



## ARTÍCULO METODOLÓGICO

# Propuesta de un diseño instruccional sobre la vinculación del uso de los mitos y leyendas Wayuu apoyados en las aplicaciones multimedia para fortalecer la lectoescritura

## Proposal of an instructional design on linking the use of Wayuu myths and legends supported by multimedia applications to strengthen reading and writing skills

Eduard Antonio Moré Torreblanca<sup>1</sup> , Matilde Bolaño García<sup>1</sup>  

<sup>1</sup>Universidad del Magdalena, Facultad Ciencias de la Educación. Santa Marta, Colombia.

**Citar como:** Moré Torreblanca EA, Bolaño García M. Proposal of an instructional design on linking the use of Wayuu myths and legends supported by multimedia applications to strengthen reading and writing skills. Metaverse Bas. App. Res. 2022; 1:10. <https://doi.org/10.56294/mr202210>

**Enviado:** 28-11-2022

**Revisado:** 10-12-2022

**Aceptado:** 23-12-2022

**Publicado:** 27-12-2022

**Editor:** Adrián Alejandro Vitón-Castillo 

### RESUMEN

El diseño instruccional como un proceso imprescindible que define y concreta de manera específica cómo tienen que ser y cómo deben relacionarse todos los elementos que configuran la acción formativa en el ámbito educativo. Este artículo propone una propuesta metodológica para desarrollar un diseño instruccional que vincule el uso de los mitos y leyendas Wayuu apoyados en las aplicaciones multimedia para fortalecer la lectoescritura en los estudiantes de la institución educativa número cuatro del municipio de Maicao La Guajira.

**Palabras clave:** Diseño instruccional; Aprendizaje Multimedial; Educación.

### ABSTRACT

Instructional design is an essential process that specifically defines and outlines how all the elements that make up the educational action must be and how they should relate to each other in the educational field. This article proposes a methodological proposal to develop an instructional design that links the use of Wayuu myths and legends, supported by multimedia applications, to strengthen literacy in students of Educational Institution number four in the municipality of Maicao La Guajira.

**Keywords:** Instructional design; Multimedia learning; Education.

## INTRODUCCIÓN

Dentro de este contexto, Benítez señala que el diseño instruccional es “la parte central de todo proceso de aprendizaje porque representa la planificación detallada de las actividades educativas sin importar la modalidad de la enseñanza”.<sup>(1)</sup> Ante todo, se debe enfatizar la idea que focaliza la razón de ser del diseño instruccional, pues, indica que acciones deben ser ejecutadas por el docente a fin de llevar a cabo el proceso de enseñanza.

Sin embargo, no se debe dejar a un lado el hecho de que estos diseños se realizan bajo los enfoques de las diversas teorías de aprendizaje que fundamentan cada una de las acciones a ejecutar de acuerdo al tipo de grupo con el que se trabaje. Es así, como estas teorías orientan al docente pues, les indican la forma en la que cada estudiante aprende de acuerdo con el contexto donde se ubique, factores externos u otros.

En este orden de ideas, Guardia et al.<sup>(2)</sup> conceptualizan el diseño instruccional como “un proceso imprescindible que define y concreta de manera específica cómo tienen que ser y cómo deben relacionarse todos

los elementos que configuran la acción formativa en el ámbito educativo”. Así pues, el diseño instruccional, de acuerdo con la perspectiva de los autores, comprende el análisis de necesidades de aprendizaje por parte del discente, las metas planteadas, los recursos instruccionales, los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, al igual que el proceso de evaluación mediante el cual se logra verificar si los mismos conciben aprehender lo impartido.

Castellanos et al.<sup>(3)</sup> señalan que “es un proceso sistemático, planificado y estructurado donde se produce una variedad de materiales educativos atemperados a las necesidades de los educandos, asegurándose así la calidad del aprendizaje”. Lo expresado por el autor, infiere que el diseño instruccional no solo se basa en el desarrollo de contenidos de manera planificada, sino que además se efectúa en función de cada una de las necesidades presentes en el estudiantado, y, partiendo de allí, decidir con qué grado de complejidad se deben abordar las unidades temáticas.

