

YO SOY UN SUPER HÉROE



1. Descripción

El objeto virtual de aprendizaje (OVA); "Yo soy un superhéroe " nace ante la curiosidad del niño por el mundo fantástico, se aprovecha este interés para que el estudiante se reconozca como una persona única e importante con muchas cualidades y habilidades que les permitirán alcanzar los objetivos propuestos en grado primero entre ellas aprender a leer y escribir. El tópico se organizó en una unidad didáctica llamada; "Mi súper cuerpo" con el ánimo de fortalecer el auto concepto, mientras el estudiante reconoce los súper poderes que tiene; un cerebro para pensar y sentidos para percibir el mundo que le rodea convirtiéndolo en un súper campeón.

Se plantean actividades sencillas de lectura y escritura como; asociar imágenes con palabras, ejercicios de deducción e interpretación, reconocimiento de las vocales y de algunas letras para fortalecer la conciencia fonética y la comprensión lectora al escuchar y seguir instrucciones. El OVA fue propuesto en forma de juego y a través de una competencia sana entre pares, cuyo objetivo es terminar correctamente las 35 actividades que no se limitan a la adquisición de un determinado conocimiento, sino que además favorecen el desarrollo de la dimensión personal del individuo al identificar practicas saludables para el cuidado del cuerpo.

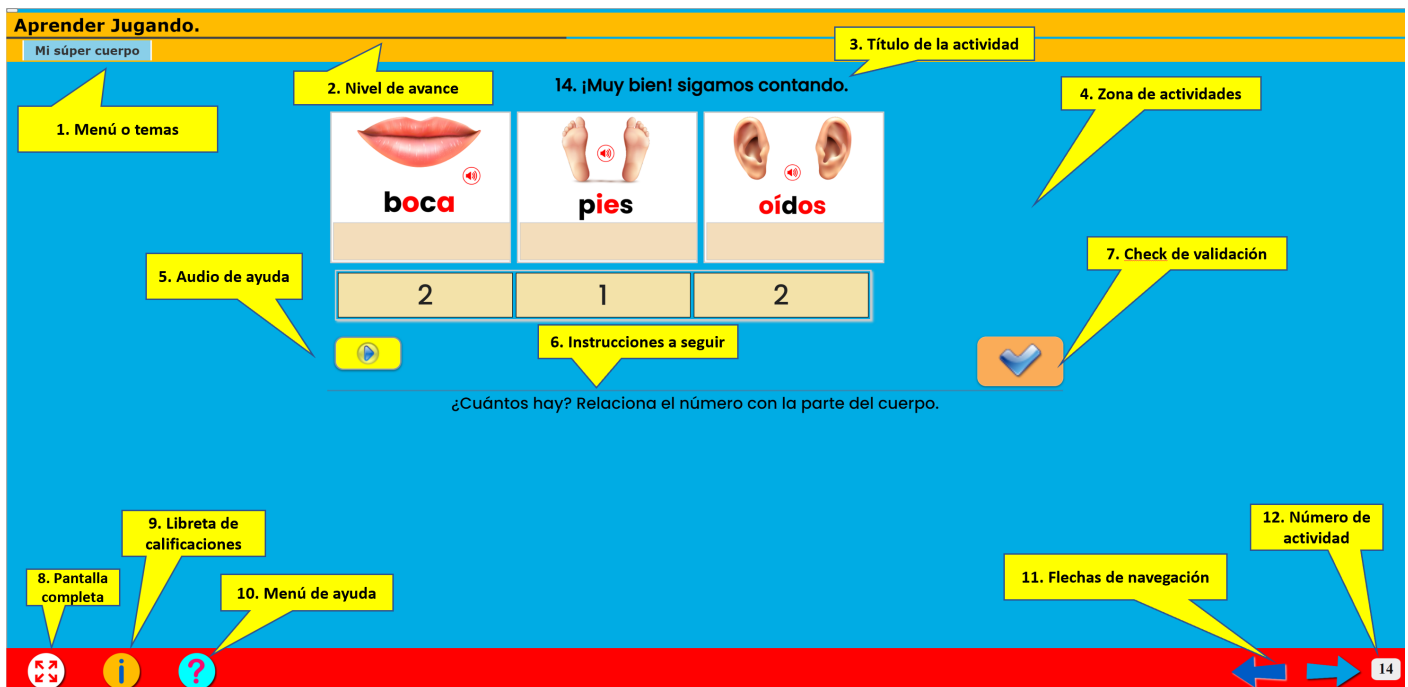
Palabras clave: Educación integral, lectura, escritura.

2. OBJETIVOS

-Fomentar la educación integral al reconocerse como una persona única, especial e importante, identificando algunas de sus características físicas, emocionales, sus gustos y preferencias.

-Fortalecer el proceso de lectura y escritura en estudiantes de primer grado.

