

**DISEÑO E IMPLEMENTACION DE UN AULA VIRTUAL PARA MEJORAR LA
COMPRESION LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO QUINTO DE
LA SEDE MIXTA, EN EL MUNICIPIO DE SAN PABLO BOLIVAR**

MARIA DEL CARMEN CALDERON CACERES

MAGNELLY OREJUELA VALOYS

JEFFERSON OREJUELA VALOYS

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN
SAN PABLO SUR DE BOLIVAR**

2015.

**DISEÑO E IMPLEMENTACION DE UN AULA VIRTUAL PARA MEJORAR LA
COMPRESION LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO QUINTO DE
LA SEDE MIXTA, EN EL MUNICIPIO DE SAN PABLO BOLIVAR**

MARIA DEL CARMEN CALDERON CACERES

MAGNELLY OREJUELA VALOYS

JEFFERSON OREJUELA VALOYS

**Trabajo de grado para optar el título de Especialista en Informática y
Multimedia en Educación**

Asesora: YOLANDA CLAVIJO ALONSO

Magistra en E-learning

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN
SAN PABLO SUR DE BOLIVAR**

2015

NOTA DE ACEPTACIÓN

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

San Pablo Bolívar, 11 de mayo de 2015

NOTA DE SALVEDAD

Las directivas de la Fundación Universitaria Los Libertadores, los jurados calificadores y el cuerpo docente no son responsables por los criterios o ideas expuestas en el presente documento. Estos corresponden únicamente a los autores.

DEDICATORIA

Este triunfo lo dedicamos primeramente a Nuestro padre Dios y, a todos los Familiares.

En especial nuestros padres e hijos que día a día nos rodean de amor y ganas de seguir adelante luchando por ellos y por sus sueños y logros.

A nuestros alumnos de los cuales también aprendemos y dan Significado a nuestra enseñanza.

AGRADECIMIENTOS

Expresamos nuestros agradecimientos primeramente a Dios nuestro padre, por habernos dado fuerza, inteligencia y la sabiduría necesaria para culminar con éxito este gran proyecto de vida que como buenos educadores nos trazamos para contribuir de una manera eficaz en la formación de seres humanos, quienes fueron nuestras fuentes de inspiración. A nuestros Familiares y Amigos que siempre nos dieron su apoyo o su aliento en los momentos más difíciles, Igualmente a la Fundación Universitaria Los Libertadores por brindarnos la oportunidad de abrir espacios en esta zona de Colombia tan apartada, a sus tutores y demás personal administrativo.

Los autores

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	17
TITULO	18
1. PROBLEMA	19
1.1. PLANTEAMIENTO	19
1.2. FORMULACIÓN	19
1.3. ANTECEDENTES	20
1.3.1. Antecedentes bibliográficos	20
Antecedentes	20
Antecedentes nacionales	21
Antecedentes internacionales	22
2. JUSTIFICACIÓN	24
3. OBJETIVOS	25
3.1. GENERAL	25
3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	25
4. MARCO DE REFERENCIA	26
4.1.1. Ubicación geográfica del departamento de bolívar	26
4.1.2. Ubicación geográfica del municipio de san pablo	27
4.1.3. Ubicación de la sede mixta en el municipio de san pablo	29
4.1.3.1 Imágenes de la sede mixta san pablo	31
4.2. MARCO TEÓRICO	34
4.2.1. ¿Qué son las tic?	34
4.2.1.1 Aula virtual	35
4.2.1.2. Video	36
4.2.1.3. Edmodo	37
4.2.1.4. Voki	37
4.2.1.5. ¿Qué es multimedia?	38
4.2.2. Didáctica	38
4.2.3. Pedagogía	38
4.2.4. Metodología	39
4.2.5. Comprensión lectora	39
4.2.6. Aprendizaje	40
4.2.7. Modelo pedagógico. “modelo pedagógico CONSTRUCTIVISTA”	41
4.3. MARCO LEGAL	45

5. DISEÑO METODOLÓGICO	49
5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	49
5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA	48
5.2.1. Población	50
5.2.2. Muestra	50
5.3. INSTRUMENTO	51
5.4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	51
5.4.1. Interpretación de los resultados	60
5.5. DAGNÓSTICO	61
6. PROPUESTA	64
6.1. TITULO	64
6.2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTAS	64
6.3. JUSTIFICACIÓN	65
6.4. OBJETIVO	66
6.5. ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	
6.5.1 Estrategias	
6.5.1.1. Fase de sensibilización	66
6.5.1.2. Fase de aprestamiento	67
6.5.1.3. Fase de ejecución	67
6.5.1.4. Fase de producción	68
6.5.1.4. Fase de valoración	68
6.5.2. Cronograma	68
6.5.2.1 Cronograma general del proyecto	69
6.5.2.2 Cronograma del producto	70
6.6. CONTENIDO	70
6.6.1. Estructura secuencial	71
6.6.1.2. Contenido	72
6.6.1.3. Actividades de aprendizaje	74
6.6.1.4. RECURSOS	77
6.6.1.5. INTERACCIÓN	78
6.7. PERSONAS RESPONSABLES	79
6.8. BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA	79
6.9. RECURSOS	79
6.10. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO	81
6.10.1. Instrumento de evaluación	82
7. CONCLUSIONES	83
8. RECOMENDACIONES	84
9. BIBLIOGRAFÍA	85
ANEXOS	87

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Repaso de lectura de textos	51
Tabla 2. Tipos de lecturas	52
Tabla 3. Personajes seleccionados para Realizar una historieta	52
Tabla 4. ¿En qué asignatura el profesor te ha llevado a Leer al aula de informática?	53
Tabla 5. Recursos tecnológicos utilizados a la hora de Realizar actividades de comprensión lectora	54
Tabla 6. ¿Cuándo va a realizar una tarea de internet sus Padres le ayudan o le acompañan?	55
Tabla 7. Uso de las tic en la realización de actividades Académicas	56
Tabla 8. ¿Le llamaría la atención contar con un recurso Tecnológico en el cual pueda leer e interactuar	57
Tabla 9. Accesibilidad a aulas virtuales para facilitar La comprensión lectora	58
Tabla 10. ¿Dentro del aula virtual le gustaría encontrar?	59

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Ubicación del municipio de san pablo en e Departamento de Bolívar	28
Figura 2. Plano general del municipio de San pablo Bolívar	29
Figura 3. Estructura modelo pedagógico	41

LISTA DE GRÁFICAS

	Pág.
Gráfica 1. Repaso de lectura de textos	51
Gráfica 2. Tipos de lecturas	52
Gráfica 3. Personajes seleccionados para Realizar una historieta	53
Gráfica 4. ¿En qué asignatura el profesor te ha llevado a Leer al aula de informática?	54
Gráfica 5. Recursos tecnológicos utilizados a la hora de Realizar actividades de comprensión lectora	55
Gráfica 6. ¿Cuándo va a realizar una tarea de internet sus Padres te ayudan o te acompañan?	56
Gráfica 7. Uso de las tic en la realización de actividades Académicas	56
Gráfica 8. ¿Le llamaría la atención contar con un recurso Tecnológico en el cual pueda leer e interactuar	57
Gráfica 9. Accesibilidad a aulas virtuales para Facilitar la comprensión lectora	58
Gráfica 10. ¿Dentro del aula virtual le gustaría Encontrar?	59

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Encuesta para estudiantes	87
Anexo B. Imágenes de evidencias	89
Anexo C. Instrumento de evaluación	91
Anexo D. Manual de navegabilidad	92
Anexo E. Carta de autorización de los padres	97

GLOSARIO

APRENDIZAJE: proceso consistente que desemboca en modificaciones mentales. Cambio relativo del comportamiento de un individuo a la práctica o a la experiencia. Proceso mediante el cual el hombre adquiere y asume la cultura del entorno en que vive.

AULA VIRTUAL: es una herramienta que brinda las posibilidades de realizar enseñanza en línea. Es un entorno privado que permite administrar procesos educativos basados en un sistema de comunicación mediado por computadoras.

COMPRENDER: (del latín *comprehenderé*) significa discernir, descifrar, entender, penetrar, concebir.

CONOCIMIENTO: el conocimiento es una capacidad humana y no una propiedad de un objeto como pueda ser un libro. Su transmisión implica un proceso intelectual de enseñanza y aprendizaje. Transmitir una información es fácil, mucho más que transmitir conocimiento. Esto implica que cuando hablamos de gestionar conocimiento, queremos decir que ayudamos a personas a realizar esa actividad.

DATOS: son cada uno de los elementos de la información que se recogen durante una investigación.

DIDÁCTICA: la palabra didáctica deriva del griego *didáctica* („enseñar“) y se define como la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de los sistemas y métodos prácticos de

enseñanza destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas.

DISEÑO: se define como el proceso previo de configuración mental “prefiguración” en la búsqueda de una solución en cualquier campo y está relacionado con la metodología que alude la manera que el investigador debe relacionar el marco teórico con los datos.

EDMODO: es una plataforma social educativa gratuita que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging.

EDUCACIÓN: proceso social intersubjetivo mediante el cual cada sociedad asimila, sus nuevos miembros, las tradiciones, nuevas prácticas, proyectos y saberes compartidos por la mayoría de la sociedad.

ENSEÑANZA: es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de 3 elementos: un profesor o docente, uno o varios alumnos o discentes y el objeto de conocimiento.

ESTÁNDARES: un estándar en educación especifica lo mínimo que el estudiante debe saber y ser capaz de hacer para el ejercicio de la ciudadanía, el trabajo y la realización personal. El estándar es una meta y una medida; es una descripción de lo que el estudiante debe lograr en una determinada área, grado o nivel; expresa lo que debe hacerse y lo bien que debe hacerse.

ESTRATEGIA: es el conjunto de acciones que se implementarán en un contexto determinado con el objetivo de lograr el fin propuesto. Principios y rutas fundamentales que orientarán el proceso administrativo para alcanzar los objetivos a los que se desea llegar.

INNOVACIÓN: la innovación, según el diccionario de la Real Academia Española, es la creación o modificación de un producto, y su introducción en un mercado. Un aspecto esencial de la innovación es su aplicación exitosa de forma comercial.

INTERNET: internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, lo cual garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial.

METODOLOGÍA: ciencia del método, conjunto de métodos que se sigue en una investigación científica o en una exposición doctrinal. Constituye el conjunto de criterios y decisiones que organizan, de forma global, la acción didáctica en el aula: papel que juegan los alumnos y profesores, utilización de medios

MULTIMEDIA: se aplica a la tecnología o aparato que utiliza distintos medios de comunicación combinados, como texto, fotografías, imágenes de vídeo o sonido, con el propósito de educar o de entretener.

PEDAGOGÍA: conocimiento y arte de la educación que busca la formación intelectual, moral y física de los educados, representado y encausando personalidad.

PLATAFORMA VIRTUAL: las plataformas virtuales, son programas (software) orientados a la Internet, se utilizan para el diseño y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la red internacional.

RESUMEN

Este proyecto de intervención en el aula, es resultado de un proceso de experiencias docentes, donde se busca minimizar los problemas que presentan los niños y niñas de la Sede Mixta San Pablo, especialmente del grado quinto de primaria, donde se evidencia la falta de significación en el proceso de comprensión lectora.

Experiencia que ha sido fundamentada a partir de una investigación realizada por los docentes encargados de la propuesta, quienes a partir del diseño e implementación de un aula virtual se logró motivar a los estudiantes para el desarrollo de actividades interactivas que contribuyen al mejoramiento de los procesos de lectura y escritura, en este caso específico de los niños y niñas de grado quinto, donde se les permita desarrollar con agrado, los niveles de comprensión y producción textual permitiendo que comprendan más fácilmente los textos, que se apropien, sientan agrado por la lectura y construyan sus propios significados a partir del texto y del contexto social y cultural en el cual viven.

Palabras Claves:

Lectura, Aula virtual, Multimedia, Interactividad, TIC

INTRODUCCIÓN

En plena era de la Sociedad del Conocimiento, la distribución del poder depende ahora de quien maneja más y mejor información.

Por lo tanto, la educación ha entendido este nuevo escenario de profundos cambios y ha comenzado a ajustar sus proyectos curriculares a estudiantes con diversas necesidades y variados estilos y ritmos de aprendizaje.

Considerando esta situación se plantea el proyecto, diseño e implementación de un aula virtual para mejorar la comprensión lectora en los alumnos del grado quinto de la sede Mixta San Pablo. El cual se crea como herramienta didáctica que permita a los alumnos mejorar su comprensión lectora con el análisis de cuentos, fábulas, mitos y leyendas.

La propuesta pedagógica va dirigida a los niños y niñas para que mejoren las competencias básicas en la comprensión de lectura mediante actividades interactivas y de multimedia haciendo uso de las TIC, donde serán beneficiados los estudiantes en mención, para que minimicen las falencias encontradas y a su vez obtengan resultados positivos en el proceso de aprendizaje.

TITULO

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN AULA VIRTUAL PARA MEJORAR LA COMPRENSION LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO QUINTO DE LA SEDE MIXTA, EN EL MUNICIPIO DE SAN PABLO BOLÍVAR.

1. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO

En diálogos con algunos docentes y la vivencia con los estudiantes se ha detectado que presentan dificultades en la comprensión lectora situación que se refleja en la falta de agudeza a la hora de dar razón a cerca de un texto, dificultad para responder con éxito las diferentes pruebas a las cuales se enfrentan, ideas sueltas e incoherentes fuera del contenido del texto, poca claridad en los argumentos suscitados a partir de la lectura, ideas desarticuladas y descontextualizados, no identifican los personajes en una narración, no se ubican en el espacio temporal del cuento, ni tienen claridad en su diferentes momentos, ni describen de manera puntual.

En vista de esta situación planteamos el diseño y aplicación de un aula virtual que contenga (cuentos, fábulas, mitos, leyendas, entre otros), los cuales se presentaran de manera didáctica con sonidos acordes al contenido del texto, imágenes y diferentes ilustraciones, de tal forma que sean atractivo e interactivo para los niños (as)

1.2 FORMULACIÓN

¿Podrá ser mejorada la comprensión lectora de los estudiantes del grado quinto de la Sede Mixta San Pablo, a través de la integración de recursos digitales en un sistema LMS?

1.3 ANTECEDENTES

1.3.1 **Antecedentes bibliográficos.** La propuesta ELABORACIÓN DE UN MODELO DE INSTRUCCIÓN DE LA COMPRENSIÓN LECTORA, referida por el pensador MARTINEZ, Estibaliz, Con la cual se logra aumentar significativamente el nivel de comprensión lectora de los estudiantes, sino que también minimiza el efecto de algunas variables latitudinales que se muestran en forma significativa para mejorar la comprensión lectora de los niños y niñas.

EXPERIENCIAS ACTUALES DE COLABORACIÓN FAMILIA-ESCUELA PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA. "ROJAS DE ÁLAMO Pedro". Universidad Nacional a Distancia (2003). Esta propuesta se estructura en tres partes que permiten desarrollar los objetivos, justificar teóricamente la importancia de la lectura en el aula y la lectura compartida, siendo la familia un contexto primordial en la adquisición del aprendizaje

TEST DOCTORAL TITULADO "LENGUA Y LECTO-ESCRITURA". Doctor HENAO ÁLVAREZ Octavio. Universidad de Antioquia: editorial copiyepes, 1988; quien basa su investigación en los desarrollos de instrumentos para diagnosticar y evaluar tanto en nivel de aprestamiento, como las dificultades que puedan perturbar el aprendizaje exitoso de la lectura.

1.3.2 **Antecedentes locales.** TALLER SOBRE ANÁLISIS DE LA COMPRENSIÓN LECTORA POR MEDIO DE CUENTOS EN SUS TRES NIVELES: LITERAL, INFERENCIAL Y CRÍTICO. Tutor PERIÑAN Luis Carlos. Centro Experimental Piloto de Cartagena (1994) los resultado significativo de este taller fueron la puesta en práctica de cada uno de los docentes a sus estudiantes como compromiso adquirido.

Es importante referir el proyecto MI IMAGINACION VUELA Y MI COMPRENSION MEJORA A TRAVES DE LAS TIC. Presentado por OREJUELA Valoys Magnelly, a los alumnos del grado Primero de la sede mixta San Pablo. (2.013) el cual influyó para que los estudiantes a través de las TIC se sintieran motivados para realizar diferentes actividades con el fin de mejorar su nivel de comprensión lector

Es de suma importancia mencionar el Proyecto integral para incorporar las TIC en el aula de clases. (LENGUA CASTELLANA). Presentado por Aura Isabel Romero Gálvez y Lourdes Domenech. El cual Se fundamenta en que las implicaciones pedagógicas de Internet y de las Tic modifican los esquemas de la enseñanza presencial.

