

**DISEÑO DE UN AVA COMO RECURSO PARA POTENCIAR LOS PROCESOS DE
APRENDIZAJE EN LECTO-ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE GRADO PRIMERO
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NORMAL SUPERIOR “EL JARDÍN” DE
RISARALDA.**

**ARFAXAD JAVIER CARRASCAL ARIAS
VIVIANA MARCELA ROMÁN GRAJALES**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA
PEREIRA**

2016

**DISEÑO DE UN AVA COMO RECURSO PARA POTENCIAR LOS PROCESOS DE
APRENDIZAJE EN LECTO-ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE GRADO PRIMERO
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NORMAL SUPERIOR “EL JARDÍN” DE
RISARALDA.**

ARFAXAD JAVIER CARRASCAL ARIAS

VIVIANA MARCELA ROMÁN GRAJALES

**Proyecto pedagógico mediatizado, para optar al título de Licenciado en comunicación e
informática educativa**

John Harold Giraldo Herrera

Doctorando en Ciencias de la Educación

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA

ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA

PEREIRA

2016

Nota de aceptación

Asesor de trabajo de grado

Pereira 28 de Noviembre de 2016

Dedicado a Nuestros padres
Que nos apoyaron a lo largo
De todo nuestro proceso
De formación.

AGRADECIMIENTOS

Javier Carrascal y Viviana Román expresan sus agradecimientos a:

Primero a Dios que nos dio la fuerza y la salud para afrontar todos los retos que en este enriquecedor proceso tuvimos, a nuestros profesores que han dejado huella en nuestro intelecto, nuestros amigos que de una u otra forma nos alentaban a querer ser mejores y competentes en esta nueva etapa de nuestras vidas.

TABLA DE CONTENIDO

1.	INTRODUCCIÓN.....	12
2.	JUSTIFICACIÓN.....	15
3.	OBJETIVOS.....	20
3.1.	OBJETIVO GENERAL	20
3.2.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	20
4.	RESUMEN.....	21
5.	ABSTRACT	23
6.	CAPÍTULO I.....	25
	A LA LUZ DE LA TEORÍA CONSTRUCTIVISTA	25
7.	CAPÍTULO II.....	34
	DISEÑO DEL AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE DESDE EL CONSTRUCTIVISMO.....	34
7.1.	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	34
7.2.	CATEGORÍAS CONCEPTUALES	35
7.3.	Tic.....	36
7.4.	LECTO-ESCRITURA	37
8.	INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	38
8.1.	ENTREVISTA SEMI-ESTRUCTURADA:.....	38
8.2.	OBSERVACIÓN PARTICIPANTE	39
9.	MOMENTOS DEL PROCESO METODOLÓGICO	40
9.1.	MOMENTO 1: Diagnostico y Diseño	40
9.2.	MOMENTO 2: Fase de Prueba	42
9.3.	SECUENCIA DIDACTICA	45
10.	CAPÍTULO III.....	49
	ANÁLISIS, SÍNTESIS Y RESULTADOS DEL AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE.....	49
10.1.	FASE I. ESTRUCTURACIÓN DE LAS PREGUNTAS PARA LA ENTREVISTA:	49
10.2.	FASE II. APLICACIÓN DE LA ENTREVISTA:	49
10.3.	FASE III. ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA	50
10.4.	ANÁLISIS DE RESULTADOS	52
11.	RECOMENDACIONES	57

11.1.	DOCENTE	57
11.1.1.	RÚBRICA DE EVALUACIÓN.....	58
11.1.2.	DIARIO DE CAMPO	60
11.2.	ESTUDIANTE.....	61
12.	CONCLUSIONES	63
13.	BIBLIOGRAFÍA	67
33.	ANEXOS.....	70