3. Estructura de navegación del OVA



1. **Menú o temas:** Muestra cada una de las unidades desarrolladas.
2. **Nivel de avance:** Barra que indica el avance del juego; cada vez que aciertas una prueba la barra avanza hacia adelante.
3. **Título de la actividad:** Título general de la actividad.
4. **Zona de la actividad:** **Zona de juego o de la interactividad, es el espacio donde se** realizan todas las actividades.
5. **Audio de ayuda:** Si el jugador aún no sabe leer de corrido, puede escuchar la explicación de la actividad todas las veces que desee.
6. **Instrucciones a seguir:** Texto que explica la actividad a realizar. Generalmente es la transcripción del audio de cada actividad.
7. **Check de validación:** **Cuando el jugador realiza la actividad, debe validar sus respuestas, si está bien, puede continuar.**
8. **Pantalla Completa:** Use este botón si desea ampliar el juego y utilizar el máximo de la pantalla de su monitor.

- 9. Libreta de calificaciones:** El jugador puedes validar en cualquier momento el avance de sus respuestas. (ver explicación más adelante).
- 10. Menú de ayuda:** Al abrir este botón, lanzará un manual con la explicación detallada del juego.
- 11. Flechas de navegación:** El jugador podrá avanzar y retroceder en el juego libremente para ver y realizar cada una de las 35 actividades.
- 12. Número de la actividad:** Indica la actividad en la que se encuentra actualmente.

4. Libro de navegación del OVA

Aprender Jugando. (4-6-2023 21:11)

1. Fecha y hora

2. Introducción

3. Actividad sin realizar

4. Actividad realizada

5. Actividad con error

6. Imprimir

7. Tabla de contenidos

8. Actividades terminadas

9. Actividades sin terminar

10. Porcentaje de avance

11. Cantidad de intentos realizados

12. Barra de desplazamiento

Panel	Descripción	do	Intentos
1	¡Bienvenidos amiguitos!		0
2	2. Escucha con atención el siguiente vi	Introducción o explicación	0
3	3. Mi cuerpo tiene súper poderes.		0
4	4. Nuestro cuerpo tiene poderes.		0
5	5. Haz clic sobre las letras y escucha el soni	Actividad sin realizar	0
6	6. Mi cuerpo tiene superpoderes		0
7	7. ¡Felicitaciones! Tienes un supercerebro		0
8	8. Usa tu supercer	Actividad realizada satisfactoriamente	1
9	9. ¡Muy bien! ahora observa las imágenes.		1
10	10. Tienes un supercerebro para leer.		1
11	11. ¡Estas progresando!, siga	Actividad realizada pero tiene errores	1
12	12. ¡Muy bien! Ordenemos las palabras.		0
13	13. ¡Cuenta las partes de tu supercuerpo!		0
14	14. ¡muy bien! sigamos contando.		0
15	15. Un superhéroe cuida su cuerpo para estar sano.		0

1. Fecha y hora: Indica fecha y hora en que se presentó la actividad.

2. Introducción: Las actividades con botón blanco no son calificables, son actividades introductorias o explicativas.

3. Actividades sin realizar: Las actividades resaltadas con botón verde oscuro, muestra las actividades que están sin realizar y que son calificables.

4. Actividad realizada: Las actividades resaltadas con botón verde claro, Muestra las actividades terminadas de forma satisfactoria.

5. Actividad con error: Las actividades resaltadas con botón rojo, muestra las actividades realizadas por el jugador, pero están sin terminar satisfactoriamente.

6. **Imprimir:** Botón para imprimir los resultados obtenidos en el juego.
7. **Tabla de contenidos.** Muestra el listado de todas las actividades contenidas en el juego.
8. **Actividades realizadas:** Muestra el registro de la cantidad de actividades terminadas satisfactoriamente.
9. **Actividades sin terminar:** Muestra el registro de la cantidad de actividades que están sin presentar.
10. **Porcentaje de avance:** Indica el porcentaje total del juego realizado; se considera finalizado cuando llegue al 100%.
11. **Cantidad de intentos realizados:** Muestra el numero de veces que el jugador ha intentado realizar la misma actividad.
12. **Barra de desplazamiento:** Permite al jugar desplazarse en la tabla de contenido para revisar los resultados de todas las actividades.



Nota: Después que el jugador termine de revisar los resultados, puede utilizar las flechas de avance y retroceder para ubicarse en la actividad que le hace falta presentar o corregir; esto le permite al jugador terminar el juego satisfactoriamente.

5. Referencias:

Software utilizado para la creación del OVA:

EDILIM: <https://www.educalim.com/cinico.htm>

Imágenes utilizadas de <https://www.freepik.es/> **bajo licenciamiento.**

- **License type: Premium license (Unlimited use without attribution)**
- **Licensor's author: Freepik**
- **Licensee: josene**

Audios utilizados bajo licencia creative commons: <https://ttsmp3.com/>

Music by lemonmusicstudio from Pixabay.

Vídeos e imágenes: Los vídeos e imágenes de niños utilizados en este recurso cuenta con los debidos permisos institucionales y de sus acudientes.

6. Autores:

- **José Neira Mendoza**
Lic. tecnología e Informática. Magíster en Educación.
- **Lucelys Bandera**
Lic. Educación Preescolar, Magíster en Educación.

7. Director del proyecto:

- **Edwin Gerardo Guevara L.**

Diseñador gráfico, Magíster Tecnologías Educativas