1.3.3 Antecedentes nacionales. En el ámbito nacional es importante resaltar ciertas investigaciones muy interesantes en algunos fundamentos de procesos investigativos como es la investigación de Nelcy Palencia Gómez y Jesús Rojas Chacón, hecha a comienzos del año 2011 en el municipio de Puerto Leguizamón en el departamento del Putumayo y el municipio de Timaná en el departamento del Huila. Titulada LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS ICÓNICOS VERBALES NARRATIVOS EN EL GRADO TERCERO. La cual tuvo como objetivo diseñar una propuesta didáctica que permita mejorar la comprensión textual en el nivel inferencial a través de textos icónicos verbales narrativos en el grado tercero de educación básica primaria en las Instituciones Educativas Rural Andino Brisas del Mecaya sede principal del municipio de Puerto Leguizamón del departamento del Putumayo y la Institución Educativa Concentración el Tejar sede Quinche del municipio de Timaná del Departamento del Huila.

La comprensión lectora de textos narrativos (Fábulas en los estudiantes del grado cuarto de básica primaria de la institución educativa. Don Quijote del municipio de San José del Fragua .autora: Ana Mildred Ramírez Leal.

Investigación titulada .DESARROLLO DE HABILIDADES DE COMPRENSIÓN DESDE LA PROMOCIÓN DE LECTURA. Realizada por las investigadoras LÓPEZ Díaz Gily Marieth y Núñez Nidia Isabel, a comienzos del año 2011, en la ciudad de Florencia; tuvo como objetivo Implementar un conjunto de actividades didácticas con textos literarios que permitan desarrollar habilidades de comprensión de lectura a partir del programa de promoción de lectura del Banco de la República.¹

Proyecto titulado .FORMAS DE ENSEÑANZA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS NARRATIVOS EN GRADO QUINTO ,de las Instituciones Educativas de la Comuna 10 de la Ciudad de Pasto cuyas autora de la investigación son CÓRDOBA Paredes Sugely del Carmen, MEJÍA Villota Dolly Patricia y OVIEDO Zambrano Amparo, en el año 2008 tuvo como objetivo analizar cómo enseñan los maestros de grado quinto de la básica primaria, en las Instituciones educativas de la Comuna Diez de la ciudad de Pasto, la comprensión lectora de textos narrativos en Lengua Castellana y, además, proponer estrategias que mejoren aquel proceso de enseñanza.²

1.3.4 Antecedentes internacionales. LEER Y JUGAR, realizado en el 2008 el cual se desarrolló bajo la orientación de la docente de una institución de la localidad de las islas Canarias (Del gobierno de Canarias) quien pretendía mejorar la comprensión lectora en las aulas de los colegios utilizando estrategias más eficaces a través de la implementación del uso de las TIC.

Por otra parte, traemos a colación la investigación pedagógica titulada ESTRATEGIAS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN NIÑOS DE 5° GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA DR. JESÚS MARÍA PORTILLOII, realizada por la licenciada ARCAYA Yaneth, en el año 2005 en

¹ LÓPEZ DÍAZ, Gily Marieth y NÚÑEZ, Nidia Isabel. Desarrollo de habilidades de comprensión desde la promoción de lectura. Florencia: Univers, 2011, p.29-31

² CÓRDOBA, Paredes Sugely, MEJÍA, Villota Dolly, OVIEDO Zambrano Amparo. Formas de enseñanza de la comprensión lectora de textos narrativos. Pasto: instituto, 2008, p. 67

Venezuela, la cual tuvo como objetivo diseñar estrategias que permitan mejorar la comprensión lectora en los niños de 5° grado de educación básica de la escuela que lleva por nombre Dr. Jesús María Portillo.

2. JUSTIFICACIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están ligadas a los profundos cambios de carácter social, económico, político y cultural iniciados hace tres décadas, pero a partir de los años noventa han adquirido una velocidad sin precedentes. Han cumplido un rol fundamental en la consolidación del proceso de globalización, en el aumento de la importancia de la información y el conocimiento en los procesos productivos, en los cambios producidos a nivel cultural y simbólico así como en el plano de la vida cotidiana de las personas. Estas tecnologías, a la vez que constituyen un avance para la humanidad pues facilitan procesos de desarrollo, constituyen también un factor nuevo de desigualdad que ha sido denominado “brecha digital”

Las TIC como las herramientas por excelencia de transmisión y gestión del conocimiento, poderosísimas herramientas personales que empoderan al individuo y que contribuyen a ampliar esa zona de desarrollo próximo de Vygotsky, a apropiarse del propio proceso de aprendizaje, a acceder al conocimiento experto allí donde esté y en la forma en que se encuentre; si somos, pues, capaces de conectar todas estas ideas, es posible que las TIC, en general, y el aprendizaje que se apoya fuertemente en ellas sean una oportunidad única para que las personas puedan disponer de herramientas de bajo costo y alto impacto con las que pueda adquirir conocimientos.

Se hace necesario buscar herramientas didácticas que permitan a los niños y niñas mejorar su nivel de comprensión lectora, lo cual les permitirá construir relaciones de reciprocidad con sus padres y con el mundo en general; esto es posible con la adquisición de un nuevo vocabulario, en donde se involucra la lectura como un proceso de construcción de significación a partir de la relación entre el texto, contexto y lector.

3. OBJETIVOS

3.1 GENERAL

Implementar un ambiente virtual de aprendizaje para facilitar la comprensión lectora de los estudiantes

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

-Seleccionar y evaluar recursos digitales para integrarlos en un ambiente virtual

-Diseñar estrategias pedagógicas y didácticas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje

4. MARCO DE REFERENCIA

4.1 MARCO CONTEXTUAL

4.1.1 Ubicación geográfica del departamento de Bolívar. El Departamento de Bolívar está situado en el Norte del País, en la Región de la Llanura del Caribe, localizado entre los 07°00'03" y los 10°48'37" de Latitud Norte y entre los 73°45'15" y los 75°42'18" de Longitud Oeste. Cuenta con una superficie de 25.978 km² lo que representa el 2.28 % del Territorio Nacional. Limita por el Norte con el Mar Caribe y el Departamento del Atlántico, por el Este con el río Magdalena que lo separa de los Departamentos del Magdalena, Cesar y Santander, por el Sur con los Departamentos de Santander y Antioquia, y por el Oeste con Antioquia, Córdoba, Sucre y el Mar Caribe.

Este Departamento cuenta con una población aproximada de 2.231.165 habitantes. Su capital Cartagena con un número de habitantes 1.030.149. El departamento de Bolívar está dividido en 45 Municipios, 348 corregimientos, 3 inspecciones de policía, El eje fluvial de Bolívar es el río Magdalena, que pasa por el costado oriental del departamento marcando el límite con los departamentos de Santander, Cesar y Magdalena, hasta el Canal del Dique.

Las actividades agropecuarias son de tipo tradicional, a excepción de algunos grandes cultivos de arroz. Otras fuentes de ingreso son la pesca y la explotación maderera, así como, la producción de sal. Entre los atractivos turísticos del Departamento de Bolívar está Cartagena, considerada patrimonio histórico de la humanidad y elevada a la categoría de Distrito Turístico y Cultural, por su riqueza arquitectónica de estilo colonial en donde sobresalen el castillo de San Felipe de Barajas, la parte amurallada de la ciudad, el fuerte de San Sebastián, el cerro de La Popa, el Palacio de la Inquisición y otras construcciones coloniales de comienzo de siglo como las del barrio Manga.

4.1.2 Ubicación geográfica del municipio de San Pablo .El municipio de San Pablo, Bolívar se encuentra ubicado a la margen izquierda del río Magdalena, debajo de la desembocadura del río Cimitarra, a los 07° y los 29 minutos de latitud norte y a los 73°, 55 minutos de longitud oeste, posee un altura de 175 metros sobre el nivel del mar, una temperatura promedio de 30°C y una precipitación anual de 1850 milímetros, representados en 2 etapas de invierno claramente marcadas.

Tiene una extensión de 2890 Km cuadrados y limita por el Norte con el municipio de Simití, por el Oriente con el municipio de Puerto Wilches (Santander), río Magdalena por el medio, por el Sur con el Municipio de Canta gallo y por el Occidente con el municipio de Santa Rosa (Bolívar).

El transporte más utilizado es el acuático por medio de pequeñas embarcaciones con motores fuera de borda llamadas (chalupas); además existe transporte terrestre interveredal e intermunicipal utilizando un ferri que atraviesa el río Magdalena.

La región en general cuenta con importantes recursos naturales como yacimientos de petróleo y oro, siendo este último explotados por particulares.

Otras actividades económicas que se destacan son: la agricultura, la pesca, la explotación forestal y la ganadería.

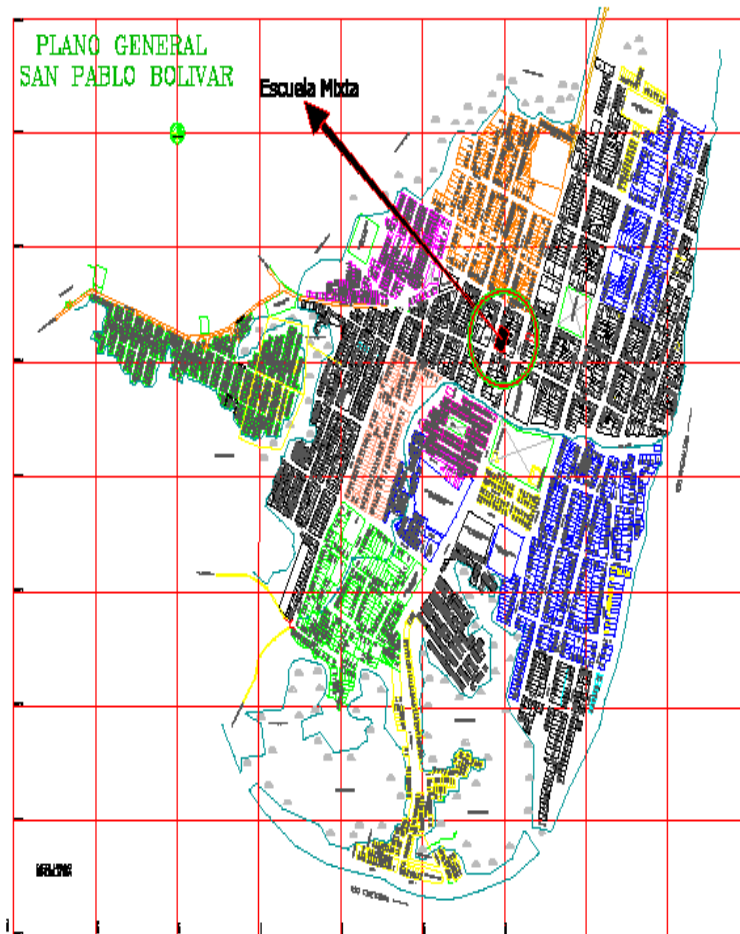
Figura 1. Ubicación del municipio de San Pablo en el Departamento de Bolívar



Fuente: PEI de la Institución

4.1.3 Ubicación de la sede Mixta en el municipio de San Pablo.

Figura 2. Plano general del municipio de San Pablo Bolívar



Fuente. Archivo planeación Municipal

Identificación de la sede

Nombre: Sede Mixta San Pablo.

Naturaleza: oficial

DANE: 313670000131

NIT: 829003566_8

Carácter: mixto.

Dirección: carrera 9 calle 16

Propietario: municipio San Pablo

Niveles de educación que ofrece: de preescolar a quinto de básica primaria

Total de estudiantes: 794

Docentes: 26

Calendario: a

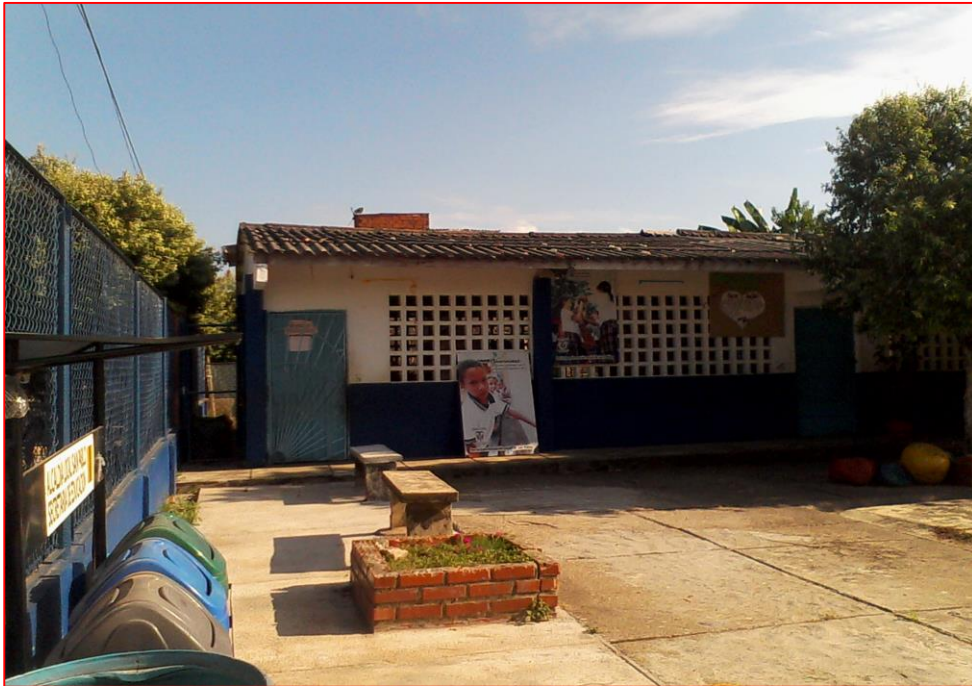
Horario: 6.30 – 11:35 am -12:30- 5:35 pm

Jornadas: mañana-tarde

Resolución de aprobación: n°0369 del 28 de septiembre del 2006

4.1.3.1 Imágenes de la sede Mixta san pablo

Imagen 1. Patio de recreo



Fuente. Autores del proyecto

Imagen 2.Salón multiple y sala de informática



Fuente. Autores del proyecto

Imagen 3.Cancha polideportiva



Fuente. Autores del proyecto

La sede Mixta pertenece a la institución educativa técnica agropecuaria y comercial IETAC ,del municipio de San Pablo Bolívar, cuenta una buena infraestructura entre la cual sobresale una sala de informática dotada con 33 computadores portátiles, un televisor, un video beam donde se llevan los estudiantes a desarrollar actividades relacionadas con diversas temáticas del proceso de aprendizaje; lo cual ha generado motivación e interés en los niños y niñas pero se presentan inconvenientes debido a la falta de conexión a internet ya que no es de forma permanente.

4.2. MARCO TEÓRICO

4.2.1 ¿Qué son las TIC? Las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC son todas aquellas herramientas y programas que tratan, administran, transmiten y comparten la información mediante soportes tecnológicos. La informática, Internet y las telecomunicaciones son las TIC más extendidas.

El uso de Las TIC es de gran importancia, ya que vivimos en la Sociedad del Conocimiento, esta afirmación que parece un lugar común, representa la realidad más avasallante de nuestra época, tenemos múltiples retos por asumir como sociedad y ellos pasan por comprender cómo las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, se han convertido en una herramienta fundamental para los procesos de generación, apropiación y uso del conocimiento.

Esta investigación incorpora las tecnologías de información y de comunicación TIC en los procesos de lectura en la escuela, beneficia directamente el rendimiento académico y el énfasis de formación de la institución. Plantea estrategias dinámicas e interactivas y de colaboración; se ajusta a los estándares de la educación del país. Permite a los estudiantes desarrollar sus competencias y ponerse de frente a las exigencias del mundo intercultural que le muestran los avances de la ciencia y la tecnología. ³“Las TIC también cambian la posición del alumno que debe enfrentarse de la mano del profesor, a una nueva forma de aprender, al uso de nuevos métodos y técnicas”. De la misma forma que los profesores, los alumnos deben adaptarse a una nueva forma de entender la enseñanza y el aprendizaje.

El uso de Las TIC es de gran importancia, ya que vivimos en la Sociedad del Conocimiento, esta afirmación que parece un lugar común. Representa la realidad

³ JURADO VALENCIA Fabio Y BUSTAMANTE ZAMUDIO Guillermo. Los procesos de lectura .colección mesa redonda, Cooperativa Santa FÉ DE Bogotá D.C. Magisterio, 2001.

más avasallante de nuestra época, tenemos múltiples retos por asumir como sociedad y ellos pasan por comprender cómo las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, se han convertido en una herramienta fundamental para los procesos de generación, apropiación y uso del conocimiento.

Esta investigación incorpora las tecnologías de información y de comunicación TIC en los procesos de lectura en la escuela, beneficia directamente el rendimiento académico y el énfasis de formación de la institución. Plantea estrategias dinámicas e interactivas y de colaboración; se ajusta a los estándares de la educación del país. Permite a los estudiantes desarrollar sus competencias y ponerse de frente a las exigencias del mundo intercultural que le muestran los avances de la ciencia y la tecnología.

