

I. Informe de Descripción del Programa y/o Proyecto

Título del Proyecto o Programa:	Proyecto “1.19 Diseño de software educativo basado en la guía Lecturas Divertidas para ti” del Programa de Investigación de los procesos de Enseñanza-Aprendizaje Escolar (PIPREA)
Departamento Responsable:	Investigación de Aprendizajes
Fecha de inicio	Septiembre 2021
Responsable del Proyecto	Dinorah de Lima
Cargo	Encargada Investigación de Aprendizaje
Plan de Acción	Octubre-Diciembre
Está programado en el POA (Si/No)	Si
Fecha de inicio:	Septiembre 2021
Fecha de término	Junio 2022
Presupuesto Asignado	RD\$ 2, 369, 400.00

Antecedentes

Desde el IDEICE se exploró la guía *Lecturas divertidas para ti. Talleres de enseñanza recíproca Nivel 3*, con el propósito de probar su utilidad para mejorar la comprensión lectora de ochenta y dos estudiantes del segundo ciclo del Nivel Primario desarrollada en el programa de Investigación de los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje escolar del IDEICE (de Lima y Rondón, 2020). Los resultados indicaron que, en general, los estudiantes mejoraron en, aproximadamente en un 25 % de su desempeño lector después de 14 talleres de comprensión lectora en comparación con un pre-test que fue aplicado antes de la intervención. Originalmente, la guía contiene 20 talleres pero en el piloto, los estudiantes no pudieron completar el ciclo de talleres debido a la suspensión de la docencia provocada por la pandemia que ha estado afectando a la República Dominicana.

La guía se diseñó debido a la vasta evidencia de investigación que muestra cómo los estudiantes que aprenden a utilizar estrategias de comprensión lectora de manera consciente, mejoran notablemente sus desempeños lectores. Este aprendizaje adquiere especial relevancia para la escuela dominicana porque enseñar estrategias podría ser una alternativa educativa para superar los bajos desempeños lectores reflejados en pruebas nacionales e internacionales. Lamentablemente, ocupamos los últimos lugares en comparación con países de la región latinoamericana y del mundo.

El IDEICE tenía previsto diseñar varios recursos educativos para que converjan una diversidad de formatos orientados hacia un mismo propósito: promover el desarrollo de la comprensión lectora en el país de tal manera que la escuela cuente con medios didácticos adecuados a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes. En efecto, algunos estudiantes aprenden mejor con recursos en formato impreso, pero otros lo logran mejor con otros medios ya sea audiovisuales, interactivos y virtuales. Con la guía mencionada, actualmente los centros educativos pueden acceder al formato impreso el cual se encuentra accesible a todo público en el portal del IDEICE y con permiso de reproducirlas siempre y

cuando se respete el derecho de autor. El siguiente paso es adaptar este recurso a formato digital para posteriormente pilotear los efectos de esta metodología con estudiantes de centros educativos interesados en participar de manera voluntaria.

Una razón que se agrega a esta necesidad de crear recursos con dicho formato digital, consiste en que el país se ha visto ante la necesidad de continuar con los procesos de enseñanza-aprendizaje a distancia debido a la pandemia por lo que esta alternativa permitiría apoyar a la tendencia a impartir docencia desde las casas de los estudiantes.

La pandemia del COVID-19 ha puesto en evidencia la necesidad de contar con recursos digitales que puedan trabajarse de forma remota, y la necesidad de que la escuela cuenten con recursos suficientes para abordar el desarrollo de competencias esenciales. Además, podría ser un recurso que también podrían utilizar los padres y las madres con sus hijos e hijas.

Propósito

Promover estrategias de comprensión lectora para mejorar el desempeño de los estudiantes del Segundo Ciclo del Nivel Primario de forma remota.

Objetivo general

Diseñar y evaluar una metodología de enseñanza de estrategias de comprensión lectora en formato de software/videojuego, basada en la guía Lecturas divertidas para ti. Talleres de enseñanza recíproca.

Objetivo Específico

1. Diseñar un software interactivo basado en la guía “Lecturas divertidas para ti, Nivel 3” para promover estrategias de comprensión lectora.
2. Validar el software con un grupo de estudiantes para implementar mejoras.

Producto POA

Autoridades educativas y sociedad civil reciben las evaluaciones e investigaciones para la mejora de la calidad educativa pre-universitaria.

Actividad de Producto POA

0002 - Coordinación y gestión de las evaluaciones e investigaciones educativas

Política de MINERD

Política Educativa: 6. Currículo y Evaluación.

Apoyo al pacto Educativo

Compromiso: 3.1.3 Desarrollar estrategias para asegurar el ingreso oportuno, la reinserción y la superación de la exclusión y el abandono escolar.

Debes cumplir las Metas Físicas POA Cantidad: Investigaciones financiadas y realizadas

Eje PEI

Eje 1. Evaluación e investigación educativa

Objetivo Estratégico

Objetivo estratégico 1: Las investigaciones y evaluaciones educativas del IDEICE se amplían en número y alcance, generan conocimientos e información, al tiempo que impactan la calidad de la gestión y las políticas educativas.

Metas PEI a establecida: Número de investigaciones financiadas y finalizadas (3)

Cantidad de metas PEI cumplió: 50 %

NOTA: Las nuevas autoridades, después de estudiar el proyecto, consideraron necesario aumentar el presupuesto original y firmar un convenio interinstitucional con OEI en el que ambas instituciones aportaron fondos presupuestario y unieron su experiencia técnica y administrativa para el diseño y desarrollo de un software/videojuego educativo. En este informe se reporta los fondos asignados por IDEICE. El convenio fue firmado en septiembre de 2021 y el 20 de octubre de 2021, el IDEICE transfirió los fondos a la OEI después de agotar los procedimientos legales y administrativos establecidos por las instituciones gubernamentales correspondientes.



Dinorah de Lima Jiménez

Directora del Programa de Investigación de los
Procesos de Enseñanza-Aprendizaje Escolar
(PIPREA)