ADDIE es el acrónimo de *Analysis* (análisis), *Design* (diseño), *Development* (desarrollo), *Implementation* (implementación) y *Evaluation* (evaluación).<sup>(2)</sup> Laverde<sup>(4)</sup> considera que es un modelo que se adapta a las aplicaciones para fortalecer la lectoescritura, por su organización, reciprocidad y la presencia de evaluación en todas las fases. Este tipo de modelos es implacable con mayor frecuencia a los procesos de instrucción desarrollados bajo entornos electrónicos, que contempla las cinco fases seguidas una de otra.<sup>(2)</sup>

Este modelo ayuda a orientar a los docentes en el uso de la información que se encuentra en la Web, a fin de que la misma sea parte de su aprendizaje. Esta metodología de trabajo permite desarrollar espacios educativos en aulas virtuales por tratarse de un diseño amplio que usualmente va desde lo sencillo hasta lo complejo.

El objetivo de este trabajo es proponer un diseño instruccional sobre la vinculación del uso de los mitos y leyendas Wayuu apoyados en las aplicaciones multimedia para fortalecer la lectoescritura de la institución educativa número cuatro del municipio de Maicao La Guajira.

## DESARROLLO

### Fase I o análisis:

Esta es la fase inicial del diseño instruccional, pues, explora de manera detallada tanto al estudiantado, como su entorno y los contenidos necesarios a llevarse a cabo, planteando una descripción de sus necesidades. Para efectos del desarrollo de la presente fase, se examina cada una de las características de la población estudiantil con la que se trabajará, cantidad de estudiantes a los que va dirigido el diseño, características técnicas de los equipos de computación, haciendo énfasis en ámbito formativo didáctico y en la forma en la que los contenidos temáticos serán presentados. En esta fase se desarrollan:

#### *Análisis de necesidades:*

Para el desarrollo de un proceso de enseñanza efectivo, resulta imperativo partir de las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Es por esto, que la realización de esta instrucción pretende desarrollar en el estudiantado destrezas y habilidades en lectoescritura utilizando los Mitos y Leyendas Wayuu apoyados en la multimedia, de tal forma que su desempeño en el área sea lo suficientemente óptimo. Cabe destacar, que la adquisición de estas pericias en la lectura y escritura es fundamental para su desarrollo como ser humano social, en la comunicación con sus congéneres y en el campo del aprendizaje y el conocimiento de su entorno.

Ahora bien, considerando que la población a la que está dirigida el diseño instruccional está comprendida niñas y niños de 10 años en adelante, se presume que estos tienen experiencia elemental en el manejo de equipos informáticos y conocimientos básicos en el área de las TIC, en particular el manejo de vídeo, texto y audio, aunque estos deben ser reforzados de manera que hagan un uso efectivo de las herramientas informáticas en su ámbito de trabajo.

Considerando las fortalezas y debilidades del ambiente de aprendizaje seleccionado, se considera positiva la disposición del docente a abordar las sesiones de clase, en un aula bajo un ambiente tecnológico, lo cual indica una fortaleza al momento de ejecutar la praxis educativa, pues, se encuentra abierto a los cambios que la nueva era digital promueve. De igual forma, esto resulta favorecedor para el estudiantado, al brindarle una nueva manera de ver el proceso educativo con el uso de herramientas innovadoras.

#### *Análisis del público destinatario:*

En este particular, la población objeto de estudio está conformada por los estudiantes de las dos secciones del 5° grado de básica No. 4, sede San José del municipio de Maicao, la Guajira - República de Colombia, correspondiendo a una muestra no probabilística de tipo intencional. Los estudiantes tienen edades comprendidas entre 10 y 12 años y habitan principalmente en la ciudad de La Guajira y en sectores aledaños al Colegio.

Es importante destacar que la instrucción se realizará de manera presencial, utilizando equipos computacionales para desarrollar los contenidos. En cuanto a las habilidades requeridas por el estudiante es fundamental poseer competencias informáticas básicas en el uso de la multimedia y disponer al menos de dos días por semana para revisar lo planificado y el material compartido por el docente.