4.2.1.1 Aula virtual. El Aula Virtual institucional es la plataforma de enseñanza virtual (learning) mediante la cual los profesores y alumnos disponen de diversas herramientas telemáticas que facilitan el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje. A su vez, proporciona otras herramientas de carácter general que facilitan una comunicación más flexible y permiten el acceso a la información y los recursos digitales de las asignaturas.

El Aula Virtual es una plataforma versátil que proporciona herramientas que facilitan la docencia presencial/semi-presencial/virtual y la creación de espacios colaborativos para grupos de trabajo multidisciplinares.

En el Aula Virtual el alumnado tendrá acceso a los espacios o sitios de trabajo de sus asignaturas, una vez hayan sido creados por sus profesores. **MUY IMPORTANTE:** en el Aula Virtual es el profesorado quien debe crear los sitios o espacios de sus asignaturas, por lo que el alumnado no podrá acceder a aquellas asignaturas en las que el profesorado no haya creado en el Aula Virtual el sitio o espacio de trabajo correspondiente.

Las imágenes nos facilitan comprender mejor una información en una plataforma virtual, una página web, en un texto, o bien sea en otro recurso tecnológico como lo es el **video**.

El aula virtual ofrece múltiples beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje entre los cuales cabe resaltar: orientar y brindar a los docentes la posibilidad de mejorar sus prácticas de aula, crear entornos de aprendizajes más dinámicos e interactivos, facilitar el trabajo en equipo y el cultivo de actitudes sociales. Además, mejorar los aprendizajes de los niños y niñas en las diferentes áreas del conocimiento, enriqueciendo así las prácticas pedagógicas y estimulando los procesos mentales, logrando que éste sea actor en la construcción de su propio aprendizaje.

4.2.1.2 Videos. El vídeo es la tecnología de la grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de imágenes y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento.

Video educativo es un material audiovisual con cierto grado de utilidad en los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Es un medio tecnológico que, por sus posibilidades expresivas, puede resultar una herramienta de aprendizaje valiosa para el alumno. Su empleo puede ser enfocado desde distintos contextos: como complemento curricular, aprendizaje autónomo, capacitación laboral, educación a distancia y de divulgación en general. Dentro de estas situaciones de aprendizaje, la posibilidad de interactuar sobre el medio se convierte en una estrategia de uso más, que proporciona al alumno o al profesor la posibilidad de detener la imagen, de retroceder y, en definitiva, adecuar el ritmo de visualización a las dificultades de comprensión o retención que tenga y a la tipología propia del audiovisual.

Los videos proporcionan una fuente importante de información y permiten la interactividad en las plataformas virtuales tales como **Edmodo** entre otras.

4.2.1.3 Edmodo. Edmodo es una plataforma social educativa gratuita que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging.

Fue fundada en el 2008 por Jeff O'Hara y Nic Borg. Recientemente fue adquirida por Revolution Learning (Learn Capital). El número de usuarios se ha ido incrementando notablemente con más de 500.000 usuarios en sus dos primeros años de vida, estando actualmente en más de 3.000.000 de usuarios activos. Esta plataforma facilita el manejo de programas interactivos como lo es el VOKI.

4.2.1.4 Voki. Voki es un programa en el cual se pueden crear personajes, eligiendo entre una diversidad de tipologías de protagonistas, ya sea famosos animales, personajes de comics; puedes modificarle su apariencia, el color y el estilo del cabello, los ojos, la piel, la ropa, los accesorios, etc. Puedes grabar su voz o elegir una que más le guste, hay diferentes acentos. Es un recurso interactivo porque se compone de recursos de la multimedia.

4.2.1.5 ¿Qué es multimedia? El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedios. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como *multimedia* a los medios electrónicos u otros medios que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

Se habla de multimedia interactiva cuando el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos, acerca de qué es lo que desea ver y cuándo; a diferencia de una presentación lineal, en la que es forzado a visualizar contenido en un orden predeterminado.

Multimedia: es una tecnología que permite integrar texto, números, gráficos, imágenes fijas o en movimiento, sonidos alto nivel de interactividad y además, las posibilidades de navegación a lo largo de diferentes documentos. Ventajas de la multimedia • Una presentación atractiva e impactante. • Participación de forma activa. • Información adaptada. • Diferentes plataformas. • La posibilidad de uso de varios idiomas.

Hipermedia podría considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información. El término “híper” se refiere a “navegación”, de allí los conceptos de “hipertexto” (navegación entre textos) e “hipermedia” (navegación entre medios).

4.2.2 Didáctica. La palabra didáctica deriva del griego *didáctica* (“enseñar”) y se define como la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas.

4.2.3 Pedagogía: Conocimiento y arte de la educación que busca la formación intelectual, moral y física de los educandos, representado y encausando personalidad. En la actualidad, la pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social.

La pedagogía, por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio.

4.2.4 Metodología: Ciencia del método, conjunto de métodos que se sigue en una investigación científica o en una exposición doctrinal. Constituye el conjunto de criterios y decisiones que organizan, de forma global, la acción didáctica en el aula.

La metodología del aprendizaje es una disciplina que comprende una serie de técnicas, métodos y estrategias que implementada sistemáticamente, contribuyen a optimizar la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades.

4.2.5 Comprensión lectora. Lo primero que debe recordarse en términos de lectura es que ella es un acto individual, voluntario e interior que pertenece a cada uno de los alumnos. Esto significa, sin embargo que él no debe funcionar organizada y colectivamente, para que los alumnos aprendan a leer y recorran las diferentes etapas del desarrollo de la lectura hasta volverse lectores críticos, a partir de un determinado momento, el de la entrada del niño a la escuela; enseñar a leer, haciendo de la lectura un gusto.⁴

“Para Descartes” la lectura de todos los buenos libros es como una conversación con los hombres más electos de los pasados siglos que fueron autores y hasta una conversación estudiada en la que no nos descubren más que sus mejores pensamientos.⁵

“La lectura es una actividad tan compleja constituida por diversos procesos cognitivos, al verse afectado cualquiera de estos puede, entonces verse afectada la comprensión”⁶

⁴ WERNECK, Lenny. Guía de lectura para profesores de. Colección lectura y educación

⁵ JURADO VALENCIA Fabio Y BUSTAMANTE ZAMUDIO Guillermo. Los procesos de lectura.colección mesa redonda, Cooperativa Santa FÉ DE Bogotá D.C. Magisterio, 1995.

⁶ BID

“La lectura es un proceso de construcción de significados. Aunque los protagonistas de dicha construcción son esencialmente, el autor y el lector, hay otros factores que hacen posible la lectura y sin cuya mediación lector y autor nunca se encontrarían: el contexto en el que se mueve; la dinámica para la que el editor valora la obra original y decide que la creación individual llegue a ser un hecho público; la producción material del libro y su circulación que hacen que la obra adquiera una existencia social.

Uno de los descubrimientos más importantes originados en investigaciones recientes tiene que ver con la influencia de nuestros conocimientos previos en la comprensión de textos escritos.

En mayor o menor grados de conocimientos previos que una persona posee sobre un tema específico facilita su comprensión eventual de dicho tema.

ADAMS, John y BURCE, Mery. (1982) afirman que “el lenguaje es un medio para ayudar a construir ideas similares basadas en experiencias previas”

En este sentido la comprensión de un texto se puede considerar como una interacción entre el lector y el texto mismo.

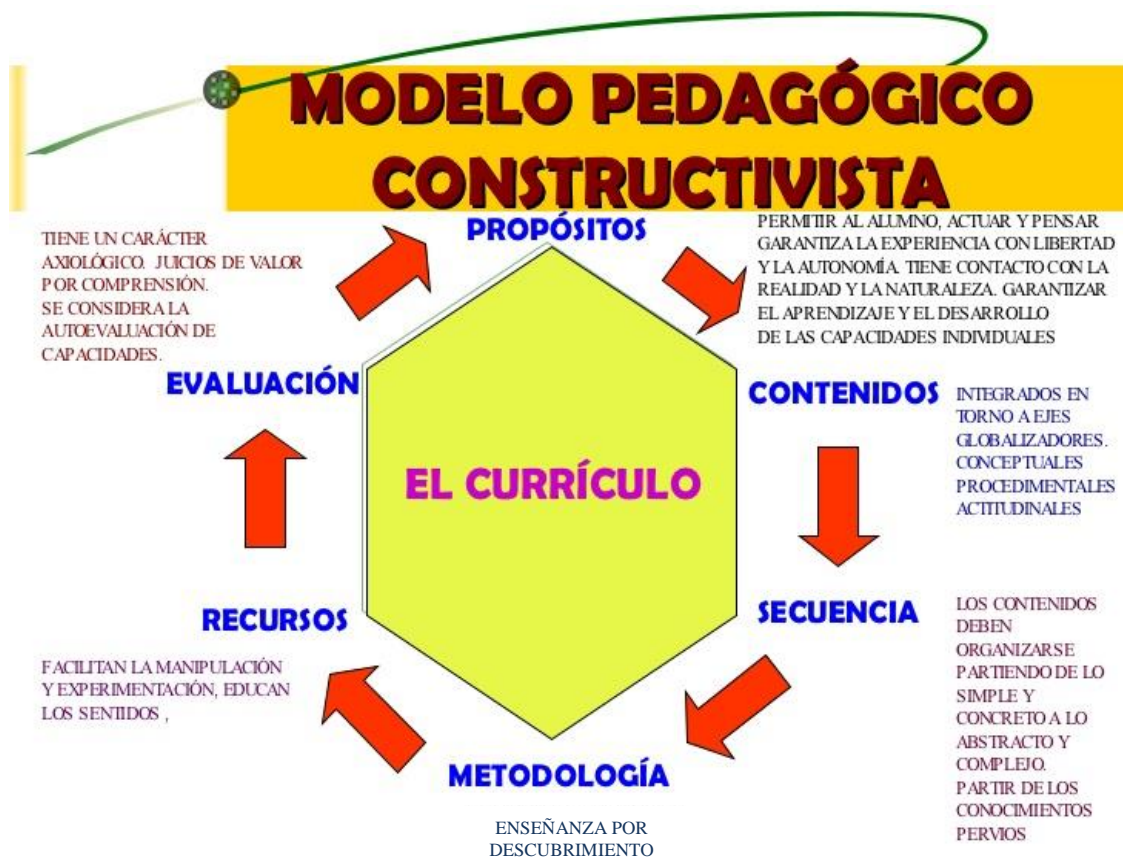
4.2.6 Aprendizaje. Proceso consistente que desemboca en modificaciones mentales. Cambio relativo del comportamiento de un individuo a la práctica o a la experiencia. Proceso mediante el cual el hombre adquiere y asume la cultura del entorno en que vive.

La pedagogía establece distintos tipos de aprendizaje. Puede mencionarse el aprendizaje por descubrimiento, el aprendizaje receptivo, el aprendizaje significativo y el aprendizaje repetitivo entre otros.

Para concluir, el aprendizaje consiste en una de las funciones básicas de la mente humana, animal y de los sistemas artificiales y es la adquisición de conocimientos a partir de una determinada información interna.

4.2.7 MODELO PEDAGÓGICO “Modelo pedagógico Constructivista”

Figura 3. Estructura Modelo pedagógico



LONGROÑO, Moisés. Modelo pedagógico constructivista: www.slideshare.net

De acuerdo con el esquema anterior y la razón de ser de la teoría constructivista podemos inferir que esta se enfoca en la construcción del conocimiento a través de actividades basadas en la experiencia. Por lo tanto el contexto del estudiante constituye un soporte importante para los nuevos conocimientos.

Es por ello que se ha escogido este modelo por que el estudiante tiene la posibilidad de apoyarse en nuevas herramientas para construir su aprendizaje y en el caso de la comprensión lectora utilizando como herramienta las TIC, el estudiante se verá más motivado por aprender.

Llama mucho la atención de la tendencia Constructivista su forma de concebir el conocimiento como una construcción personal que realiza el hombre en interacción con el mundo circundante y en la que se reconoce la adquisición del mismo en una forma activa, a través de la re-elaboración de hechos previamente alcanzados por los estudiantes en etapas anteriores, estableciendo un diálogo alumno-profesor donde éste último actúa también como sujeto del aprendizaje contribuyendo a desarrollar y modificar dichos conocimientos.

Es de suma relevancia el aporte teórico de los Principales Representantes del Constructivismo como es el caso de Lev Vygotsky quien afirma que la interacción social juega un papel fundamental en el desarrollo de la cognición. Vygotsky (1978) afirma: “Cada función en la cultura el desarrollo del niño aparece dos veces: primero, en el plano social, y más tarde, en el nivel individual, primero entre las personas (inter-psicológico) y luego dentro del niño (intrapsicológico)”. Esto se aplica igualmente a la atención voluntaria, a la memoria lógica, ya la formación de conceptos.

Un segundo aspecto de la teoría de Vygotsky es la idea de que el potencial para el desarrollo cognitivo depende de la “zona de desarrollo próximo” (ZDP): un nivel de desarrollo alcanzado cuando los niños se involucran en el comportamiento social. La mayor parte de la obra original donde se soportan estas ideas se hizo en el contexto del aprendizaje de idiomas en los niños (Vygotsky, 1962), (Wertsch, 1985).

Y qué decir de los aportes del gran Psicopedagogo Jean Piaget. quien llevó a cabo un programa de investigación naturalista que ha afectado profundamente a nuestra comprensión del desarrollo infantil. Piaget llamó a su marco teórico general “epistemología genética” porque estaba principalmente interesado en cómo el

conocimiento desarrollado en los organismos humanos. Piaget tenía un fondo en Biología y Filosofía y conceptos de estas dos disciplinas influye en sus teorías y la investigación del desarrollo infantil.

El concepto de estructura cognitiva es fundamental para su teoría. Las estructuras cognitivas son patrones de acción física o mental que subyacen a los actos específicos de la inteligencia y corresponden a etapas del desarrollo del niño. Hay cuatro estructuras cognitivas primarias Etapa sensorio motora (0 – 2 años), la inteligencia toma la forma de acciones motoras. Etapa Pre operacional (3 – 7 años), Inteligencia en el período de previas a la operación es de naturaleza intuitiva. La estructura cognitiva durante la fase operativa concreta (8-11 años) es lógica, pero depende de referentes concretos. En la etapa final de las operaciones formales (12-15 años), el pensamiento implica abstracciones.

Piaget exploró las implicaciones de su teoría a todos los aspectos de la cognición, la inteligencia y el desarrollo moral. La teoría se ha aplicado ampliamente para la práctica docente y el diseño curricular en la educación primaria (por ejemplo, Bybee y Sund, 1982; Wadsworth, 1978). Las ideas de Piaget han sido muy influyentes en otros, tales como Seymour Papert.

Consideramos también de suma importancia y pertinencia traer a colación los aportes de David Ausubel, su teoría se refiere a cómo los individuos aprenden grandes cantidades de material verbal significativa de Presentación de texto en un ambiente escolar (en contraste con las teorías desarrolladas en el contexto de los experimentos de laboratorio). Según Ausubel , el aprendizaje se basa en el tipo de orden superior de representación, y los procesos de combinatoria, que se producen durante la recepción de la información. Las estructuras cognitivas representan los residuos de todas las experiencias de aprendizaje, el olvido se debe a que ciertos detalles se integran y pierden su identidad individual. “Aprendizaje significativo” (1963, p. 81).

Complementamos los anteriores sustentos con Noam Chomsky, quien propuso la gramática generativa, disciplina que situó la sintaxis en el centro de la investigación lingüística y con la que cambió por completo la perspectiva, los programas y métodos de investigación en el estudio del lenguaje, actividad que elevó definitivamente a la categoría de ciencia moderna. Postuló un aspecto bien definido de innatismo a propósito de la adquisición del lenguaje y la autonomía de la gramática (sobre los otros sistemas cognitivos), así como la existencia de un «órgano del lenguaje» y de una gramática universal.

Este pensador en mención se opuso con dureza al empirismo filosófico y científico y al funcionalismo, en favor del racionalismo cartesiano. También es fundamental su contribución al establecimiento del ámbito de las ciencias cognitivas a partir de su, para algunos, crítica demoledora del conductismo de Skinner y de las gramáticas de estados finitos, que puso en tela de juicio el método basado en el comportamiento del estudio de la mente y el lenguaje que dominaba en los años cincuenta.

A manera de conclusión y de correlación con nuestro proyecto prácticamente parafraseando las palabras de Joseph Novak el aprendizaje significativo subyace a la integración constructiva de pensamientos, sentimientos y acciones, lo que permite afirmar que la educación no puede darse en su totalidad dentro de un espacio cerrado en donde el estudiante se cohibe de expresar sus sentimientos y acciones libremente, es por tal motivo que los Ambientes Virtuales de Aprendizaje a través de la creación de foros de debate, comentarios y aplicaciones interactivas permiten al estudiante expresar sus ideas de manera espontánea desde diferentes espacios, indiferente del tiempo y sin presión del docente.