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 TRIÁNGULO INTERACTIVO.....	30
Figura 2 CATEGORÍA CONCEPTUAL: Tic.....	36
Figura 3 CATEGORÍA CONCEPTUAL: Lecto-Escritura	37
Figura 4 IDENTIFICACIÓN DE ACTIVIDADES.....	43
Figura 5 ACTIVIDAD SOPA DE LETRAS	43
Figura 6 ACTIVIDAD DE RELACIONAR	44
Figura 7 ACTIVIDAD DE COMPLETAR.....	44
Figura 8 CUADRO DE MODELIZACIÓN	52
Figura 9 PÁGINA DE BIENVENIDA.....	54
Figura 10 PARTE INFERIOR PÁGINA DE INICIO	55
Figura 11 PÁGINA HANSEL Y GRETEL.....	56
Figura 12 INSTRUCCIÓN DE LECTURA.....	56
Figura 13 PROYECCIÓN EN VIDEO BEAM	79
Figura 14 RETROALIMENTACIÓN DE ACTIVIDAD	79
Figura 15 ACTIVIDAD DE CONCENTRESE	80
Figura 17 ACTIVIDAD SOPA DE LETRAS	80
Figura 16 ACTIVIDAD DE COMPLETAR.....	80
Figura 18 INSTRUCCIÓN PÁGINA BIENVENIDOS	82
Figura 19 PÁGINA CAPITÁN VERDEMÁN.....	83
Figura 20 CUENTO CAPITÁN VERDEMÁN.....	83
Figura 21 PÁGINA DE ACTIVIDADES	85
Figura 22 PRODUCCIÓN TEXTUAL.....	85
Figura 23 INSTRUCCIÓN PRODUCCIÓN TEXTUAL	86
Figura 24 PÁGINA PRINCIPAL HANSEL Y GRETEL.....	87
Figura 25 CUENTO HANSEL Y GRETEL	87
Figura 26 PÁGINA DE ACTIVIDADES	88
Figura 27 INSTRUCCIÓN PRODUCCIÓN TEXTUAL	89
Figura 28 INSTRUCCIÓN CREA TUS PROPIAS HISTORIAS.....	89
Figura 29 PÁGINA DE CONTACTO.....	90
Figura 30 PÁGINA DE BIENVENIDOS	92
Figura 31 PÁGINA DE ACTIVIDADES	93
Figura 32 BOTONES DE ACTIVIDADES.....	93
Figura 33 ACTIVIDAD SOPA DE LETRAS	94
Figura 34 EJECUCIÓN SOPA DE LETRAS	94
Figura 35 ACTIVIDAD CONCENTRESE	95
Figura 36 DESARROLLO ACTIVIDAD CONCENTRESE	95
Figura 37 DESARROLLO ACTIVIDAD COMPLETAR.....	96
Figura 38 DESARROLLO ACTIVIDAD COMPLETAR.....	96
Figura 39 ACTIVIDAD RELACIONAR.....	97
Figura 40 DESARROLLO ACTIVIDAD DE RELACIONAR	97
Figura 41 INSTRUCCIÓN PRODUCCIÓN TEXTUAL	98
Figura 42 INSTRUCCIÓN PRODUZCO MIS PROPIAS HISTORIAS.....	98

Figura 43 BOTÓN PÁGINA HANSEL Y GRETEL	99
Figura 44 PÁGINA ACTIVIDADES	100
Figura 45 BOTONES DE ACTIVIDADES.....	100
Figura 46 DESARROLLO ACTIVIDAD SOPA DE LETRAS	101
Figura 47 ACTIVIDAD SOPA DE LETRAS.....	101
Figura 48 INSTRUCCIÓN ACTIVIDAD CONCENTRESE.....	102
Figura 49 DESARROLLO ACTIVIDAD CONCENTRESE	102
Figura 50 DESARROLLO AVTIVIDAD COMPLETAR.....	103
Figura 51 EJECUCIÓN ACTIVIDAD COMPLETAR	103
Figura 52 DESARROLLO ACTIVIDAD RELACIONAR.....	104
Figura 53 EJECUCIÓN ACTIVIDAD RELACIONAR.....	104
Figura 54 INSTRUCCIÓN PRODUZCO MIS PROPIAS HISTORIAS.....	105
Figura 55 DESARROLLO ACTIVIDAD DE PRODUCCIÓN TEXTUAL.....	105

