorar</b> Aunque se haya

<p>para que se integrarán los estudiantes de grado primero fue la grabación de las voces junto a la recolección de sus cuentos escritos para la página web interactiva que se está realizando ya individualmente por parte del encargado de esta.</p>	<p>demonstraron una respuesta positiva debido a dos factores:1) no mostraron ninguna queja o complicación al momento de pedir sus voces,2) se evidenciaba su iniciativa ya que al momento de que se realizaba las intervenciones, todos querían participar e incluir su cuento en la página.</p>	<p>evidenciado un buen avance con el grupo, se debe mejorar sus habilidades de lectura, debido a que muchos niños se confundieron al momento de pronunciar sus propias palabras, aunque también hay aspectos a mejorar por parte nuestra y es la organización de tiempo, debido ha que tuvimos muchas complicaciones al momento de reunirnos ya que a cada uno se le podría interrumpir la hora acordada (Miss Maria Li o Mi persona) debido a que había una posibilidad que se generará alguna interrupción.</p>
---	--	---

6 de Junio 2022

<p><b>Enganche motivacional</b> De aquí en adelante no se evidencio enganche motivacional debido a que lo único que se necesitaba de los estudiantes de grado primero era su cooperación, cuentos y voces para añadirlas en la página web interactiva.</p>	<p><b>Propósitos perseguidos</b> Lo que buscaba conseguir era que el uso de mis habilidades y conocimientos informáticos ayudaran a solucionar un problema en el Liceo de Los Andes, aunque al principio tuve muchas dificultades, por fin encontramos una problemática que requería una solución, y era la falta de apoyo e impacto de las cuentografías de grado primero.</p>	<p><b>Fortalezas evidenciadas</b> Los estudiantes se vieron un poco más motivados al momento de participar en este proyecto, aunque no fueron todos, se pudo evidenciar un progreso.</p>
<p><b>Descripción de la actividad</b> Lo que se realizó en esta fecha fue continuar las intervenciones para seguir recolectando los cuentos de los estudiantes de grado primero, sin embargo se realizó de un modo diferente ya que se decidió tomar a los estudiante</p>	<p><b>Respuesta del grupo</b> Al momento de evidenciar las actitudes y motivaciones de manera individual, se pudo concluir que los estudiantes al momento de estar separados del grupo, se sienten con menos confianza, incluso cuando</p>	<p><b>Aspectos a mejorar</b> Se debe mejorar esa confianza en los niños ya que será algo muy importante que les aportará en futuras presentaciones, además de seguir mejorando la manera en que leen, ya que algunos niños siguen</p>

individualmente para así llevarlos a un lugar el cual el sonido no interrumpiera las grabaciones de voz mientras leían.	Miss Maria Li estaba presente.	teniendo problemas al momento de pronunciar algunas palabras, además de que a la vez, se traban mucho cuando leen.
---	--------------------------------	--

18 de julio 2022

<b>Enganche motivacional</b>	<b>Propósitos perseguidos</b> Lo que buscaba conseguir era que el uso de mis habilidades y conocimientos informáticos ayudaran a solucionar un problema en el Liceo de Los Andes, aunque al principio tuve muchas dificultades, por fin encontramos una problemática que requería una solución, y era la falta de apoyo e impacto de las cuentografías de grado primero.	<b>Fortalezas evidenciadas</b> Aunque se pueda contradecir, se logró evidenciar una mejora en las habilidades lectoras de algunos estudiantes ya que unos demostraron una buena fluidez al momento de leer los cuentos.
<b>Descripción de la actividad</b> En esta ocasión se decidió hacer una actividad al aire libre para que los niños tuvieran un espacio más recreativo, para que tuvieran algo más diferente que solo leer en un salón u oficina. Durante esta actividad, también se lograron conseguir más cuentos y voces.	<b>Respuesta del grupo</b> El grado primero demostró un mayor confianza al momento de tomar otra vez los cuentos de manera individual, ya que al estar en un entorno que no separa mucho al estudiante de su grupo, mantiene la confianza de una manera positiva.	<b>Aspectos a mejorar</b> El que se sigue evidenciando es la habilidad lectora que poseen los estudiantes ya que siguen repitiendo los mismos problemas, sin embargo en este día se evidenció un caso grave por parte de un estudiante, debido a que este mismo se le dificulto mucho leer su propio cuento.