4.3. MARCO LEGAL

“A comienzos del siglo XX en Colombia, la educación es diversificada y se crearon los bachilleres en artes y oficios, y en 1957 se gestó el SENA (Servicio Nacional de Aprendizaje), adscrito al Ministerio de Trabajo, de igual modo señalamos que la

tecnología era: “Una manera de hacer cosas y objetos... y la educación se centró en el desarrollo de habilidades constructivas prácticas”, sin embargo, hay que esperar hasta finales de la década del 70 para encontrar desde lo jurídico regulaciones a la tecnología, veamos:

Decreto 1419 de julio 1978 (Artículos 9 y 10), plantea la educación en tecnología como un aspecto propio de una modalidad y como un bachillerato con diversas modalidades en el contexto de la educación diversificada. Decreto 1002 de abril de 1984 (Artículos 6 y 7) incorpora la tecnología como área común en la educación básica.”⁷

Ley 115 del 8 de febrero de 1994, precisa con sus fines y objetivos, la formación en tecnología e informática a la vez que la incorpora como un área común, básica y fundamental, a continuación enunciamos los artículos que hacen referencia a la tecnología e informática en la ley:

Artículo 5: Fines de la Educación, numerales 5, 7, 10, 11 y 13.

Artículo 13: Objetivos comunes de todos los niveles, literales e y f.

En sus artículos 20, 21 y 22 presenta los objetivos generales y específicos de la Educación Básica en sus ciclos de primarias y secundarias y en el artículo 32 sobre la media técnica, insiste en la necesidad de preparar para la apropiación de las nuevas tecnologías. En el artículo 23 que habla de las áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y la formación, se declara a la tecnología e informática como una de ellas.

El decreto 1860 de 1.994 que es decreto reglamentario de la Ley de la Educación ley 115 de 1994 en su capítulo v sobre orientaciones curriculares en el artículo 35 y en el 38 establece como una de las estrategias y métodos pedagógicos en el

⁷ <http://iefangel.org/areas/tecnologia/marcol/>

desarrollo de las asignaturas y proyectos pedagógicos, el uso de la informática educativa.

Artículo 26: Creación del servicio especial de educación laboral.

Artículo 28: Establecimiento de la educación media técnica.

Artículo 31: Incorporación del área de tecnología e informática como fundamental y obligatoria en la educación media académica.

A través de esta serie de artículos de la ley 115, el Estado, por medio del MEN, crea un nicho propio para la Tecnología e Informática y hace conciencia acerca de su carácter y diferencia con relación a la técnica. Al precisar como una de las modalidades la Educación Media Técnica y enfocarla como capacitación básica para el trabajo, libera el área de tecnología e informática de dicha responsabilidad y la deja libre para que se enfoque a la formación y capacitación amplia y flexible de futuras posibilidades.

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA.

ARTÍCULO 27: El estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra.

ARTICULO 54: Es obligación del estado y de los empleadores ofrecer formación y habilitación profesional y técnica a quienes lo requieran. El estado debe promocionar la educación laboral de las personas en edad de trabajar.

ARTICULO 67: La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social, con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y servicios de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia, y en

la práctica para el trabajo y la recreación para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

ARTICULO 70: El estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística, y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional.

ARTÍCULO 71: La búsqueda de conocimientos y la expresión artística son libres. El estado creará incentivos para quienes fomentan la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones de la cultura.

FINES DE LA EDUCACIÓN, LEY 115 GENERAL DE EDUCACIÓN.

La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo de la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.

La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad de crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

De acuerdo con los estándares básicos de competencias establecidos por el Ministerio de Educación Nacional, la pedagogía de la lengua castellana debe centrarse en el desarrollo de la competencia comunicativa básica de los sujetos: el perfeccionamiento de su capacidad para identificar el contexto comunicativo en el que se encuentran y, en consecuencia, saber cuándo hablar, sobre qué, de qué manera, cómo reconocer las intenciones que subyacen a todo discurso, cómo evidenciar los aspectos conflictivos de la comunicación, en fin, cómo actuar sobre el mundo a partir de la lengua y, desde luego, del lenguaje.

Competencia interpretativa: Alude fundamentalmente a la constitución de los diversos sentidos que circulan en los textos. Interpretación que no debe entenderse como “captar el sentido asignado por el autor a un escrito” sino como una acción caracterizada por la participación del lector en su construcción.

Competencia argumentativa: Es una acción contextualizada que busca explicar las ideas que articulan y dan sentido a un texto. Así, el estudiante (lector) no argumenta desde un discurso previamente elaborado sino en razón de las ideas expuestas en el escrito, las cuales actualizan sus saberes respecto al tema abordado.

Competencia propositiva: Es una acción fundada en la interpretación. Se caracteriza por ser una actuación crítica que exige la puesta en escena de los saberes del lector, lo cual permite el planteamiento de opciones o alternativas ante las situaciones o problemáticas presentes en un texto.

5. DISEÑO METODOLOGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación a partir de cual se desarrolla la propuesta es de **investigación-acción**. El término ⁸“investigación acción” proviene del autor Kurt Lewis y fue utilizado por primera vez en 1944. Describía una forma de investigación que podía ligar el enfoque experimental de la ciencia social con programas de acción social que respondiera a los problemas sociales principales de entonces.

Mediante la investigación-acción, Lewis argumentaba que se podía lograr en forma simultánea avances teóricos y cambios sociales.

Entre sus principales características se tiene el análisis de acciones humanas y situaciones sociales, que pueden ser inaceptable en algunos aspectos (problemáticas); susceptible de cambio (contingente), y que requieren respuestas (prescriptivas).

Su propósito es descriptivo-exploratorio, busca profundizar en la comprensión del problema sin postura ni definiciones previas (efectuar un buen diagnóstico).

Valora la subjetividad y como esta se expresa en el lenguaje auténtico de los participantes en el diagnóstico. La subjetividad no es el rechazo a la objetividad, es la intención de captar las interpretaciones de la gente, sus creencias y significaciones. Además, el informe se redacta en un lenguaje de sentido común y no en un estilo de comunicación académica.

⁸ Patiño, Cifuentes María Rocío. “la sistematización de las prácticas en trabajo social: una visión desde los proyectos sociales”. Universidad de caldas 2006

Tiene una raíz epistemológica globalmente llamada cualitativa. Por lo tanto, se ajusta a los rasgos típicos de estudios generados en este paradigma (normalmente se asocia explosivamente investigación-acción con el paradigma interpretativo (o cualitativo), no obstante, también existe una investigación acción de corte cuantitativo-explicativo.)

Se caracteriza por el énfasis en el desarrollo social y humano, considerando el individuo como constructor de la realidad y sujeto activo de su propio bienestar. Está orientada a potenciar las capacidades individuales y los recursos colectivos para mejorar o satisfacer las necesidades humanas y sociales.

Se basa en la motivación, la participación activa, el auto gestión y la autonomía como principio reguladores de la acción social y orienta la actuación profesional hacia la organización y promoción de los individuos, grupos y comunidades.

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

5.2.1 Población

Actualmente la Sede Mixta cuenta con una población de 70 estudiantes en el grado quinto distribuidos en tres grupos de edades entre los 10 y 12 años aproximadamente.

5.2.2 Muestra

La muestra tomada para la realización de la investigación del problema planteado es de un total de 34 treinta y cuatro estudiantes.

5.3 INSTRUMENTO

Se aplicó una **encuesta** (Anexo A) diseñada con el objetivo de detectar e identificar las causas de la no significación en el proceso de la comprensión lectora, con diez preguntas suficientes para obtener la información requerida. La mayoría de las preguntas se marcan con una X.

El tipo de pregunta se formuló con un lenguaje claro y sencillo, para facilitar el buen desarrollo y entendimiento de los encuestados.

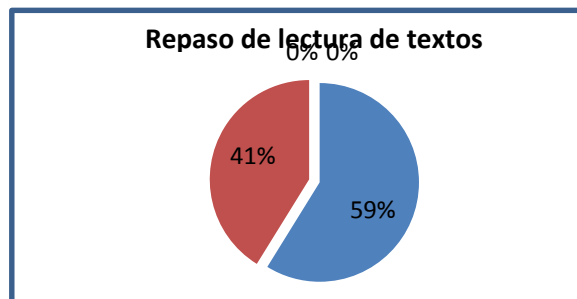
5.4 ANALISIS DE LOS RESULTADOS

Tabla 1. Repaso de lectura de textos

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
Siempre	20	59%
A veces	14	41%
Casi nunca	0	
Nunca	0	
TOTAL	34	100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 2. Repaso de lectura de textos

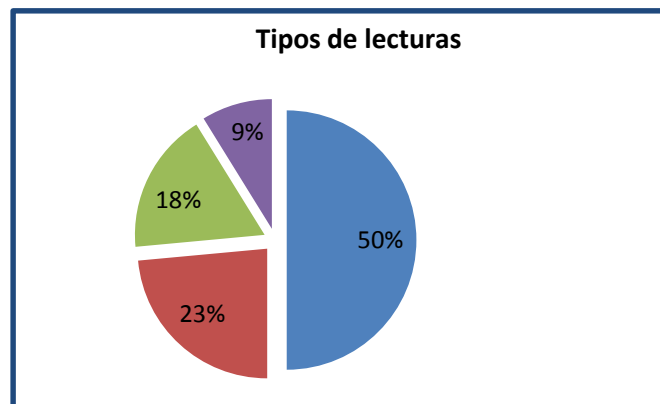


Fuente: Autores del proyecto

Tabla 2. Tipos de lecturas

Tipos de lecturas	Cantidad	Porcentaje
Fabulas	17	50%
Leyendas	8	24%
Cuentos	6	18%
Historietas	3	8%
Total	34	100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 2. Tipos de lecturas

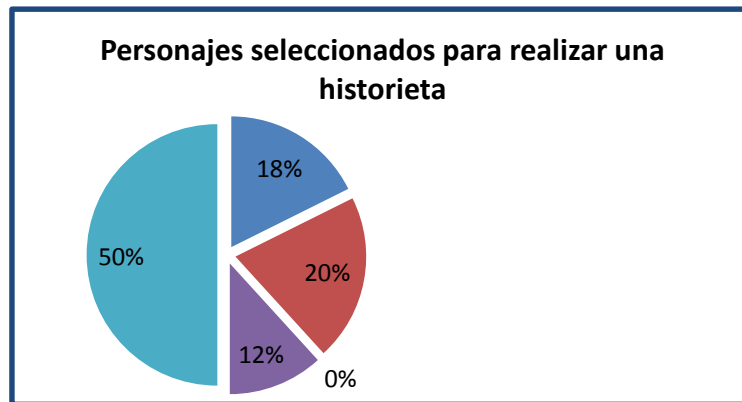
Fuente: Autores del proyecto

Tabla 3. Personajes seleccionados para realizar una historieta

Personajes	Cantidad	Porcentaje
a) Animales	12	35%
b) Dibujos animados	14	41%
c) Extraterrestre	0	0%
	8	24%
Total	34	100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 3. Personajes seleccionados para realizar una historieta



Fuente: Autores del proyecto

Tabla 4. ¿En qué asignatura el profesor te ha llevado a leer al aula de informática?

Asignaturas	Cantidad	Porcentaje
a) Español	6	18%
b) Sociales	1	3%
c) Naturales	1	3%
d) Ninguna	20	58%
e) Informática	6	18%
Total	34	100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 4. ¿En qué asignatura el profesor te ha llevado a leer al aula de informática?



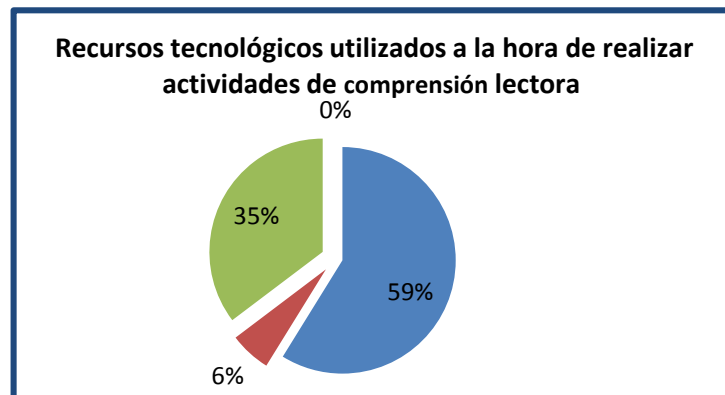
Fuente: Autores del proyecto

Tabla 5. Recursos tecnológicos utilizados a la hora de realizar actividades de comprensión lectora

Recursos tecnológicos	Cantidad	Porcentaje
a) Tablet	20	59%
b) Celulares	2	6%
c) Computadores	12	35%
d) Otro____.Cuál?	0	0%
Total	34	

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 5. Recursos tecnológicos utilizados a la hora de realizar actividades de comprensión lectora.



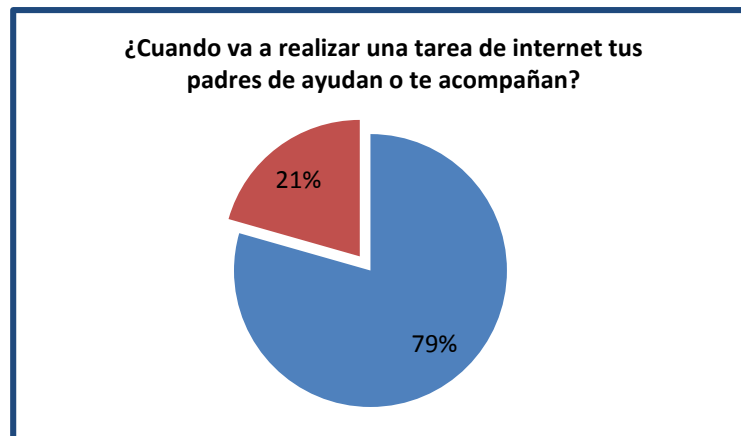
Fuente: Autores del proyecto

Tabla 6. ¿Cuándo va a realizar una tarea de internet tus padres te ayudan o te acompañan?

Criterio	Cantidad	Porcentaje
a) Si	27	80%
b) No	7	20%
c) Porqué_____		
Total	34	

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 6. ¿Cuándo va a realizar una tarea de internet tus padres te ayudan o te acompañan?

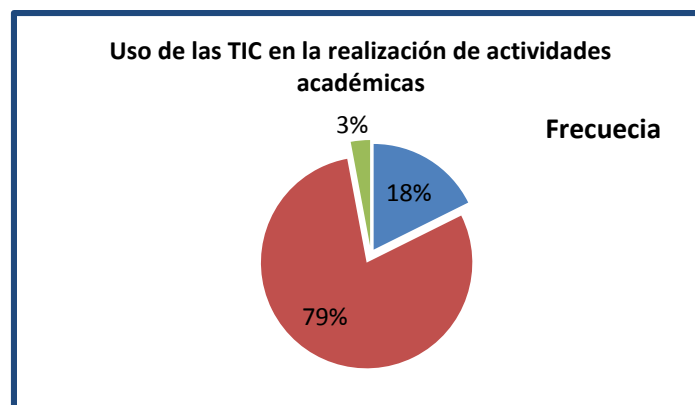


Fuente: Autores del proyecto

Tabla 7. Uso de las TIC en la realización de actividades académicas

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
a) Siempre	6	18%
b) A veces	27	79%
c) Nunca	1	3%
Total	34	100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 7. Uso de las TIC en la realización de actividades académicas

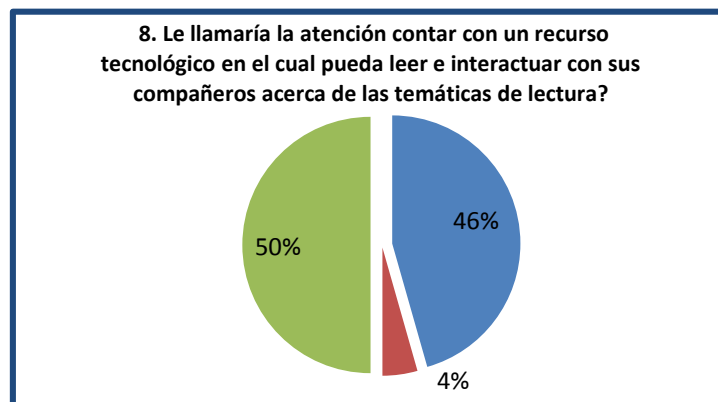
Fuente: Autores del proyecto

Tabla 8. ¿Le llamaría la atención contar con un recurso tecnológico en con sus compañeros acerca de las temáticas de lectura?

Criterio	Cantidad	Porcentaje
a) Si	31	91%
b) No	3	9%
Total	34	100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 8. ¿Le llamaría la atención contar con un recurso tecnológico en el cual pueda leer e interactuar con sus compañeros acerca de temáticas de lectura?



