A continuación encontrará el formato del documento que contiene su presentación escrita y que puede sobre escribir , ya que contienen las indicaciones solicitadas.

Título de la Ponencia
Ámbito : “\_\_\_\_\_\_\_\_\_”
Programa: “\_\_\_\_\_\_\_\_”

Juan de prueba 1, Pedro de la prueba 2, María de la prueba 3

Universidad par la prueba

juan@prueba.cl, pedro@prueba.cl, maria@prueba.cl

Resumen - El proyecto "Enseñanza de Lectura con Robótica" es una iniciativa de vinculación con el medio, desarrollada y ejecutada por estudiantes de la carrera de Lenguaje, en colaboración con su docente como experto guía. El proyecto tiene como objetivo mejorar las habilidades de lectura de alumnos de primer grado de primaria mediante el uso de robótica educativa. La metodología combina actividades de lectura tradicional con la programación y uso de robots, creando un entorno interactivo y lúdico que fomenta el aprendizaje. Los resultados preliminares muestran un aumento en la motivación y en la comprensión lectora de los estudiantes participantes. Este proyecto no solo beneficia a los niños, sino que también ofrece a los estudiantes universitarios una valiosa experiencia práctica en la aplicación de sus conocimientos y habilidades pedagógicas.

**Palabras Claves** – Lectura, Robótica, Educación Primaria, Vinculación con el Medio, Innovación Educativa

# **introducción (400 palabras máximo)**

El proceso de aprendizaje de la lectura es fundamental en los primeros años de educación primaria, ya que establece las bases para el desarrollo académico futuro. Sin embargo, la enseñanza tradicional de la lectura puede resultar monótona y poco motivadora para los alumnos jóvenes. En este contexto, la integración de tecnologías innovadoras, como la robótica, puede ofrecer nuevas oportunidades para captar el interés de los estudiantes y mejorar sus habilidades lectoras.

El proyecto "Enseñanza de Lectura con Robótica" surge como una respuesta a la necesidad de explorar métodos educativos alternativos que combinen la lectura con la tecnología. La robótica educativa se ha demostrado efectiva en diversos contextos educativos por su capacidad para fomentar la participación activa y el aprendizaje lúdico. Este proyecto, desarrollado y ejecutado por estudiantes de la carrera de Lenguaje de la Universidad Nacional, bajo la supervisión de su docente, tiene como objetivo principal mejorar las competencias lectoras de niños de primer grado mediante el uso de robots programables.

Los estudiantes universitarios, además de aplicar sus conocimientos teóricos, desarrollan habilidades prácticas en la planificación y ejecución de actividades didácticas innovadoras. Este enfoque les permite experimentar de primera mano los desafíos y satisfacciones de la enseñanza, a la vez que contribuyen al desarrollo educativo de la comunidad.

En este artículo, se presenta una descripción detallada del proyecto, incluyendo el marco teórico que sustenta su implementación, la metodología aplicada, los resultados obtenidos y el impacto en el proceso formativo de los estudiantes universitarios. Además, se discuten las implicancias educativas y las posibilidades de replicación de esta iniciativa en otros contextos.

# **MARCO TEÓRICO (600 palabras máximo)**

La robótica educativa se define como el conjunto de actividades pedagógicas que integran la robótica y la programación en el currículo escolar con el objetivo de desarrollar competencias cognitivas, sociales y técnicas en los estudiantes. Varios estudios han demostrado que la robótica puede mejorar significativamente la motivación y el rendimiento académico en diversas áreas del conocimiento, incluyendo la lectura.

Fig. 1. Nombre de la Figura. Tenga en cuenta que "Fig." Está abreviado. Hay un espacio después del número de figura, seguido por dos espacios. Es una buena práctica para explicar la importancia de la figura en el subtítulo. La imagen debe ser tan ancha como la columna de texto y si no es posible, la imagen debe estar centrada.

La teoría del constructivismo de Piaget y el aprendizaje significativo de Ausubel proporcionan la base teórica para este proyecto. Según Piaget, los niños aprenden mejor a través de la interacción con su entorno y la construcción activa de conocimientos. Ausubel, por su parte, destaca la importancia de relacionar la nueva información con los conocimientos previos del estudiante para lograr un aprendizaje significativo.

La robótica educativa, al combinar elementos de juego y tecnología, facilita este tipo de aprendizaje interactivo y significativo. Los robots programables actúan como mediadores entre los conceptos abstractos de la lectura y las experiencias concretas de los estudiantes, permitiéndoles manipular y experimentar directamente con el contenido educativo.

En el contexto de la educación primaria, es crucial desarrollar estrategias que no solo enseñen a leer, sino que también promuevan el amor por la lectura. Los enfoques tradicionales a menudo se centran en la decodificación y la memorización, lo que puede resultar tedioso para los niños. La robótica educativa ofrece una alternativa dinámica y atractiva que puede transformar la percepción de los estudiantes sobre la lectura.

TABLA I

NOMBRE DE LA TABLA

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| N° | Concepto | Definición |
| 1 | Bidireccionalidad | Que otorga beneficios en ambos sentidos, tanto a la Universidad como al medio con el cual se vincula la Institución. |
| *2* | Co-creación | Corresponde al ejercicio colaborativo, a través del cual las personas u organizaciones trabajan en conjunto, para aprovechar una oportunidad o satisfacer alguna necesidad, traduciéndose como resultado, mejoras en los bienes y servicios producidos, que no hubieran sido posibles a través del trabajo individual. |
| *3* | Mecanismos de aseguramiento de la calidad de la vinculación con el medio | Conjunto de procesos, procedimientos y acciones que se aplican de acuerdo con los criterios de calidad definidos por la Institución, para asegurar la excelencia de las actividades, programas y proyectos de vinculación con el medio. |

Este es un ejemplo de tabla, si no la necesita, bórrela. Si va a incluir tablas, use este formato y no otros.