Finalmente, a nivel técnico, se requiere que los equipos utilizados para acceder a la plataforma cumplan con los siguientes requerimientos:

- Sistema operativo: Windows 7, 32 bits y 64 bits, Windows XP, MAC, UBUNTU, Android, Apple O Windows Mobile.
- Memoria Mínima: 256 megabytes de memoria RAM, recomendado: 512 MB.
- Memoria de vídeo: Tarjeta de vídeo con 64 MB de RAM (RAM de vídeo o VRAM) y generación de interfaz de programación de aplicaciones Microsoft DirectX.
- Para la resolución de pantalla se admite el modo vertical de Microsoft Windows XP y Tablet PC con 32 bits.
- Para VoIP: Tarjeta de sonido, altavoz y micrófono para el equipo.
- Procesador Pentium 233 MHz o superior.

#### *Identificación y análisis del contenido*

Para llevar a cabo el proceso de instrucción el docente debe ejecutar una serie de actividades tales como: creación de material didáctico que contemple las unidades temáticas a abordar (vídeos, texto, audio), creación de planificaciones de actividades educativas a desarrollar, creación de actividades evaluativas, creación de foros que propicien discusiones formativas y un aprendizaje colaborativo.

Por su parte, es importante destacar que el estudiante también debe cumplir ciertas medidas para alcanzar un aprendizaje significativo, siendo necesario que este asuma un rol activo dentro del proceso de aprendizaje, participe en las sesiones programadas, asuma una postura investigadora indagando en los recursos ofrecidos por el docente y el material disponible de mitos y leyendas wayuu en la Web y, finalmente, cumpla con las actividades formativas y sumativas propuestas.

#### *Fase II o diseño:*

Para Yukavetsky<sup>(5)</sup> en la fase de diseño se escoge el mejor sistema de trabajo, ya sea virtual o tradicional, se seleccionan las unidades temáticas y los módulos que conformará el diseño instruccional y se detectan los medios interactivos con los que se cuentan. De igual forma, en esta etapa luego del análisis de necesidades detectadas se prosigue a identificar cuáles serán las estrategias a emplear por parte del docente en su quehacer educativo, teniendo en cuentas las destrezas cognitivas evidenciadas previamente.

Aunado a lo anterior, García Reyna<sup>(6)</sup> apunta que en esta etapa “se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido”. Atendiendo a estas consideraciones, la fase de diseño de acuerdo a la concepción del autor, viene a indicar desde que perspectiva didáctica se pretende abordar el proceso, identificando los diferentes niveles para alcanzar un desarrollo en la lectoescritura, así como el establecimiento de un orden cronológico a nivel de material instructivo.

En vista de lo expresado por los autores citados, para la puesta en marcha de esta fase se procederá a establecer las estrategias instruccionales que básicamente van a depender de lo detectado, las fallas y aciertos en el desarrollo de la lectoescritura, considerando la fuente de innovación que pueden propiciar las tecnologías de comunicación. De igual forma, se establecerán los objetivos a lograr por las actividades planteadas, teniendo en cuenta que mediante éstos se persigue que el educando desarrolle competencias en lectoescritura.

Así pues, se seleccionarán los contenidos conceptuales y se esquematizarán todas las estrategias, se propondrán los escritos de mitos y leyendas wayuu que se propondrán, apoyadas en la multimedia. En síntesis, se planearán los contenidos educativos, se analizarán los recursos y se evidenciarán los objetivos propuestos, tanto general como específicos.

#### *Definición de los objetivos de aprendizaje:*

La selección de los objetivos de aprendizaje partió de un análisis de los contenidos a desarrollar, así como de estrategias instruccionales y entornos a utilizar para el aprendizaje, considerando además los conocimientos previos de los estudiantes acerca del uso de herramientas TIC.

#### *Objetivo general:*

Evaluar la efectividad del uso de los mitos y leyendas wayuu apoyados en aplicaciones multimedia para fortalecer la lectoescritura en los estudiantes del grado 5° de la básica primaria de la institución educativa número 4 sede San José Maicao La Guajira. República de Colombia.

#### *Objetivos específicos:*

Diagnosticar los principales problemas de lectoescritura en los niños de los grados 5° de la Institución Educativa Número 4 sede San José del Municipio de Maicao La Guajira. Vincular las Tic para fortalecer nuestra práctica educativa y pedagógica, con el fin de generar espacios de aprendizaje significativo para fortalecer la

lectoescritura mediante el uso de los mitos y leyendas Wayuu en los grados 5° de la Institución Educativa Número 4 sede San José del Municipio de Maicao La Guajira. Mejorar nuestra praxis educativa y pedagógica utilizando estrategias para desarrollar las habilidades comunicativas en contextos reales y significativos para promover una educación integral, y fortalecer las competencias ciudadanas.