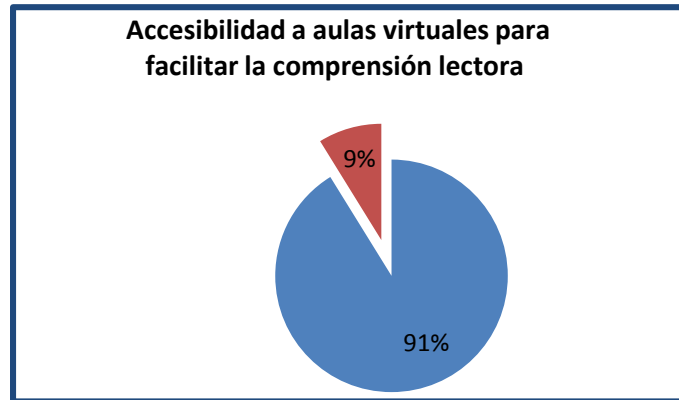
Fuente: Autores del proyecto

Tabla 9. Accesibilidad a aulas virtuales para facilitar la comprensión lectora

Criterio	Cantidad	Porcentaje
a) Si	31	91%
b) No	3	9%
Total	34	100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica 9. Accesibilidad a aulas virtuales para facilitar la comprensión lectora



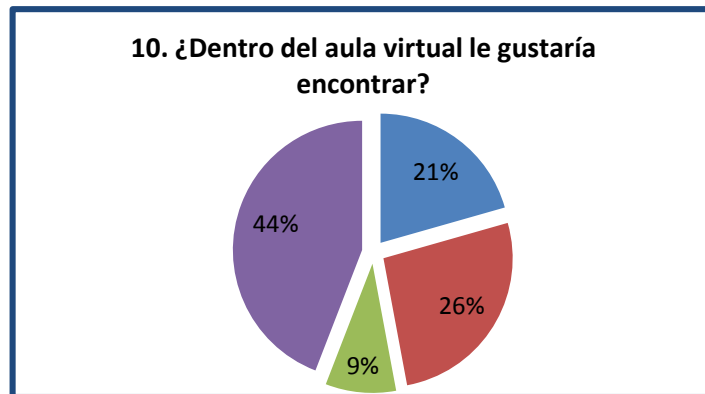
Fuente: Autores del proyecto

Tabla 10. ¿Dentro del aula virtual le gustaría encontrar?

Recursos	Cantidad	Porcentaje
a) Videos	7	26%
b) Textos	9	27%
c) Actividades Individuales	3	4%
d) Actividades Colaborativas y grupales	15	43%
Total	34	100%

Fuente: Autores del proyecto

Gráfica10. ¿Dentro del aula virtual le gustaría encontrar?



Fuente: Autores del proyecto

5.4.1 Interpretación de los resultados

1. De acuerdo con la información de la gráfica 1 el 59% de los estudiantes encuestados deben repasar varias veces un texto para poder comprenderlo y solo el 41% de ellos lo comprenden de entrada.
2. El gusto por el tipo de lectura en este grupo es muy heterogéneo, el 50% de los estudiantes prefieren la fábula, el 24% leyendas, el 18% cuentos y tan solo un 8% se inclinan por las historietas.
3. Del análisis de la primera gráfica se puede concluir que la mayoría de los estudiantes prefieren realizar una historieta utilizando dibujos animados con un 41%, el 35% prefieren realizarla con animales, el 24% con personajes famosos y ninguno se inclina por realizarla con extraterrestres.

4. La gráfica número 4 indica que muy pocas veces los profesores llevan a los estudiantes al aula de informática ya que el 58% de los estudiantes dijo que ninguno los lleva, el 18% dijo que van en el área de Español, la misma cantidad 18% indicó que van en Informática y Sociales y Naturales igualaron con el 3%, de los estudiantes.

5. Siendo consecuente con la información presentada en la tabla 5, a los estudiantes les gustaría realizar sus actividades de comprensión lectora utilizando recursos tecnológicos como tablets el 59%, computadores al 35%, el 6% celulares.

6. Según la información de la gráfica 6 hay un buen acompañamiento de los padres a la hora de realizar tareas con los hijos en internet, ya que el 80% acompaña a sus hijos y el 20% no.

7. De acuerdo con la información de la gráfica 7 el 79% de los estudiantes a veces utiliza las TIC para realizar sus actividades académicas y el 18% siempre lo hace y tan solo el 3% nunca lo hace.

8. A la pregunta: Le llamaría la atención contar con un recurso tecnológico en el cual pueda leer e interactuar con sus compañeros acerca de las temáticas de lectura?, que se tabulo en la gráfica 8, el 91% de los estudiantes de este grado dijeron que si y solo el 9% optó por el no.

9. Según la información presentada en la gráfica 9, el 91% de los estudiantes dice que si tuviera acceso a aulas virtuales, se le facilitaría la comprensión lectora con los recursos allí publicados, en cambio el 9% dijo que no se la facilitaría.

10. Los estudiantes de este grado se mostraron muy expectante por el que encontrar en un aula virtual. Ya que según la información de la gráfica 10 el 43% de

los estudiantes les gustaría encontrarse con actividades colaborativas o grupales, el 27% dijo textos, el 26% videos y el 4% prefiere actividades individuales.

5.5 DIAGNÓSTICO

Una vez aplicada la encuesta, recolectada y analizada la información se puede afirmar que los estudiantes del grado quinto de la sede Mixta San Pablo, presentan un bajo nivel de comprensión lectora en su proceso formativo y académico, el 59% deben repasar varias veces un texto para poder comprenderlo, en su mayoría tienen un gusto selectivo por la fábula.

Se pudo constatar que los docentes de las diferentes áreas llevan a los estudiantes muy poco a leer al aula de Informática ya que 20 de los 34 estudiantes afirmó que ningún docente los lleva al aula virtual, al menos un buen porcentaje de estudiantes utiliza las TIC para realizar sus actividades académicas el 18%, que en nuestro medio puede ser buen dato para encaminar nuestra propuesta. Parte de esta situación se puede inferir del hecho de que la mayoría de los papás no acompañan a sus hijos a realizar actividades académicas o lo orientan en las mismas ya que la encuesta arrojó un resultado negativo en este aspecto.

Con la información recolectada también pudimos concluir que a la mayoría de los estudiantes encuestados le llamaría la atención contar con un recurso tecnológico en el cual puedan leer e interactuar con sus compañeros acerca de las temáticas de lectura el dato fue 91% sobre 9%. Datos que nos satisfacen mucho puesto que se facilitaría el desarrollo de nuestra propuesta. Que decir acerca del que encontrarse en un aula virtual en este hecho los estudiantes se mostraron muy expectante se inclinaron en su mayoría por las actividades colaborativas y grupales, además de videos.

La utilización de recursos tecnológico a la hora de leer un texto para comprenderlo fue muy heterogénea, los estudiantes prefieren en su mayoría la utilización de tables, pero otro gran porcentaje prefieren los computadores.

Pudimos inferir con nuestra investigación que el uso de las TIC en la sede mixta es una necesidad latente.

Para que la educación responda a las necesidades actuales y del futuro, deben dar cabida a las herramientas tecnológicas y hacer grandes esfuerzos para buscar la mejor manera de utilizarlas. ⁹“Además, deben generar en el educando y en su comunidad cambios que mejoren la calidad de la educación, en una concepción del desarrollo humano que satisfaga las necesidades de las generaciones futuras”.

Las instituciones educativas tienen la responsabilidad de atender a este nuevo orden, ya que la sociedad de hoy les exige que aseguren a todos los estudiantes poseer una cultura básica, ser capaces de ampliar su aprendizaje, tener igualdad de oportunidades para aprender y ser ciudadanos bien informados capaces de entender las cuestiones propias de una sociedad que avanza hacia la tecnología.

⁹ Extraído de [http // monografía. Importancia de las TIC. Com. S.A](http://monografía.Importancia.de.las.TIC.Com.S.A)

6. PROPUESTA

6.1 TITULO

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN AULA VIRTUAL PARA MEJORAR LA COMPRENSION LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO QUINTO DE LA SEDE MIXTA, EN EL MUNICIPIO DE SAN PABLO BOLÍVAR.

“MI IMAGINACION VUELA Y MEJORA MI COMPRENSIÓN A TRAVÈS DE LAS TIC”

6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta consiste en el diseño y aplicación de un aula virtual utilizando la plataforma EDMODO, para la realización de cinco talleres interactivos con el fin de mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la sede Mixta San Pablo.

De manera interactiva los estudiantes tendrán acceso a una serie de actividades del área de lenguaje que comprenden recursos de la multimedia, como videos, sonidos imágenes animados textos en Word art, diapositivas en slideshare, los cuales pretenden acercarlos a los estudiantes a adquirir destrezas para comprender textos especialmente textos narrativos en su particularidad fábulas realizar nuestra encuesta nos percatamos que los estudiantes están exhaustos de los métodos tradicionales y muy academicista de los docentes que utilizan métodos de enseñanzas que aburren o cansan a los estudiantes.

Edmodo es una plataforma social educativa que permite la comunicación entre alumnos y profesores, funciona como una red social lo que le permitirá al proceso enseñanza aprendizaje tener dinamismo.

Con esta propuesta tenemos la garantía que la plataforma de Edmodo nos permitirá compartir con los alumnos, tareas, documentos, mensajes entre otros además de poder interactuar con los estudiantes o los padres de familia

6.3 JUSTIFICACIÓN

La propuesta surge con base en los resultados obtenidos en las evaluaciones de las pruebas internas y externas, en las cuales se ha encontrado que los bajos resultados reflejan deficiencias en los procesos de comprensión lectora.

A partir de la observación continua, la conversación con los estudiantes, el seguimiento a actitudes y respuestas de los mismos frente a tareas y actividades que exigen lectura, se ha encontrado que puede haber diferentes factores que inciden en este aspecto, algunos de los cuales son: la apatía, la indiferencia y el poco interés por la lectura debido a la ausencia de hábitos de lectura.

Todo ello redundará en el bajo rendimiento académico de los alumnos en las diferentes áreas del conocimiento.

Por otra parte frente a la expectativa e interés que genera el trabajo con el computador y las TIC, se ha visto que se pueden aplicar nuevas estrategias a través de ellas, para entender la falla expuesta en el párrafo anterior, y es evidente el entusiasmo y la motivación que genera en los estudiantes del grado quinto cuando asisten al aula de informática con la que cuenta la sede mixta.

De esta manera, no solo se favorece el desarrollo del proceso lector sino que se puede aprovechar al máximo este espacio.

6.4 OBJETIVO

Mejorar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado a través de la implementación de un Aula Virtual que le permita fomentar hábitos de lectura para el desarrollo de competencias básicas.

6.5 ESTRATEGÍAS Y ACTIVIDADES

6.5.1 Estrategias

Una estrategia es un plan que especifica una serie de pasos o de conceptos nucleares que tienen como fin la consecución de un determinado objetivo. Una estrategia se refiere a una serie de acciones muy meditadas, encaminadas hacia un fin determinado

En este proyecto la estrategia es el diseño y aplicación de un aula virtual en la plataforma de Edmodo, donde se implementará el desarrollo de actividades interactivas, que conlleven al mejoramiento de la comprensión lectora, cada una contiene un nombre alusivo a la temática a desarrollar, un tiempo previsto. La competencia o enunciado identificador y procesos de pensamientos. Estas actividades están estructuradas en cinco fases:

6.5.1.1 Fase de sensibilización

En esta etapa se llevarán a cabo diálogos, lluvia de ideas, presentación de videos para indicar y motivar a los estudiantes el uso adecuado y las ventajas del aula virtual Edmodo, durante el desarrollo de las diferentes actividades. Además de dar a conocer las líneas básicas de la plataforma.

Se darán a conocer también las aportaciones científicas, las ventajas y beneficios de esta propuesta a directivos docentes, docentes al igual que los estudiantes con los cuales se desarrollará la propuesta.

Para ello convocaremos a las comunidades de aprendizajes y comunidad educativa de la sede mixta San pablo para que conozca la propuesta.

6.5.1.2 Fase de aprestamiento

En esta etapa se logrará preparar al estudiante para el manejo adecuado de la temática propuesta, mediante estrategias como presentaciones visuales (videos) experiencias narradas de los estudiantes, selección de fichas, ilustraciones, actividades lúdicas que despierten expectativas en los estudiantes.

Es determinante darle a conocer a los beneficiados de la propuesta el manual de navegabilidad e instruirlo en el mismo, garantizar a todos los implicados que puedan acceder fácilmente a la plataforma.

Pues para ello realizaremos talleres y pruebas de aprestamiento para garantizar nuestro objetivo.

6.5.1.3 Fase de ejecución

Aquí el estudiante asimilará normas para el desarrollo de estrategias de comprensión, la cual se realizarán mediante explicaciones por parte de los

orientadores del proyecto, escucharán narraciones en audios ,observarán videos, realizarán sopas de letras ,interpretarán diversos textos narrativos y efectuarán sus propias creaciones sobre cuentos conocidos, leerán caricaturas, historietas dentro del aula virtual. Posteriormente reforzarán con talleres evaluativo en algunas de las actividades para mirar el nivel de asimilación de los contenidos como por ejemplo en los talleres uno, dos y el taller número cinco.

Lo importante de una fase de ejecución es que en esta fase el énfasis está en la aplicación, integración y asimilación de los conceptos y técnicas fundamentales de los talleres a trabajar.

6.5.1.4 Fase de producción

En este momento de producción el estudiante conceptualizará y concluirá destrezas de comprensión e interpretación, mediante estrategias de (ejecución) ejercicios de aplicación, mecanización, pistas claves y juegos de palabras.

6.5.1.5 Fase de valoración

En ella se resaltarán los méritos de los estudiantes en el desarrollo de las diferentes actividades por medio de procesos de pensamiento.

Se puede acudir a instrumentos de evaluación o encuesta.

6.5.2 Cronograma.

Para cumplir con los propósitos, metas y objetivos propuestos hemos elaborado los siguientes cronogramas.

6.5.2.2 Cronograma del producto

CRONOGRAMA DE DISEÑO DEL PRODUCTO

ACTIVIDADES	RESPONSABLES	ENERO				FEB				MARZO			
		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Selección de Herramienta Tecnológica	María del Carmen Calderón c.	X	X										
Creación del Prototipo o esquema del contenido	Jefferson orejuela Valoys		X	X	X	X							
Diseño de Estrategias Pedagógicas	Magnelly orejuela v				X	X	X	X					
Selección y Evaluación de Recursos Digitales	María del Carmen Calderón c.				X	X	X	X	X				
Integración de Recursos Digitales y Estrategias Pedagógicas	Jefferson orejuela Valoys y Magnelly orejuela v.							X	X	X	X	X	X

6.6 CONTENIDO

MANUAL DE NAVEGABILIDAD: Con el fin de que los estudiantes utilicen Edmodo, tendrán que seguir unos pasos simples para crear sus cuentas de estudiantes. Si un estudiante no tiene todavía una Cuenta Edmodo, el estudiante necesita el código de 6 dígitos del grupo que el profesor les proporciona. Si un estudiante ha utilizado Edmodo en el pasado, o ha creado una cuenta para otra clase, el estudiante está listo para unirse a tu Grupo y no hay necesidad de crear otra cuenta.

Para que los nuevos estudiantes puedan unirse a tu grupo y comenzar a utilizar **Edmodo** tendrán que crear una cuenta. Para lo cual se deben seguir los siguientes pasos.

-El profesor primero tendrá que crear un grupo en Edmodo.

-Luego proporcionar a los estudiantes el código del grupo de 6 dígitos. Los estudiantes deben tener este código para crear una nueva cuenta de estudiante
Ver anexo D.