11 de agosto 2022

<b>Enganche motivacional</b>	<b>Propósitos perseguidos</b> Lo que buscaba conseguir era que el uso de mis habilidades y conocimientos informáticos ayudaran a solucionar un problema en el Liceo de Los Andes, aunque al principio tuve muchas dificultades, por fin	<b>Fortalezas evidenciadas</b> Se demostró una mayor cantidad de voluntarios, debido a que deseaban participar de manera autónoma en el proyecto de la página web interactiva, además de que también se evidenció una mayor
------------------------------	--	--

	encontramos una problemática que requería una solución, y era la falta de apoyo e impacto de las cuentografías de grado primero.	motivación, gracias al trabajo que se ha venido realizando.
<b>Descripción de la actividad</b> Se volvió a la rutina diaria de la recolección de los cuentos y voces de manera individual, pidiendo permiso junto a miss Maria Li para poder retirar por unos pocos minutos, a los estudiantes de grado primero de sus clases, los cuales los trasladamos a la oficina de miss Maria Li para poder grabar sin interrupciones.	<b>Respuesta del grupo</b> Ya en este punto los estudiantes de grado primero ya me conocían y sabían perfectamente para que los necesitaba, por lo tanto muchos niños empezaron a participar de manera autónoma, lo cual era algo muy beneficioso.	<b>Aspectos a mejorar</b> En este punto aún se evidenciaron problemas al momento de lectura, cometiendo los mismos errores que se han venido demostrando, aunque ya no se presentaba en una gran cantidad de niños.

### 7 de septiembre 2022

<b>Enganche motivacional</b>	<b>Propósitos perseguidos</b> Lo que buscaba conseguir era que el uso de mis habilidades y conocimientos informáticos ayudaran a solucionar un problema en el Liceo de Los Andes, aunque al principio tuve muchas dificultades, por fin encontramos una problemática que requería una solución, y era la falta de apoyo e impacto de las cuentografías de grado primero.	<b>Fortalezas evidenciadas</b> En este punto los estudiantes ya habían mejorado sus habilidades lectoras, aunque seguían poseyendo ciertos problemas, además de que su confianza también se había fortalecido .
<b>Descripción de la actividad</b> Mi última intervención no cambió mucho, debido a que solo se tenía que recolectar los cuentos que faltaban, por lo tanto la intervención procedió con absoluta normalidad y sin complicaciones, sin embargo al final se les dio un	<b>Respuesta del grupo</b> Grado primero respondió con una buena motivación y satisfacción, debido a que su colaboración los hizo sentir satisfechos por el hecho de haber podido aportar sus voces y cuentos para la creación de su página de cuentografía.	<b>Aspectos a mejorar</b> Aunque los estudiantes de grado primero habían mejorado sus habilidades lectoras, siguen teniendo dificultades con su fluidez al momento de leer, lo cual les podría afectar en el momento de la presentación final de cuentografía.

agradecimiento a los estudiantes de grado primero por su total cooperación en este proyecto.		
--	--	--

## 19 Balance general y conclusiones

Lo que se tomó en cuenta para demostrar la eficacia de este proyecto fue cómo sea visto su eficacia por parte de los docentes, no solo de ciclo 1, si no también de los demás, los cuales han estado mencionando lo positivo de la página web o cosas que posiblemente le hagan falta, además de que también se ha hablado con miss Maria Li para así poder ampliar más lo que se necesita. Por parte de los estudiantes de ciclo 1 no se ha recibido ninguna respuesta debido a que no se les ha permitido evidenciar la página web hasta el momento de la presentación oficial de las cuentografías, por ende no se ha tomado en cuenta sus opiniones.