*Definición de la secuencia del curso:*

En este apartado se presenta un bosquejo de los contenidos a abordar en relación con los objetivos de aprendizaje, de manera que se establece un orden en el desarrollo de los temas para el alcance de las competencias requeridas por los estudiantes de 5 grado de Educación básica:

- **Fase 1:** Se realizarán las siguientes actividades para apoyar nuestras prácticas docentes y por ende para lograr la motivación de los niños el incluir a la familia en el proceso y por ende fortalecer las competencias familiares. Inicialmente se realizará el lanzamiento del proyecto con el Taller de | sensibilización “Cultura de las tics y Mitos, leyendas y demás representaciones sociales wayuu”. Se invitará a los rectores, Coordinadores, asesores, Real academia de la historia de Maicao, asesora pedagógica. Se ofrecerá por parte de los responsables del proyecto una inducción al proyecto de Implementación de las Tics como herramienta pedagógica: - Conversatorio sobre mitos y leyendas - Presentación de video que hable sobre la cultura wayuu
- **Fase 2. Investigación:** En este proyecto la fase de investigación tendrá muchos frentes dependiendo de la motivación y los intereses de los estudiantes. Se realizarán las siguientes investigaciones: Investigar vía internet sobre mitos y leyendas y demás recolecciones culturales Wayuu, de forma oral y escrita. Además, visitando las comunidades indígenas o indagando con los padres o abuelos que pertenecen a la etnia wayuu. Se socializa en clase las diferentes investigaciones realizadas.
- **Fase 3. Creación:** Ya con los espacios de aprendizajes reales y significativos generados y las investigaciones realizadas por los estudiantes han ampliado sus conocimientos acerca de la cultura Mitos y leyendas Wayuu, se realizarán las siguientes actividades:
  - ✓ Crear comunidades mediante WhatsApp. Para compartir con los padres, estudiantes y directivos docentes.
  - ✓ Se tomarán algunos mitos leídos en clase, por ejemplo, el que habla del tejido Wayuu. Se les pedirá a los estudiantes que se imaginen otra forma para explicar la existencia de los tejidos Wayuu. A partir de sus teorías se les pedirá que narren sus propios mitos.
  - ✓ Transcripción a mano de mitos y leyendas utilizando el Internet, o tomando nota de una conversación que tenga con un familiar sobre el tema.
  - ✓ Talleres de comprensión lectora dentro del salón mediante la didáctica de la lectura en voz alta.
  - ✓ Elaboración de mitos y leyendas wayuu Utilizando Microsoft Word
  - ✓ Visita a una Ranchería con el fin de realizar una entrevista sobre el encierro en las niñas wayuu. Entrevistando a un miembro de la comunidad. La entrevista será filmada.
  - ✓ Realizar recreaciones literarias con, mitos y leyendas wayuu, luego, sistematizar a través del computador.
  - ✓ Talleres de comprensión lectora en el computador utilizando mitos y leyendas con el programa Power Point.
  - ✓ Talleres de ortografía en el computador sobre Mitos y leyendas utilizando el programa Microsoft Word.
  - ✓ Talleres de producción textual en el computador sobre Mitos y Leyendas utilizando el programa Microsoft Word.
  - ✓ Concurso literario de narrativa de mitos y leyendas wayuu. El acto se grabará en videocámara y se mostrará el producto a otros estudiantes de la institución, utilizando diapositivas en PowerPoint a través del Video beam.
  - ✓ Recolección del material para el blog “Mitos y leyendas Wayuu”.
  - ✓ Exposición del blog sobre Mitos y leyendas en la web.
  - ✓ Exposición de trabajos en la feria de Aceleración
- **Fase 4. Construcciones:** en esta fase los estudiantes presentaran al público los productos realizados en el proyecto con el fin de compartir y socializar mediante exposiciones y en la Web.
  - ✓ Concurso literario de narrativa de mitos y leyendas wayuu. El acto se grabará en videocámara y se mostrará el producto a otros estudiantes de la institución, utilizando diapositivas en PowerPoint a través del Video beam.
  - ✓ Construcción de una cartilla sobre mitos y leyendas.
  - ✓ Compartir por WhatsApp los trabajos realizados por los estudiantes
  - ✓ Construcción del blog titulado Recreándome con mitos y leyendas Wayuu.