6.6.1 Estructura secuencial

Los talleres y actividades a realizar por los estudiantes para continuar dando cumplimiento a los objetivos del proyecto como lo es el desarrollo de la comprensión lectora utilizando la plataforma de EDMODO así como se describe a lo largo de la estructura de este proyecto, así como se describe a continuación:

6.6.1.1. Mensaje de bienvenida al aula virtual y a las actividades

Imagen 1. Mensaje de bienvenida



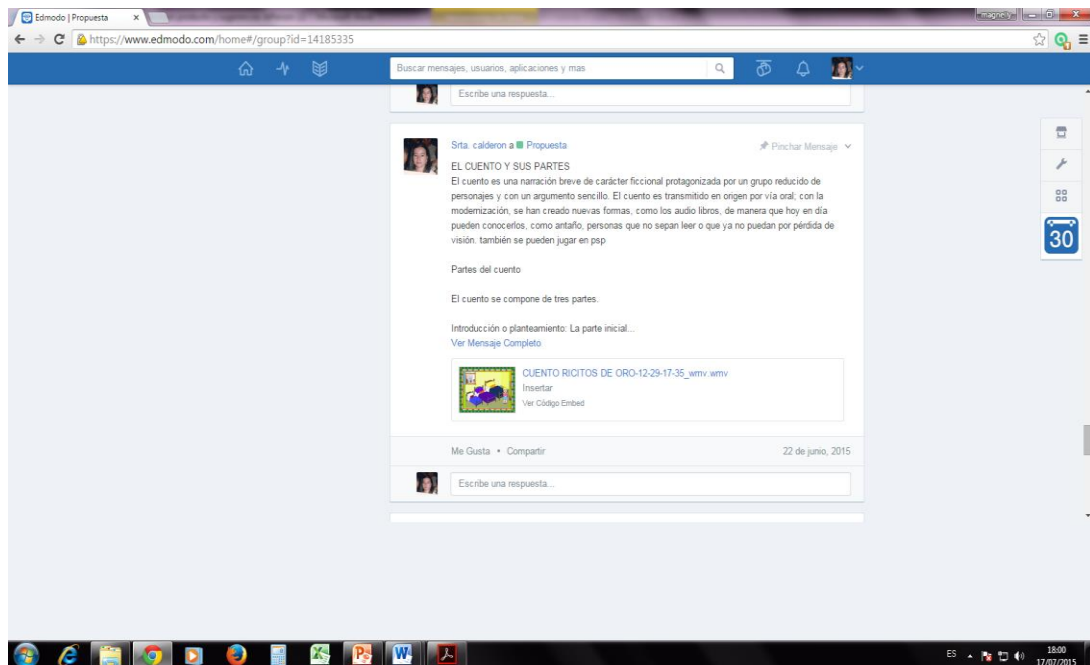
Fuente. Plataforma Edmodo

6.6.1.2. CONTENIDO

6.6.1.2.1. TEMA 1. CUENTOS Y FÁBULAS

Este taller al igual que los demás consta de un enunciado explicativo del tema concerniente a la actividad, explicación de la actividad a desarrollar por el estudiante y una evaluación de dicha actividad.

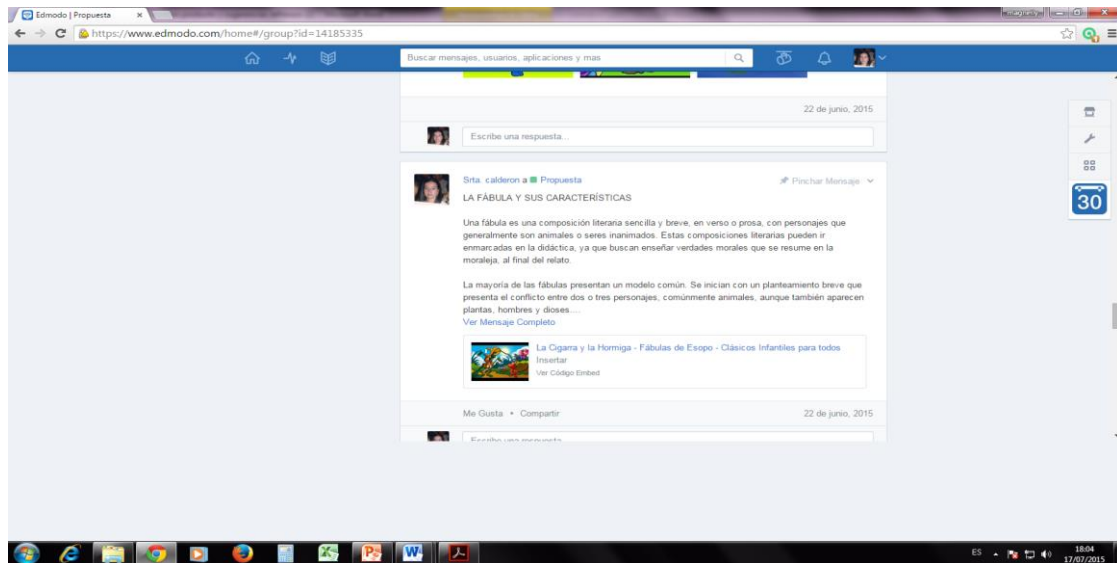
Imagen 2. Contenido de cuentos y fábulas



The image shows a screenshot of a web browser displaying an Edmodo group page. The browser's address bar shows the URL <https://www.edmodo.com/home#/group?id=14185335>. The page header includes navigation icons and a search bar. The main content area features a post by user 'Srita Calderon' titled 'Propuesta'. The post text reads: 'EL CUENTO Y SUS PARTES. El cuento es una narración breve de carácter ficcional protagonizada por un grupo reducido de personajes y con un argumento sencillo. El cuento es transmitido en origen por vía oral; con la modernización, se han creado nuevas formas, como los audio libros, de manera que hoy en día pueden conocerlos, como antaño, personas que no sepan leer o que ya no puedan por pérdida de visión, también se pueden jugar en pap'. Below the text, it states 'Partes del cuento. El cuento se compone de tres partes. Introducción o planteamiento: La parte inicial...' and includes a video player for 'CUENTO RICOS DE ORO-12-29-17-35_wmv'. The post is dated '22 de junio, 2015' and has a 'Me Gusta' button. The browser's taskbar at the bottom shows various application icons and the system clock indicating 18:00 on 17/07/2015.

Fuente. Plataforma Edmodo

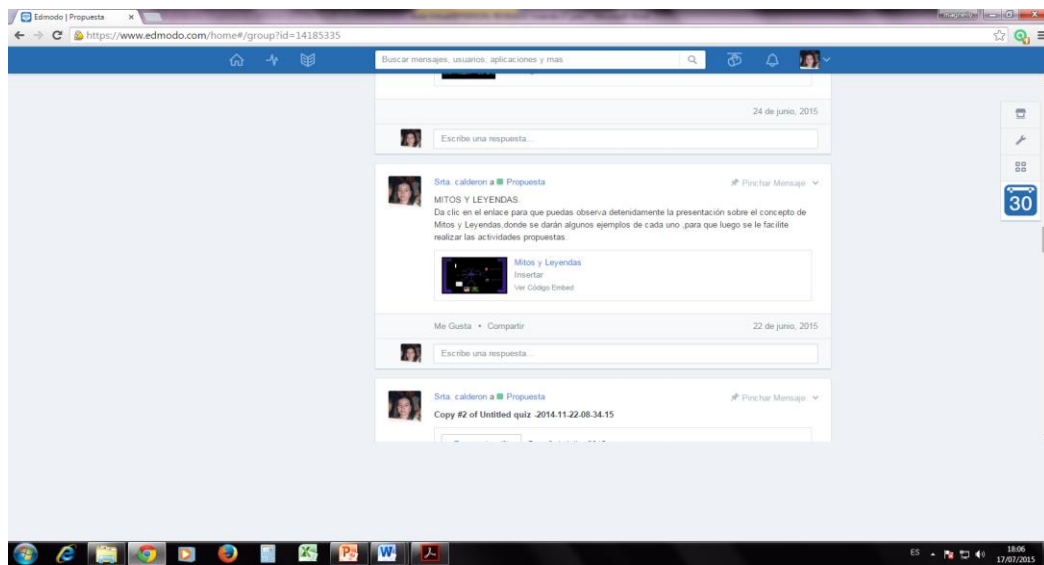
Imagen 3. Contenido de cuentos y fábulas



Fuente. Plataforma Edmodo

6.6.1.2.2. TEMA 2. MITOS Y LEYENDAS

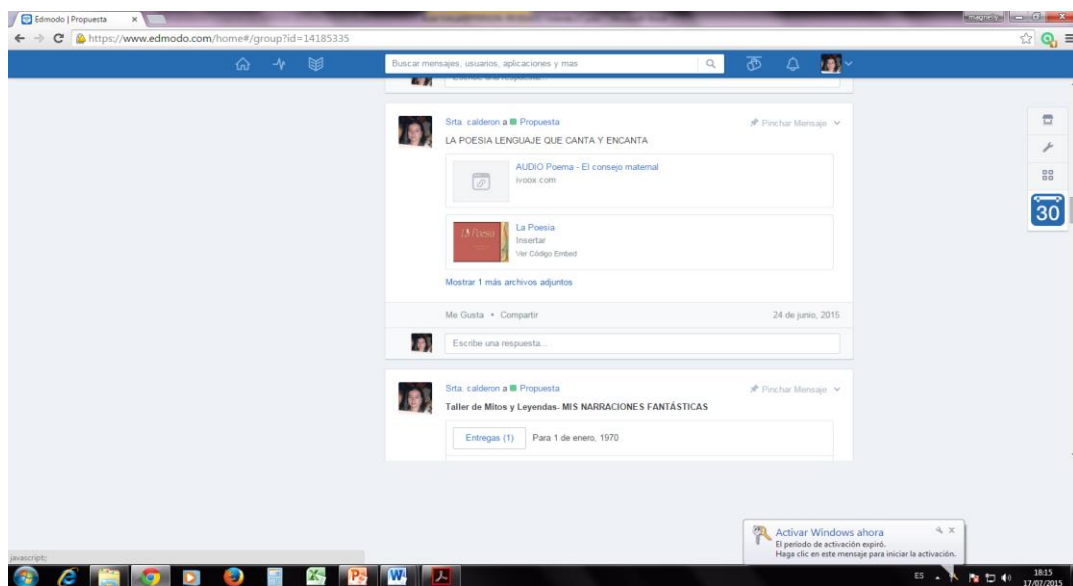
Imagen 4. Contenido de mitos y leyendas



Fuente. Plataforma Edmodo

6.6.1.2.3. TEMA 3. LA POESÍA

Imagen 5. Contenido la poesía



Fuente. Plataforma Edmodo

6.6.1.3. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

6.6.1.3.1. Actividad 1 MIS NARRACIONES FANTÁSTICAS

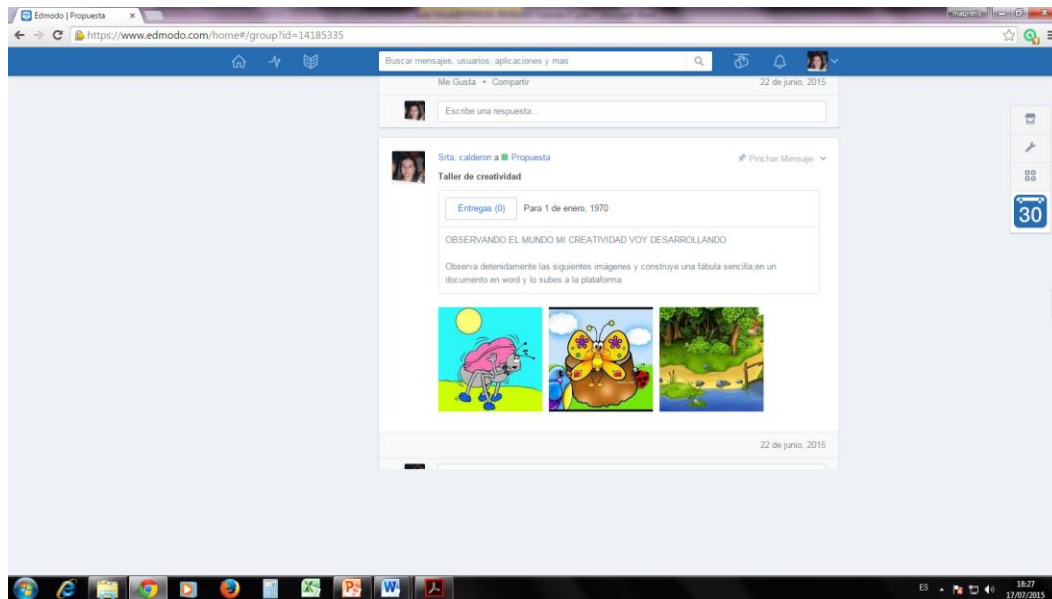
Imagen 6.Actividad 1.