# **Metodología (500 palabras máximo)**

El proyecto se llevó a cabo en una escuela primaria local, involucrando a un grupo de 25 estudiantes de primer grado. La intervención educativa se diseñó en varias fases, cada una enfocada en diferentes aspectos de la lectura y la robótica.

**Fase 1: Diagnóstico inicial** Se realizó una evaluación inicial de las habilidades lectoras de los estudiantes mediante pruebas estandarizadas. Esto permitió establecer una línea base para medir los avances obtenidos a lo largo del proyecto.

**Fase 2: Capacitación y diseño** Los estudiantes universitarios recibieron una capacitación intensiva en el uso de la robótica educativa y en estrategias didácticas para la enseñanza de la lectura. Posteriormente, diseñaron actividades integradas que combinaban la lectura con la programación de robots.

**Fase 3: Implementación** Durante un período de tres meses, los estudiantes de primaria participaron en sesiones semanales de 90 minutos. Cada sesión incluía actividades de lectura guiada y tareas prácticas con robots programables. Los robots fueron utilizados para realizar tareas relacionadas con la lectura, como seguir líneas de texto, identificar palabras clave y recrear historias leídas.

**Fase 4: Evaluación y retroalimentación** Al finalizar el proyecto, se realizó una evaluación final para medir el progreso en las habilidades lectoras de los estudiantes. Además, se recolectaron datos cualitativos a través de encuestas y entrevistas con los participantes para evaluar su experiencia y percepción sobre el uso de la robótica en la enseñanza de la lectura.

# **Análisis y Resultados (800 palabras máximo)**

Los resultados de la evaluación final indicaron una mejora significativa en las habilidades lectoras de los estudiantes participantes en comparación con la evaluación inicial. En particular, se observó un incremento en la fluidez lectora, la comprensión de textos y la motivación hacia la lectura.

Los datos cualitativos recogidos a través de encuestas y entrevistas también reflejaron una percepción positiva del proyecto tanto por parte de los estudiantes de primaria como de los universitarios. Los niños manifestaron mayor interés en las actividades de lectura y mostraron una actitud más positiva hacia el aprendizaje en general.

La combinación de actividades de lectura con la programación de robots permitió crear un entorno de aprendizaje interactivo y lúdico, lo que facilitó la comprensión y el disfrute del proceso de lectura. Además, la experiencia práctica proporcionada por el proyecto permitió a los estudiantes universitarios desarrollar competencias pedagógicas y tecnológicas, mejorando su preparación profesional.

# **Conclusión (200 palabras máximo)**

El proyecto "Enseñanza de Lectura con Robótica" demostró ser una estrategia efectiva para mejorar las habilidades lectoras de los estudiantes de primer grado de primaria. La integración de la robótica educativa no solo incrementó la motivación y el interés de los niños por la lectura, sino que también les proporcionó una experiencia de aprendizaje significativa y divertida.

Para los estudiantes universitarios, este proyecto representó una valiosa oportunidad de aplicar sus conocimientos teóricos en un contexto real, desarrollando habilidades prácticas y adquiriendo experiencia en la implementación de estrategias educativas innovadoras. Los resultados obtenidos subrayan la importancia de continuar explorando y promoviendo el uso de tecnologías emergentes en la educación, fomentando la creatividad y el compromiso de los futuros educadores.

# **Aporte del Proyecto al Desarrollo Territorial a los Estudiantes Universitarios (200 palabras máximo)**

El proyecto "Enseñanza de Lectura con Robótica" brindó a los estudiantes de la carrera de Lenguaje una experiencia formativa integral. Al participar activamente en todas las etapas del proyecto, desde la planificación hasta la implementación y evaluación, los estudiantes universitarios desarrollaron competencias clave en el ámbito pedagógico y tecnológico.

La colaboración con niños de primaria permitió a los futuros docentes comprender mejor las necesidades y motivaciones de los estudiantes jóvenes, ajustando sus estrategias didácticas en consecuencia. Además, la utilización de la robótica educativa enriqueció su formación, dotándolos de habilidades en programación y en el uso de herramientas tecnológicas innovadoras.

Esta experiencia práctica no solo mejoró su preparación profesional, sino que también fortaleció su compromiso con la educación y su capacidad para enfrentar desafíos en el aula. El proyecto, al conectar la teoría con la práctica, promovió un aprendizaje significativo y contribuyó al desarrollo de competencias que serán esenciales en su futuro desempeño como educadores.

# **Referencias**

[1] Piaget, J. (1964). Desarrollo cognitivo.

[2] Ausubel, D. P. (1968). Psicología educativa.

[3] Seymour, P. H. K., & Evans, H. M. (1984). Robot learning.

[4] Vygotsky, L. S. (1978). Interacción social y desarrollo cognitivo.

[5] Papert, S. (1980). Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas.

# **Agradecimientos (150 palabras máximo)**

Finalmente, no olvide decir gracias. A aquellos que tuvieron financiamiento de algún.

Agradecemos a la Universidad Nacional y al Departamento de Lenguaje por el apoyo y la financiación de este proyecto. A los directivos, docentes y estudiantes de la escuela primaria participante, por su colaboración y entusiasmo. Un agradecimiento especial a los estudiantes de la carrera de Lenguaje por su dedicación y creatividad en la ejecución del proyecto. También agradecemos a los padres de familia por su confianza y apoyo continuo. Finalmente, reconocemos el valioso aporte del profesor Juan Pérez, cuya guía y experiencia fueron fundamentales para el éxito de esta iniciativa.