### *Materiales y recursos*

Para este proyecto utilizaremos los siguientes recursos:

- Apoyo de otras áreas como sociales, artística Informática, Medio ambiente y Ética.
- Lugar adecuado para el lanzamiento y trabajos finales
- planeamos visitas a:
- Resguardos indígenas, Rancherías, Casa de la cultura,
- Asesores de la academia de la historia Maicao
- Famoso pintor Guajiro Guillermo Jara Riyuu Ojeda
- Integración de la familia al proyecto.

### *Recursos tecnológicos*

Para el desarrollo de la actividad se emplearon los siguientes recursos tecnológicos:

- Blog
- Cuadernos
- Lápices
- Computadoras
- Internet
- Cámaras
- Video beam
- Celulares

### *Definición de la estrategia pedagógica*

Las estrategias pedagógicas vienen a indicar una serie de acciones o actividades a ejecutar con una secuencia lógica, en función del logro de los objetivos planteados por el docente, buscando así, mejorar progresivamente el proceso de adquisición de conocimientos por parte del educando. En este sentido, se disponen de estrategias pedagógicas que combinen métodos expositivos, de aplicación y colaborativos. Entre ellas se mencionan las siguientes:

- Presentaciones: son un tipo de material multimedia con finalidad fundamentalmente informativa, que permiten integrar texto, imágenes, gráficos, sonidos o películas.
- Aprendizaje por indagación: es una metodología de enseñanza-aprendizaje a través de la cual el estudiantado ha de encontrar soluciones a una situación problema a partir de un proceso de investigación. El trabajo por indagación potencia el trabajo de habilidades requeridas para un trabajador en un mundo cambiante: una persona resolutiva, que sepa trabajar en equipo y tenga un pensamiento crítico. Asimismo, es una metodología que aporta mayor habilidad en los procesos científicos y matemáticos.
- Investigación guiada: es aquella en la cual el docente el quien da los pasos a seguir de forma estructurada, para guiar el proceso investigativo por parte del discente.
- Demostraciones prácticas: es aquella que permite al alumno obtener una visualización directa y sencilla de conceptos o fenómenos que se van a explicar, que se están explicando o que se explicarán en determinado bloque temático, siempre temporalmente contextualizado.

### *Definición de la estrategia de entrega de contenidos*

En virtud de enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje, se estará trabajando bajo la modalidad presencial, se realizarán algunas sesiones presenciales, empleando un ambiente tecnológico con herramientas multimedia para desarrollar las actividades, con el fin de establecer un clima de comunicación y trabajo colaborativo entre los participantes del curso.

En este sentido, la computadora utilizando las herramientas multimedia, son elementos digitales que coadyuvan a fortalecer la instrucción, como bloques de publicaciones que constantemente se van actualizando con los aportes del docente y los participantes, así como unidades de información acerca aplicaciones multimediales online, de tal forma que el estudiante pueda desarrollar sus actividades evaluativas que muestran el desarrollo en las habilidades de lectoescritura.

Asimismo, es importante destacar que las actividades, materiales y contenidos suministrados por el docente, se caracterizan por ser multimedia, logrando captar la atención de los alumnos visuales, auditivos o kinestésicos, pues, presentan acciones interactivas que hacen del proceso de aprendizaje un hecho más ameno y didáctico, saliendo un poco del monótono sistema tradicional. Así pues, se emplearán diapositivas, videos, documentos pdf, documentos alojados en la web y otros.

### *Definición de la estrategia de evaluación*

Desarrollar un proceso de evaluación de forma efectiva garantiza el avance y cumplimiento de los objetivos planteados en las fases iniciales del proceso de instrucción. Partiendo de esto, se presenta un cuadro que

desglosa las estrategias de evaluación a utilizar según su tipo, respetando los contenidos a desarrollar y los propósitos de estos.