Fuente. Plataforma Edmodo

6.6.1.3.2 Actividad 2 OBSERVANDO EL MUNDO MI CREATIVIDAD VOY DESARROLLANDO

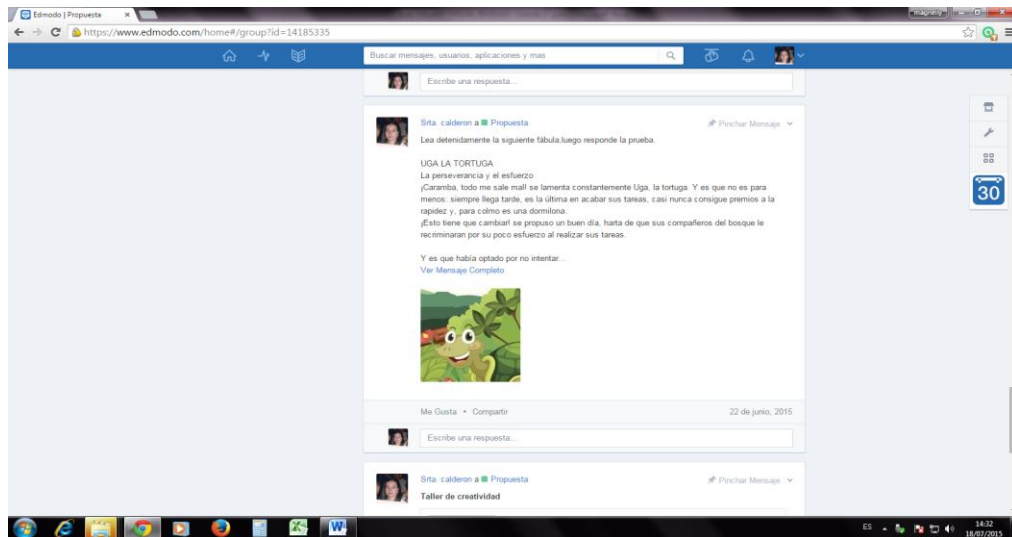
Imagen 7.Actividad 2



Fuente. Plataforma Edmodo

6.6.1.3.3 Actividad 3 .Test de comprensión lectora

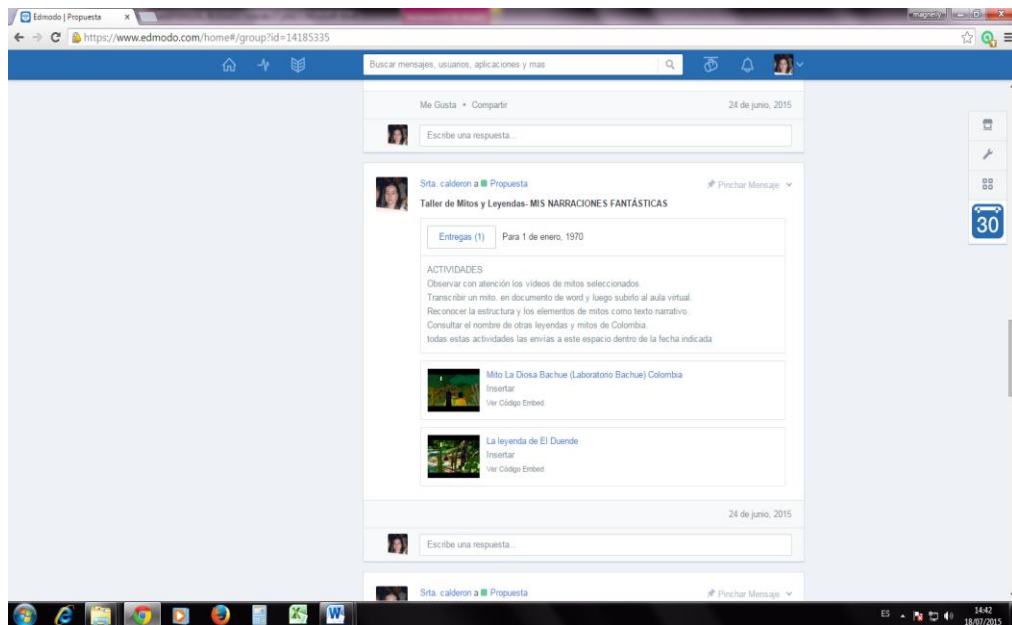
Imagen 8.Actividad 3



Fuente. Plataforma Edmodo

6.6.1. 3.4. Actividad 4.Taller de Mitos y Leyendas

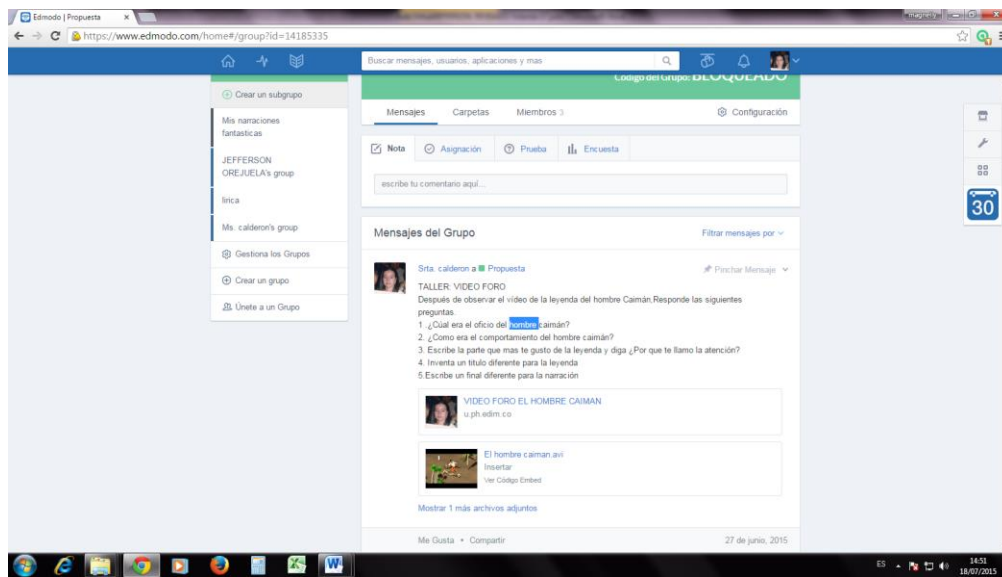
Imagen 9. Actividad 4



6.6.1.3.5. Actividad 5.Taller Vid

6.6.1.3.5. Vídeo foro

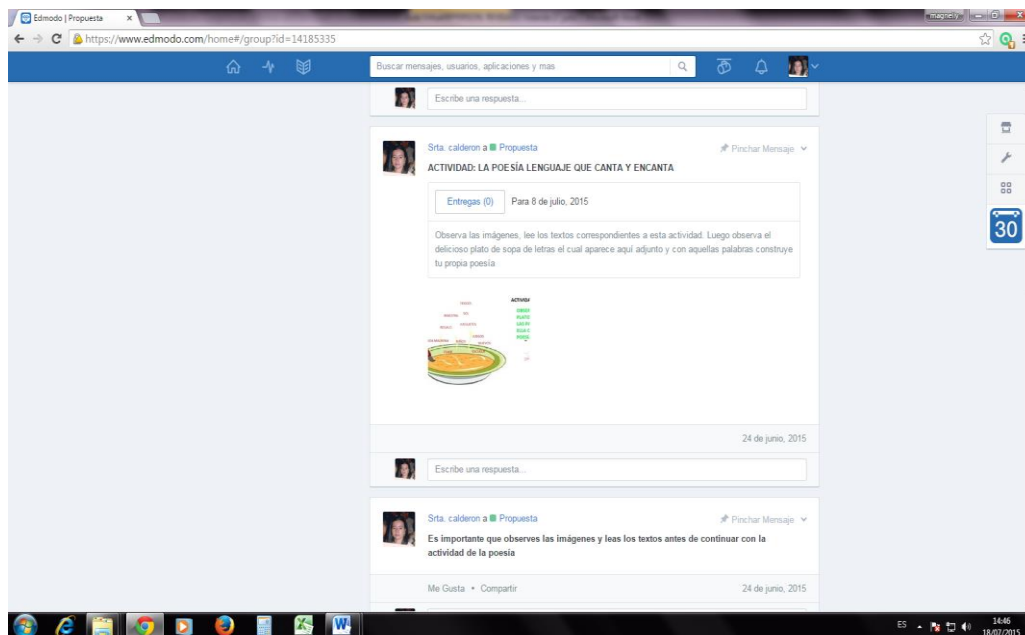
Imagen 10. Actividad 5



Fuente. Plataforma Edmodo

6.6.1.3.6. Actividad 6.Sopa de letras

Imagen 11.Actividad 6



Fuente. Plataforma Edmodo

6.6.1.4. RECURSOS

En el desarrollo de esta propuesta se utilizaron diversos recursos tecnológicos y didácticos con el objetivo que el estudiante se le facilite la asimilación de los contenidos y el desarrollo de las actividades propuestas.

A continuación se citan los recursos utilizados.

Videos:

CUENTO RICITOS DE ORO-12-29-17-35_wmv.wmv

www.youtube.com/watch?v=-UFBS4sP60Q

Los Tres Cerditos y El Lobo Cuento Infantil español latino

www.youtube.com/watch?v=l7kk4fAf_4o

La Cigarra y la Hormiga - Fábulas de Esopo - Clásicos Infantiles para todos

www.youtube.com/watch?v=P6-k2ZVNiIM

Mito La Diosa Bachue (Laboratorio Bachue) Colombia

www.youtube.com/watch?v=P6-k2ZVNiIM

La leyenda de El Duende

www.youtube.com/watch?v=IPpShkAWtVY

El hombre caiman.avi

www.youtube.com/watch?v=e5qQ6aj3e2g

Presentación Slideshare :La poesía

<http://cdn.embedly.com/widgets/media.html?>

Audio: Poema Consejo maternal

http://www.ivoox.com/poema-el-consejo-maternal-audios-mp3_rf_3043523_1.html

Además se utilizaron, imágenes prediseñadas, textos y una presentación prezi

6.6.1.5. INTERACCIÓN

6.6.1.5.1. Foro temático: VIDEO FORO EL HOMBRE CAIMÁN

Después de observar el vídeo de la leyenda del hombre Caimán, Responde las siguientes preguntas.

¿Cuál era el oficio del hombre caimán?

¿Cómo era el comportamiento del hombre caimán?

Escribe la parte que más te gusto de la leyenda y diga ¿Por qué te llamo la atención?

Inventa un título diferente para la leyenda

Escribe un final diferente para la narración

6.7 PERSONAS RESPONSABLES.

María del Carmen Calderón Cáceres

Magnelly Orejuela Valoys

Jefferson Orejuela Valoys

6.8 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA

Las personas beneficiadas con este proyecto son 34 estudiantes del grado quinto A de la sede Mixta del municipio de San Pablo Bolívar.

6.9 RECURSOS

Tabla 11. Recursos para el desarrollo de la propuesta

TIPO	RECURSO	FUNCION
Humano	Docentes investigadores	Diseñar y aplicar las estrategias para el desarrollo de la propuesta
Humano	Estudiantes	Desarrollar las actividades propuestas en la plataforma

Didáctico	Aula virtual	Herramienta por medio de la cual se realizará la propuesta
Técnico	sala de informática	Espacio que permite la interacción del recurso humano con los medios digitales
Didáctico	Video beam, computadores	Brindar facilidad para que haya una mejor asimilación de los contenidos
Didáctico	Videos. audios, imágenes, textos	Motivar el proceso de enseñanza aprendizaje de los educandos

Fuente: Autores del proyecto

6.10. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

La evaluación y seguimiento de la propuesta está basada en el método PHVA, cuyas siglas provienen de las palabras PLANIFICAR, HACER, VERIFICAR, ACTUAR. Esta estrategia evaluativa promueve la Mejora Continua, básicamente consiste en PLANIFICAR las tareas a realizar, (asignar recursos, definir objetivos, tiempos de implementación, metodologías de control, responsables, otros), luego de planificarlas, se ejecutan las tareas (HACER), una vez realizada la tarea se constata a través de mediciones, controles si fue realizada de acuerdo a lo planificado (VERIFICAR), y finalmente de la comparación entre lo planificado y los resultados obtenidos se toman acciones para mejorar el desempeño de la actividad realizada (ACTUAR).

Tabla 12. Evaluación y seguimiento

PLANEAR	HACER	VERIFICAR	ACTUAR
Se ha detectado que los estudiantes con estas falencias sólo necesitan de docentes preocupados por ellos y que dediquen su tiempo a la realización de actividades didácticas e interactivas que inviten a los alumnos al juego, la recreación a través de unas maneras distintas de enseñar.	En esta clase de trabajo es necesario la continuidad, el amor por el quehacer pedagógico y la voluntad de docentes, para aplicar la propuestas y ajustarla a todos los niveles de la educación, para minimizar las falencias que los estudiantes y padres de familia presentan en la comprensión e interpretación de textos y situaciones	La evaluación y el seguimiento son parte fundamental de todo proceso para mejorar las dificultades porque nos determina el estado de desarrollo, el nivel de logros obtenidos, y las falencias encontradas llevadas permanentemente de manera eficaz y progresiva.	Teniendo en cuenta los procesos de pensamientos desarrollados por cada uno de los beneficiarios. Igualmente la aplicación de las actividades programadas, que involucren la ejecución de una mejor postura frente a una situación comprensiva e interpretativa.

6.10.1 INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

La evaluación es esencial para la calidad educativa, ya que arroja distintas clases de información que permiten tomar decisiones mejor informadas y entender procesos de enseñanza-aprendizaje que no son tan claros sin su aplicación.

El instrumento a utilizar en nuestra propuesta fue **el cuestionario** (Anexo C).

Este cuestionario está enfocado en varios aspectos como el contenido, actividades de aprendizaje y sistema evaluativo, los acules se ponderan conforme a cuatro ítems siendo 1 el valor más bajo.

7. CONCLUSIONES

A través de la ejecución de la propuesta se pudo concluir que los estudiantes en mención despertaron el interés por la lectura mejorando así el proceso de comprensión lectora, por medio de la implementación de herramientas tecnológicas basadas en las TIC, lo que permitirá un mejor desempeño en las pruebas internas y externas.

Por medio de estas actividades interactivas el estudiante logró ver la lectura de forma diferente, la cual permite desarrollar la imaginación y creatividad por ser una herramienta esencial para desarrollar nuevos aprendizajes, mejorar el nivel académico y ser la base del aprendizaje permanente.

La implementación de esta propuesta contribuye a que haya mejores relaciones entre los miembros de la comunidad educativa y así el estudiante mejore su capacidad para comprender lo que lee de manera que obtenga buenos resultados en su proceso de enseñanza aprendizaje ya que la lectura es la columna vertebral para ingresar al conocimiento.

RECOMENDACIONES

- Para que este proyecto cumpla sus objetivos a cabalidad primero que todo se debe Articular el PEI de la Institución donde se lleve a cabo con, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones.

- Para que el proyecto cobre vigencia y su perduración en el tiempo sea posible, los gestores recomiendan muy especialmente a la comunidad educativa de la sede Mixta San Pablo multiplicar los talleres metodológicos para que en la sala de informática de la escuela puedan ser consultados y trabajados por otros docentes de la sede y por toda la comunidad educativa.

- Establecer la necesidad, para construir un aula especial de audiovisuales que facilite el trabajo cooperativo y la evaluación formativa.

- Dar a conocer la propuesta al concejo académico de la institución para ajustar el plan de estudio del área de Lenguaje en cuanto a actividades y estrategias se refiere y seguir con el desarrollo de la comprensión lectora especialmente desde la narrativa.

9. BIBLIOGRAFIA

AYARZA, Bastida, Alfredo. Código educativo procesos curriculares e indicadores de logros (Resolución 2343 de 1996). Santa fe de Bogotá: Edit. Magisterio, 1991, 34p.

COOPER, David: Cómo mejorar la comprensión lectora, Madrid, Visor, 1998, pág. 19.

CHARUM, Alfonso. La educación como una de las bases para la sociedad informatizada del año 2000. En: Congreso del Sistema de información y documentación para la educación superior. (6º : 1987 : Bogotá).

Federación Colombiana de educadores. Ley General de la Educación. (Ley 115. 1994) y decreto reglamentario Santa fe de Bogotá.

MENDOZA FILLOLA, Antonio.: “Las estrategias de lectura: su función autoevaluada en el aprendizaje del español como lengua extranjera”, en J. Sánchez Lobato e I. Santos Gargallo, (eds.), Problemas y métodos en la enseñanza del E/LE. Actas del IV Congreso Internacional de ASELE, Madrid, 1994, págs.313-324.

PINILLA GÓMEZ, Raquel: “Interlingua, competencia comunicativa y competencia estratégica: las competencias de aprendizaje”, en Sánchez Lobato, J.; SANTOS GARGALLO, I. y PINILLA GÓMEZ, Raquel: Asedio a la enseñanza del español como segunda lengua (L2)/Lengua extranjera (L1), Madrid, SGEL, 2002

REYES, Graciela: Cómo escribir en español. Manual de redacción, Madrid, Arcos Libros, 1999. RIBERA, Paulina: “Leer y escribir: un enfoque comunicativo y constructivista”, Cuadernos de educación, núm. 1, pág.13-15.

JURADO, Valencia, Fabio y BUSTAMANTE, Zamudio, Guillermo. Los procesos de lectura. Colección mesa redonda. Cooperativa. Santafé de Bogotá: Magisterio. 1995.

PIAGET. JEAN. Seis estudio de psicología. Barcelona: Zamora, 1980, 67p

PUENTE GALINDO, Eduardo, Constitución política de Colombia 1991. Santa fe Bogotá: Ed. Pensador. 1996 Pág. 12.

ANEXOS

Anexo A. ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

1. ¿Suele repasar varias veces el texto para comprender lo leído?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Casi Nunca
- d) Nunca

2. ¿Qué tipo de lectura realiza frecuentemente?

- a) Fábulas
- b) Cuentos clásicos
- b) Leyendas
- c) Historietas

3. Qué tipo de personajes seleccionaría para realizar una historieta?

- a) Animales
- b) Extraterrestres
- b) Dibujos animados
- d) Personajes famosos

4. En qué asignatura el profesor te ha llevado a leer al aula de informática?

- a) Español
- b) Sociales
- c) Naturales
- d) Ninguna
- e) Otra_____

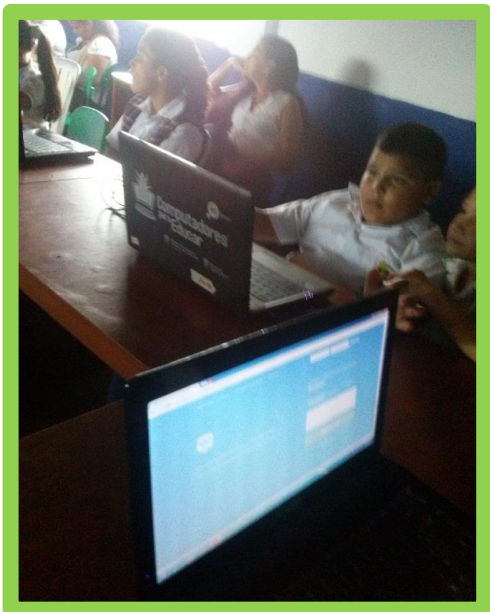
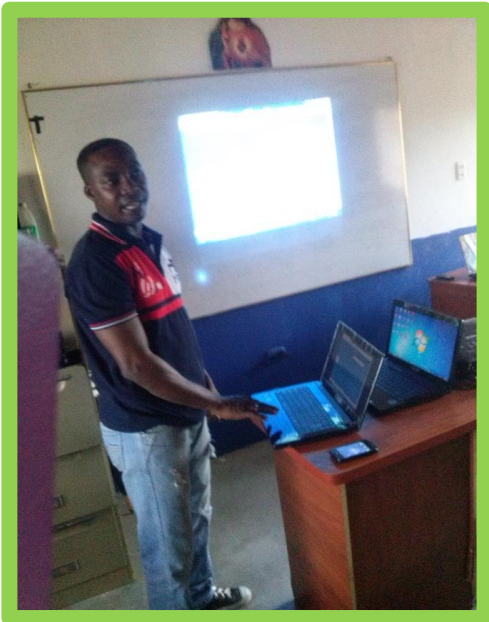
5. Te gustaría realizar tus actividades de comprensión lectora utilizando recursos tecnológicos como:

- a) Tablet
- b) Celulares
- c) Computadores
- d) Otro___, Cuál?

6. ¿Cuándo va a realizar una tarea de internet tus padres te ayudan o te acompañan?