Como se menciona anteriormente, el objetivo de este proyecto es tener un mayor impacto de la cuentografía mediante el uso de una página web interactiva en la comunidad Liceo Andina, además de que también implemente una actualización en la metodología de esta misma, por ende lo que se está esperando es que la pagina logre cumplir este objetivo y que los motivos por los cuales se inició se hayan cumplido o brinden frutos. La manera en la cual se ha evidenciado su progreso ha sido de distintas formas, tanto opiniones como recomendaciones e incluso reuniones las cuales algunas se dieron para modificar la realización de este proyecto.

Por lo tanto llegamos a la conclusión de que este proyecto es un principio para nuevas implementaciones informáticas en el Liceo de Los Andes debido a que es el primero en abarcar los temas y ámbitos tecnológicos para la educación en la institución, el cual ofrecerá

nuevas aplicaciones en el futuro, sea para la misma cuentografía u otros proyectos de misma importancia.

Este proyecto nos permite evidenciar que la implementación de tecnologías al ámbito educativo es posible, ya que si se realiza mediante una buena implementación y seguimiento, los resultados se verán evidenciados de una manera muy positiva, debido a que se aportaría nuevos métodos de estudio en la institución y posiblemente, grandes cambios en terminos informaticos y tecnologicos.

Los audiocuentos estimulan la imaginación: Al no contar con apoyo visual de imágenes, los niños y niñas deben evocar sus propias imágenes mentales mientras escuchan el audiocuento. Este proceso de tener que imaginar lo que no ven ayuda a desarrollar fuertemente su creatividad, además de que con la evolución de las plataformas digitales, los audiolibros van mejorando con esta debido a que se ven con mucha más frecuencia actualmente, por ende algunas editoriales de cuentos infantiles utilizan este recurso debido a su rentabilidad, haciendo que actualmente exista un catálogo muy amplio de estos audiocuentos, junto a una amplia variedad para escoger.

## 20 Legado para futuros proyectos

El legado que se dejará para futuros proyectos se puede dividir en dos partes, una va destinada a las cuentografías con el estreno de la nueva página web interactiva que podrán ir modificando mediante un nuevo administrador que se asignará. Por otra parte dejo la introducción a la aplicación de nuevas tecnologías en el ámbito educativo además de distintas herramientas informáticas que podrían ayudar o implementar en futuras proyectografías.

No hay seguridad de que un proyecto parecido se lleve a cabo en el futuro, pero se dejará una razón por la cual un proyecto que incluya la implementación de nuevas tecnologías se requiera en las instalaciones educativas del Liceo de Los Andes.



## Referencias

- Fernandez, M. (2019, July 10). *¿Que son y para que sirven las paginas web interactivas?* Sytel Media agencia de negocios. Retrieved July 25, 2022, from <https://sytelmedia.com/que-son-y-para-que-sirven-las-paginas-web-interactivas/>
- Crespo Rodas, M. (2019). *UASB-Digital: El desarrollo de la lectura comprensiva en el idioma inglés a través de actividades que involucren el uso de páginas interactivas de internet.* Repositorio UASB. Retrieved July 21, 2022, from <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/6989>
- Fundación Entrelíneas para Viva Leer Copec. (2020, July 3). *Los audiocuentos y sus beneficios - Viva Leer COPEC.* Viva Leer Cuentos Digitales. Retrieved July 28, 2022, from <https://www.vivaleercuentosdigitales.cl/beneficios-de-los-audiocuentos-infantiles/>
- (no encontrado). (2016, Noviembre 8). handle.net. Retrieved July 28, 2022, from <http://hdl.handle.net/123456789/60>
- Fiestas Martinez Celina Elizabeth. (2021). YouTube. Retrieved July 28, 2022, from <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3550>
- María Yolima, S. N. M. D. C. (2020, 11 26). YouTube. Retrieved July 28, 2022, from <http://hdl.handle.net/10823/2240>