### **Fase III o desarrollo**

En la fase de desarrollo se describen los recursos a utilizar en el diseño instruccional. De igual forma, se plantean las actividades didácticas a ejecutar. Seguidamente se establecen los materiales multimedia a emplear por parte del estudiantado. El desarrollo en el Modelo ADDIE es “la creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño”, Aquí se visualizan los contenidos bibliográficos con los que el discente contará para la realización de las actividades evaluativas.

En esta etapa se desarrolla el medio interactivo que soportará los contenidos, empleando los equipos tecnológicos con acceso al internet como canal o vía para presentar los artículos y materiales multimedia, así como la creación de un ambiente socialmente participativo y bidireccional.

### **Desarrollo de contenidos**

En esta sección, se desarrollará cada uno de temas correspondientes a los contenidos sinópticos propuestos en la malla curricular de la asignatura TIC I, incluida dentro del Programa Nacional de Formación en Administración de la Universidad Politécnica Territorial “Alonso Gamero”. Todo esto, con el objeto de proporcionarle al discente una perspectiva general de cada una de las unidades a desarrollar a lo largo de curso.

### **Fase IV o implementación**

Según Morales González<sup>(7)</sup> la cuarta fase del proceso es la implementación, la cual hace referencia a poner en práctica una implementación piloto o de los recursos diseñados y desarrollados en las fases anteriores. Incluye la publicación de materiales, la formación de profesores, brindar apoyo pedagógico y técnico a los estudiantes y profesores, revisión de contenidos, entre otras.

En la fase de implementación, se (a) duplican y distribuyen los materiales; (b) implanta e implementa el curso; y (c) resolución de problemas técnicos y discusión de planes alternos. Además, indica Antolin<sup>(8)</sup> que la evaluación entendida como una manera de enriquecer el proceso instruccional depende de las condiciones de trabajo, el número de estudiantes, las características de la Unidad Curricular, en función de entender, controlar, analizar y valorar la cantidad de procesos y resultados de sus recursos, su finalidad es hacer una estimación del valor, así como la validación del proceso, actividad o problemas.

Según Velandría et al.<sup>(9)</sup> en el diseño instruccional se debe garantizar “la interacción con recursos instruccionales, sustentados en la combinación de diversas herramientas de audio y vídeo; así como el uso de recursos más complejos como los gráficos interactivos”. La posibilidad de integrar audio y vídeo para motivar a los estudiantes a leer y comprender lo leído, además de desarrollar el amor por la escritura de los primeros hombres que poblaron el continente.

Para ellos es importante que estos recursos, permitan atraer la atención de los participantes, seducir al alumno y comunicar el mensaje, al combinar las diferentes aplicaciones multimedia. Haciendo uso por ello de los modos de representación visual a través de los sistemas hipertextuales como estrategia, ajustada a cada caso en el proceso instruccional. El discurso sustentado en imágenes referenciales, ejemplos y situaciones específicas ofrece la posibilidad de acercar al participante al contexto sociocultural del aprendiz.

Agregan, Velandria et al.<sup>(9)</sup> que “las representaciones visuales permiten ampliar la memoria mediante la asociación, constituir archivos permanentes y compartir recuerdos”. Esto implica un menor esfuerzo cognitivo para solucionar problemas debido a la eficiencia de los diagramas ya que expresan el estado del problema, permitiendo que los objetos y elementos relacionados sean fácilmente percibidos. Para los referidos autores, los elementos de sorpresa en el discurso o divertidos, asociados con los requerimientos de formación, también ayudan a mantener la atención del participante y a romper la monotonía de los contenidos.

### **Fase V o evaluación**

La planificación de la evaluación es extendida por Villegas<sup>(10)</sup> como “un proceso de análisis, reflexión e investigación de la práctica pedagógica que permite al docente construir estrategias e instrumentos de evaluación”; teniendo en cuenta el tiempo, las formas de aprender, los ritmos y tipos de aprendizajes, así como la capacidad para utilizar lo aprendido.

De igual manera, Falieres et al.<sup>(11)</sup> indican que, al planificar la evaluación, el docente debe considerar los instrumentos que se emplearán, contenidos trabajados, recursos, estrategias implementadas, los objetivos y finalidades de la evaluación, así como las escalas y rangos en los cuales se realizará la medición de los logros. En la presente investigación se diseñaron baremos para definir los niveles de logro en los diferentes indicadores de lectoescritura, en los estudiantes que conforman la población de estudio. Luego se diseñaron Tablas con frecuencia relativa, absoluta y medias aritméticas para poder visualizar los resultados.