- a) Si
- b) No
- b) Por qué ?_____

Anexo B. IMÁGENES DE EVIDENCIAS



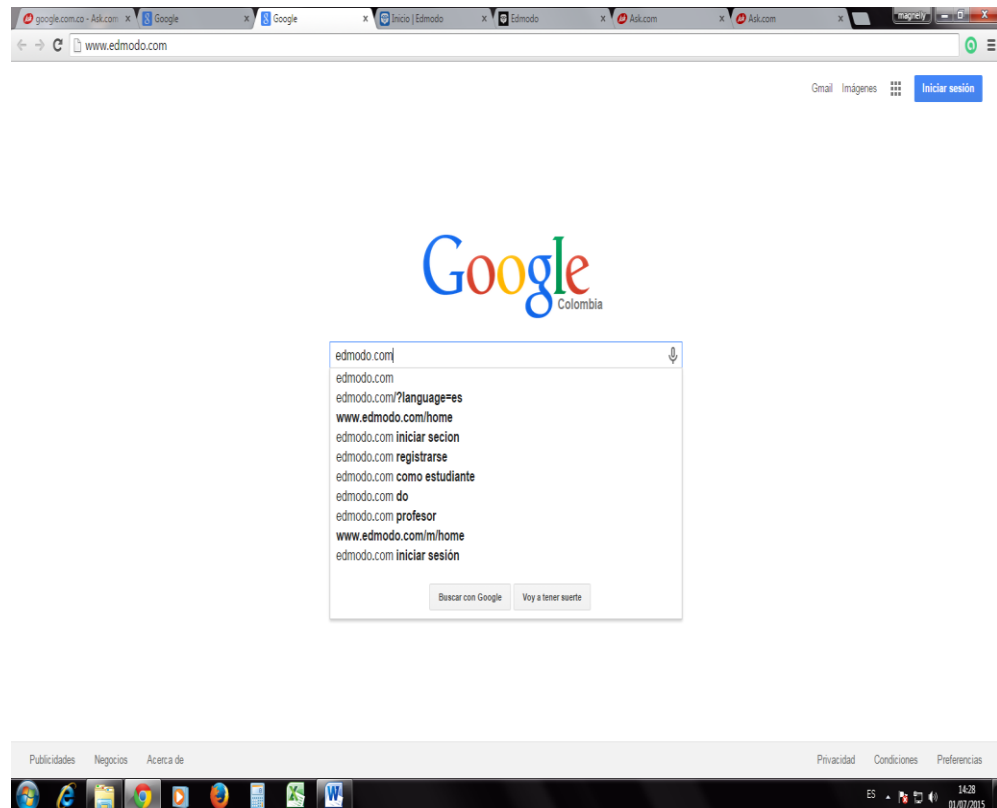


Anexo C. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

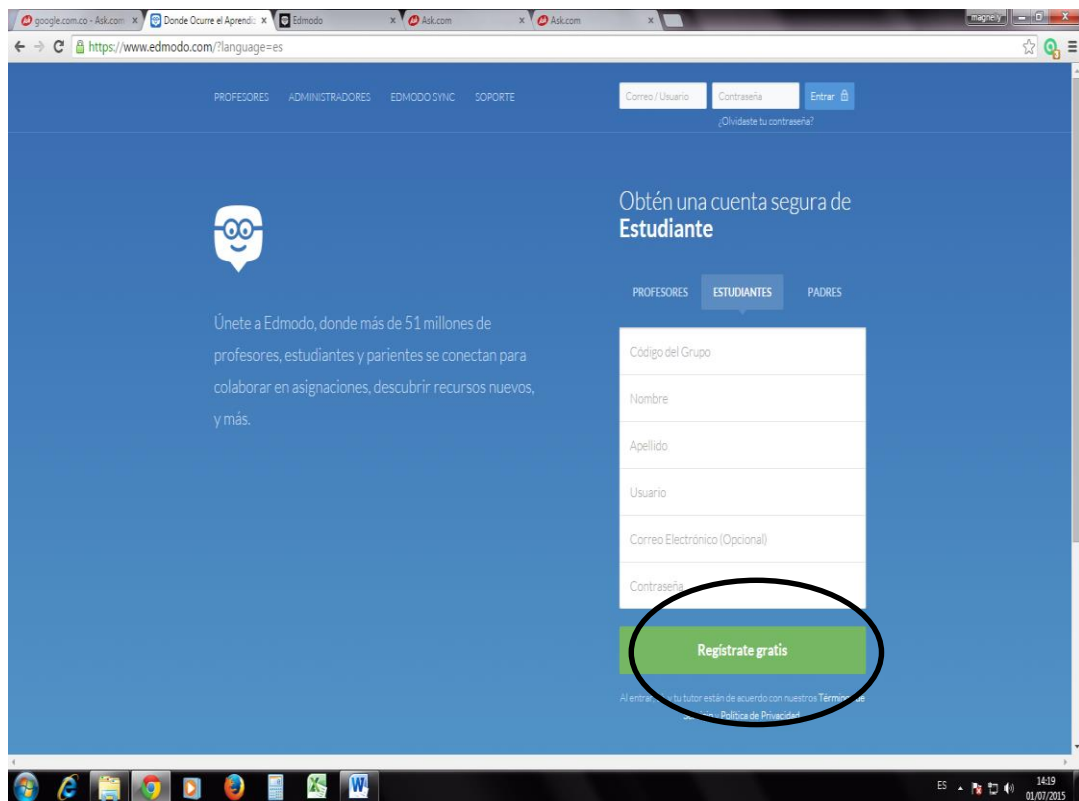
		En alta medida	4	En baja medida	2
		Medianamente	3	Ausente	1
Aspectos a evaluar		Valoración			
		4	3	2	1
Contenidos	Los contenidos en el aula virtual son:				
	1. De calidad en el sentido de la pertinencia, la relevancia y la autoría de la fuente de información.				
	2. De un volumen adecuado a las características del grupo y a los objetivos que se persiguen.				
	3. De estructuración adecuada, distribuido en unidades de aprendizaje y de dificultad progresiva.				
	4. Independiente entre sí, siguiendo estrategias didácticas bien definidas.				
	5. Susceptible de actualización.				
*Sub. Total:					= %:
Actividades de aprendizaje	Los actividades de aprendizaje en el aula:				
	6. Están planteadas a modo de proyectos y tareas para que los alumnos las apliquen en su situación profesional concreta.				
	7. Son evaluadas y supervisadas por el docente.				
	8. Disponen de niveles de dificultad diferentes.				
	9. Son secuenciadas y temporizadas según un plan previo.				
	10. Responden a los objetivos y contenidos del curso.				
	11. Están explicadas y precedidas de instrucciones.				
	12. Están precedidas de ejemplos que las ilustren.				
	13. Son variadas y múltiples.				
	14. Están planificadas de forma flexible para que el alumno pueda poner en práctica estrategias propias de organización y de control de su situación de aprendizaje.				
*Sub. Total:					= %:
Sistema de evaluación	15. Propone actividades que recojan información de la marcha de los alumnos, con el fin de orientarle y ayudarlo a superar las dificultades que se le pudieran presentar.				
	16. Incluye al final de cada uno de los temas, actividades de autoevaluación que le permitan al estudiante controlar su aprendizaje de forma progresiva.				
	17. Proporciona feedback inmediato y continuo.				
	18. Permite al alumno acceder a la revisión completa de las pruebas realizadas; tanto a los resultados obtenidos como a los comentarios correctivos del profesor, o al tiempo de ejecución de la prueba.				
	19. Aplica diversas estrategias de evaluación que le permitan al alumno participar en el desarrollo de los trabajos, foros o grupos de discusión, colaboración con los compañeros, etc.				
*Sub. Total:					= %:

Anexo D. MANUAL DE NAVEGABILIDAD

¿Cómo acceder a la plataforma EDMODO como estudiante?. Elige tu navegador: (google chrome, mozilla Firefox, etc) Luego Ingrese a la página www.edmodo.com



1. Aparece la página principal de Edmodo con un mensaje de bienvenida a la plataforma
2. Seleccione el botón de **estudiantes**
3. Rellene el formulario de registro con el código de grupo, un único nombre de usuario y una contraseña. La dirección de correo electrónico no es necesaria para cuentas de estudiantes. En nuestro caso el código del grupo es: d9csfc



4. Presione la opción **regístrate gratis** que aparece en el recuadro inferior donde acabaste de llenar los datos.
5. El proceso se completará. A partir de ese momento se abre una nueva ventana, verás los grupos que tu profesor ha creado en la parte izquierda de la pantalla de tu cuenta. En nuestro caso el grupo se llama **Propuesta**

https://www.edmodo.com/home?language=es

Buscar mensajes, usuarios, aplicaciones y más

Hola, Ivan B.
Alumno

Pareciera que no tienes avatar. ¡Obtén uno aquí!

Grupos

Propuesta

Mostrar todos los grupos

Únete a un Grupo

Código para padres

Da este código a tus padres para que puedan crear una cuenta en Edmodo

wjz2df

escribe tu comentario aquí...

Publicaciones recientes

Filtrar mensajes por ▾

Edmodo a Ivan B.

¡Bienvenido! Ahora puedes conectarte a tus clases en un lugar. Para unirse a grupos ya existentes, solo haz clic en el ícono ubicado en el lateral izquierdo de esta pantalla e ingresa el código que te dio tu profesor. Una vez que hayas ingresado, aquí podrás acceder a todos los grupos a los que pertenezcas. No se requiere de cuentas o inscripciones adicionales. ¡Si tan solo tu tarea fuera así de fácil!

hace 0 segundos

Sita Calderón a Propuesta

TALLER VIDEO FORO

Después de observar el video de la leyenda del hombre Caimán, responde las siguientes preguntas.

1. ¿Cuál era el oficio del hombre caimán?
2. ¿Cómo era el comportamiento del hombre caimán?
3. Escribe la parte que más te gustó de la leyenda y diga ¿Por qué te llama la atención?
4. Inventa un título diferente para la leyenda
5. Escribe un final diferente para la narración

VIDEO FORO EL HOMBRE CAIMAN

u.ph.edm.co

El hombre caimán avi

Insertar

6. Ya esta en el grupo. Haciendo uso del mouse o del teclado, deslízate por la pantalla y busca la tarea asignada por el profesor, por ejemplo la actividad que se llama: “Taller de mitos y leyendas”. Selecciona la opción **entregar**

https://www.edmodo.com/home

Buscar mensajes, usuarios, aplicaciones y más

Mostrar 1 más archivos adjuntos

Me Gusta • Respuesta • Compartir

24 de junio, 2015

Sita Calderón a Propuesta

Taller de Mitos y Leyendas

Entregar Para 17 de julio, 2015

ACTIVIDADES

Observar con atención los videos de mitos seleccionados.
Transcribir un mito, en documento de word y luego subido al aula virtual.
Reconocer la estructura y los elementos de mitos como texto narrativo.
Consultar el nombre de otras leyendas y mitos de Colombia.
todas estas actividades las envías a este espacio dentro de la fecha indicada

Mito La Diosa Bachue (Laboratorio Bachue) Colombia

Insertar

La leyenda de El Duende

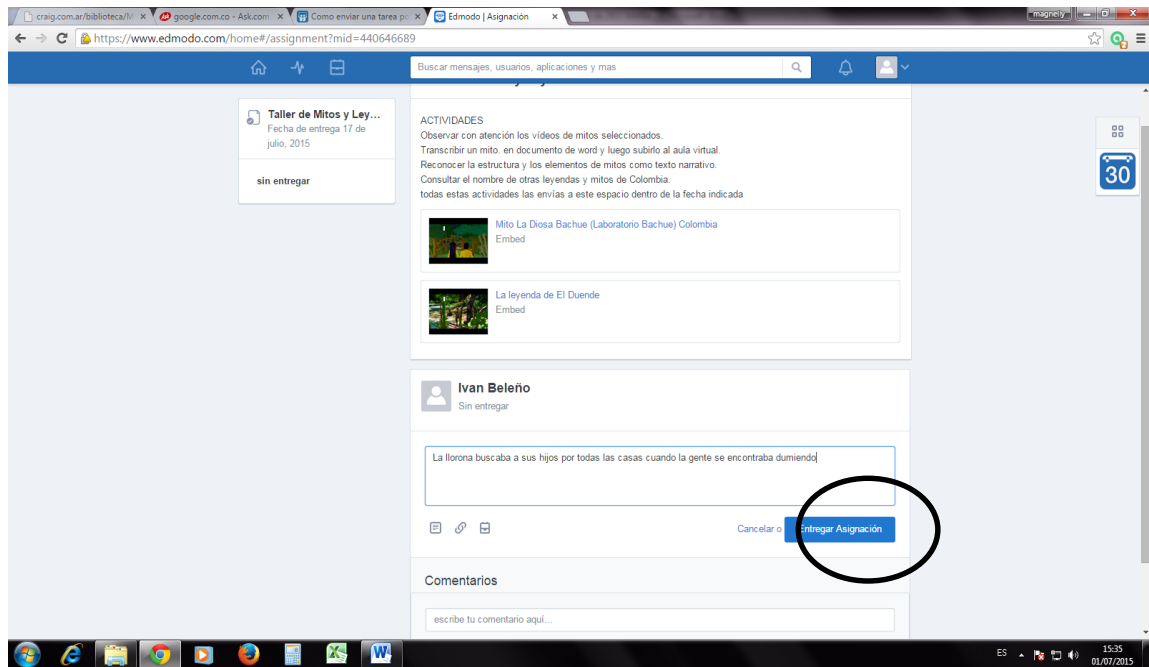
Insertar

Respuesta

24 de junio, 2015

Sita Calderón a Propuesta

7. Inmediatamente carga una ventana con la actividad a realizar, allí podrá ver imágenes, videos o texto relacionado con la actividad en este caso de mito o leyenda. Una vez realices lo asignado, puedes dar clic en la opción **entregar asignación**. En la parte inferior de la ventana

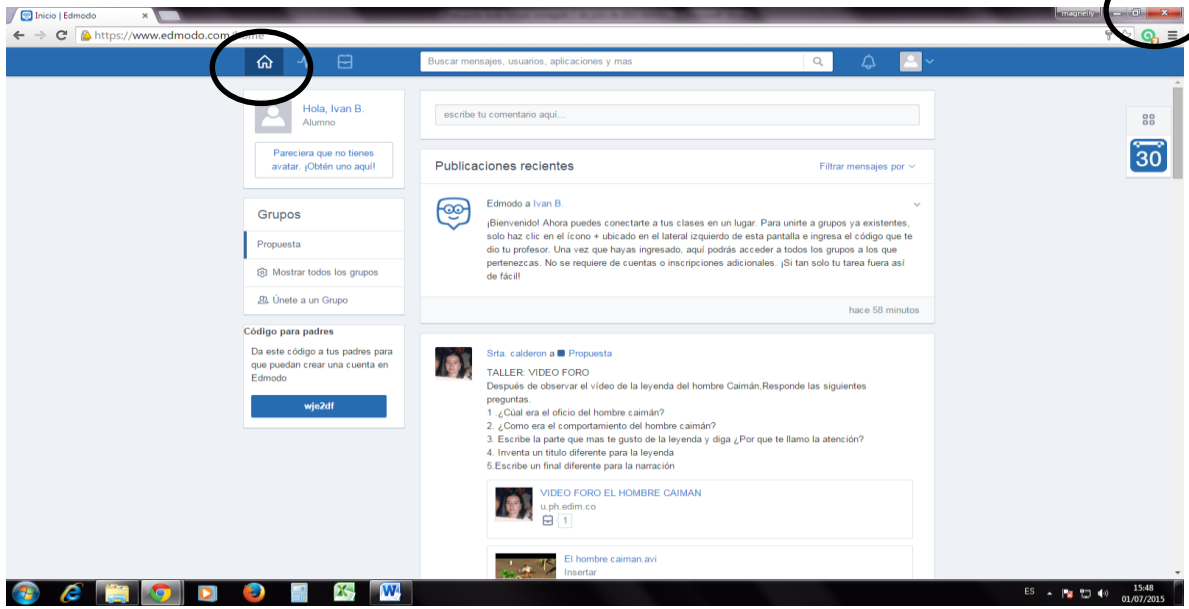


8. Podrá agregar un comentario a dicha actividad

9. En esa misma ventana verá el progreso de la tarea y la calificación cuando el profesor te la califique

10. Para continuar con las otras actividades de clic al icono **inicio** que se encuentra en la parte superior de la ventana.

11. Para terminar haga clic en cerrar sesión o simplemente cierre la ventana desde el Icono x, en la parte superior de la ventana



ANEXO E. CARTA DE AUTORIZACIÓN DE LOS PADRES CON SUS RESPECTIVAS FIRMAS.

San Pablo Bolívar, Junio 30 de 2015

Asunto: Autorización

Nosotros los abajo firmantes padres de familia de los estudiantes del grado quinto A de la sede Mixta San Pablo, damos expresa autorización a los docentes Magnelly Orejuela Valoys, Jefferson Orejuela y María del Carmen Calderón, para que en su proyecto de grado publiquen las fotografías donde aparecen nuestros hijos.

Dado en San Pablo Bolívar a los 30 días del mes de junio de 2015

Anexo firmas

FIRMAS 2.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

Archivo Edición Ver Ventana Ayuda

Inicio Herramientas Documento 1 / 1 Iniciar sesión

Marcela L. Herrera Jimenez C.C. 23137113.
 Darys H. Victoria Fonguz C.C. 26846413
 Michael Reinaldo Blanco Sierra C.C. 73.873.764
 Detsy Ospino Rojas C.C. 37.687.001
 Roben Dario Jimenez C.C. 78.015.750
 Oscar Cardenas Flores C.C. 105.052.832.
 CRISTINA ISABEL PEREIRA F. C.C. 63.508.169.19/1
 Juvenal Rueda Rojas. C.C. 91.263.633.19/2.
 Yarra Cielo Calderon C.C. 42963132
 Jose Luis Vergara Sotano C.C. 92.502.624

 Maricela Jimenez Floron 63253.323
 Rosirys Pacheco Navarro C.C. 37.581.359
 Lili Johana Pacheco Navarro C.C. 32.008.170

ES 22:07 28/07/2015