Continuando en este orden de ideas, podemos afirmar que la evaluación implica un proceso de

retroalimentación continua, el cual según Villegas<sup>(10)</sup> derivado del aprender a aprender, lo que supone “reflexionar sobre las dificultades presentadas, así como los aciertos, los procedimientos, actitudes, valores y conceptos en juego en las diferentes actividades”, lo que permite que estudiantes y docentes aprendan constantemente de sus errores.

Por una parte, el estudiante expresa sus opiniones acerca de lo aprendido; y por la otra el docente identifica como está desempeñando los roles, permitiendo a este identificar, corregir, mejorar enfoques, estrategias, metodologías, actitudes, planes que puedan estar siendo poco afectivo.

Desde la perspectiva de Villegas<sup>(10)</sup> la retroalimentación es una condición del aprendizaje que brinda la oportunidad de descubrir cuan exitosa o exacta ha sido la ejecución, ofreciendo información acerca de cómo se ha desempeñado el estudiante, indicando si este necesita mejorar su ejecución y en qué aspectos específicos debe hacerlo, proporcionándole así una oportunidad de aprendizaje y práctica. Durante la implementación y desarrollo de la investigación los alumnos manifestaron al investigador una gran motivación y mostraron un aceptable desarrollo en la lectoescritura, principalmente en el uso del vídeo, audio y texto, lo cual se pudo notar en los resultados de esta.

#### *Sistema de variable*

En el desarrollo de una investigación, el sistema de variables representa todo lo que se va a medir, controlar y estudiar.

#### *Definición nominal*

Variable independiente (VI): Efectividad del uso de los Mitos y Leyendas Wayuu apoyados en aplicaciones multimedia.

Variable dependiente (VD): fortalecer la lectoescritura

#### *Definición conceptual*

El uso de los Mitos, como historias sagradas de lo sobrenatural y las leyendas, como narraciones de hechos naturales y sobrenaturales, dentro de la cultura Wayuu, apoyadas por las aplicaciones multimedia (texto, vídeo y audio) en el marco de un entorno tecnológico motivan el aprendizaje, lo cual coadyuva a fortalecer los niveles satisfactorios de lectoescritura.

#### *Definición operacional*

La variable completa objeto de estudio denominada: Efectividad del uso de los mitos y leyendas wayuu apoyados en aplicaciones multimedia para fortalecer la lectoescritura, fue operacionalizada a través de dos dimensiones denominadas Habilidades de lectoescritura y aplicaciones multimedia, correspondiendo con los objetivos específicos pautados, asimismo para profundizar su estudio se midió, para la primera dimensión a través de ocho (08) indicadores: Velocidad, Calidad, Nivel Literal, Nivel Inferencial, Nivel Crítico, Legibilidad, Coherencia y ortografía; para la segunda dimensión se midió por 3 indicadores: Vídeo, Texto y Audio.

**Cuadro 1.** Operacionalización de la variable

OBJETIVOS ESPECIFICOS	DIMENSIONES	INDICADORES
<b>Objetivo general:</b> evaluar la efectividad del uso de los mitos y leyendas wayuu apoyados en aplicaciones multimedia para fortalecer la lectoescritura en los estudiantes del grado 5° de la básica primaria de la institución educativa número 4 sede San José del Municipio Maicao-La Guajira. República de Colombia.		
<b>Variable:</b> Uso de los mitos y leyendas Wayuu apoyados en las aplicaciones multimedia para fortalecer la lectoescritura		
Diagnosticar las habilidades en lectoescritura que poseen los estudiantes de los grados 5° de la básica primaria de la Institución Educativa número 4 número 4 sede San José del Municipio Maicao-La Guajira. República de Colombia.	Habilidades en lectoescritura	Velocidad Calidad Nivel literal Nivel Inferencial Nivel Critico Legibilidad Coherencia Ortografía
Caracterizar las aplicaciones multimedia para fortalecer la lectoescritura en los estudiantes del grado 5° de la básica primaria de la institución educativa número 4 sede San José del Municipio Maicao La Guajira. República de Colombia	Aplicaciones multimedia	Vídeo Texto Audio

Realizar un diseño Instruccional que vincule el uso de los mitos y leyendas Wayuu apoyados en las aplicaciones multimedia para fortalecer la lectoescritura en los estudiantes de la institución educativa número cuatro (4) del municipio de Maicao La Guajira	Se obtendrá a partir diseños consultados.	
Medir las habilidades en lectoescritura que poseen los estudiantes del grado 5° de la básica primaria de la institución educativa número 4 sede San José Maicao La Guajira. República de Colombia antes de aplicar del uso de los mitos y leyendas Wayuu apoyados en aplicaciones multimedia.	Habilidades en lectoescritura	Velocidad Calidad Nivel literal Nivel Inferencial Nivel Critico Legibilidad Coherencia Ortografía
Medir las habilidades en lectoescritura que poseen los estudiantes del grado 5° de la básica primaria de la institución educativa número 4 sede San José Maicao La Guajira. República de Colombia después de aplicar del uso de los mitos y leyendas Wayuu apoyados en aplicaciones multimedia	Habilidades en lectoescritura	Velocidad Calidad Nivel literal Nivel Inferencial Nivel Critico Legibilidad Coherencia Ortografía
Comparar las habilidades en lectoescritura que poseen los estudiantes antes y después de aplicar el uso de los mitos y leyendas Wayuu apoyados en aplicaciones multimedia en los estudiantes del grado 5° de la básica primaria de la institución educativa número 4 sede San José Maicao La Guajira. República de Colombia.	Se obtendrá a través del estadístico W Wilcoxon (Z)	

Fuente: Elaboración propia

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Benitez Lima MG. El modelo de diseño instruccional assure aplicado a la educación a distancia. Tlatemoani: revista académica de investigación 2010;9.
2. Williams P, Schrum L, Sangrà A, Guàrdia L. Fundamentos del diseño técnico-pedagógico instruccional en e-learning. Modelos de diseño instruccional, Cataluña: Universitat Oberta de Catalunya; 2012.
3. González EAM, Valenzuela VG, Mier AC, Olalde MD. Nuevas herramientas para los ajustes virtuales de la educación en modelos para eventos educativos en línea mediante un diseño instruccional. RELADA - Revista Electrónica de ADA-Madrid 2010;4.
4. Laverde AC. Diseño instruccional: oficio, fase y proceso. Educación y Educadores 2008;11:229-39.
5. Yukavetsky G. La elaboración de un módulo instruccional. vol. 5. Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico en Humacao; 2003.
6. Garcia Reyna NJ. La importancia de la aplicación del modelo instruccional ADDIE en la archivística. Tlatemoani: revista académica de investigación 2020;11:95-108.
7. Morales González B. Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente. Apertura (Guadalajara, Jal) 2022;14:80-95. <https://doi.org/10.32870/ap.v14n1.2160>.
8. Antolín J. Diseño Instruccional. Hakademus Revista Científica de la FIEE 2009;2.
9. Velandria C, Ortiz Z. Pedagogía bajo entornos virtuales de enseñanza. Linda Castañeda; 2010.
10. Villegas O. Enciclopedia práctica del docente. Madrid: Cultural; 2002.
11. Falieres N, Antolín M. Cómo mejorar el aprendizaje en el aula y poder evaluarlo. Buenos Aires: Editora Cultural Interamericana; 2006.

### **FINANCIAMIENTO**

Sin financiación externa.

### **CONFLICTOS DE INTERÉS**

No existen.

### **CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA**

*Conceptualización:* Eduard Antonio Moré Torreblanca, Matilde Bolaño García.

*Curación de datos:* Eduard Antonio Moré Torreblanca, Matilde Bolaño García.

*Análisis formal:* Eduard Antonio Moré Torreblanca, Matilde Bolaño García.

*Investigación:* Eduard Antonio Moré Torreblanca, Matilde Bolaño García.

*Metodología:* Eduard Antonio Moré Torreblanca, Matilde Bolaño García.

*Redacción - borrador original:* Eduard Antonio Moré Torreblanca, Matilde Bolaño García.

*Redacción - revisión y edición:* Eduard Antonio Moré Torreblanca, Matilde Bolaño García.