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 SECUENCIA DIDÁCTICA.....	45
Tabla 2 RÚBRICA DE EVALUACIÓN.....	58
Tabla 3 DIARIO DE CAMPO.....	61

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1 ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA	70
Anexo 2 TRANSCRIPCIÓN DE LA ENTREVISTA.....	78
Anexo 3 EVIDENCIA FOTOGRÁFICA.....	79
Anexo 4 MANUAL PARA EL DOCENTE	81
Anexo 5 TUTORIAL PARA ESTUDIANTES CUENTO CAPITÁN VERDEMÁN.....	92
Anexo 6 TUTORIAL PARA ESTUDIANTES CUENTOS HANSEL Y GRETEL	99

1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día la sociedad se ve inmersa en las amplias ofertas de las tecnologías de la información y la comunicación, esto es uno de los factores que impulsan investigaciones de este corte cualitativo; esta oferta también está permeada por los avances de las ciencias de la comunicación y la tecnología, permitiendo una mayor cobertura y conectividad al ciberespacio, es allí donde la educación debe jugar un rol importante, allí se deben analizar estos nuevos escenarios (La internet, las redes sociales, los entornos virtuales de aprendizaje, entre otros.) considerándolos una oportunidad para generar, potenciar y evaluar nuevos entornos de aprendizaje, permitiendo el uso y creación de nuevas herramientas multimedia.

Según lo anterior es pertinente mencionar la importancia de incorporar las Tic en el aula de clase ya sea como: “Auxiliares o amplificadores de la actuación docente”, tal como lo menciona César Coll en su escrito: psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación donde él dice que las Tic:

Se utilizan fundamentalmente como herramientas que permiten al profesor apoyar, ilustrar, ampliar o diversificar sus explicaciones, demostraciones o actuaciones en general. Algunos ejemplos son el uso de Internet en el aula para ilustrar una explicación o apoyarla con la presentación de imágenes, documentos, esquemas, gráficos, simulaciones, etcétera. (Coll. 2004. Pág. 16)

Ahora bien, los docentes están llamados a reflexionar acerca de cómo incorporar todos los recursos y herramientas para ofrecer a sus estudiantes nuevas oportunidades de potenciar y afianzar los conocimientos previos y los saberes adquiridos al interior del aula de clase. De este modo se vislumbró la posibilidad de utilizar las Tic para potenciar el proceso de lecto- escritura en estudiantes de grado primero de la institución educativa Normal Superior “El Jardín” de Risaralda.

Por todo lo anterior, la presente investigación coloca como objeto de estudio la incorporación de nuevos recursos tecnológicos en el aula con el fin de generar nuevas transformaciones y potenciar los procesos de aprendizaje en lecto-escritura en los estudiantes de grado primero.

Mediante consultas en bases de datos certificadas se encontró que a nivel internacional se han realizado investigaciones relacionadas con ambientes virtuales de aprendizaje (Ava) y diferentes usos relacionados con las Tic como lo es el caso de la siguiente investigación: Modelado del estudiante para ambientes virtuales de aprendizaje en la Web (**Gamboa, 2007, pag.3**) en este artículo se habla sobre un estudio que se realizó sobre las implicaciones que tiene la educación en la virtualidad (e-learning).

Es preciso mencionar que a nivel nacional las Tic se han incorporado en diferentes escenarios tales como en las aulas de clase, evidenciándose problemas de lecto-escritura y algunas dificultades en torno al aprendizaje y enseñanza de estudiantes de básica, en este sentido en las pruebas PISA 2006 Colombia obtuvo bajos resultados antecedido por Argentina y Brasil, cabe decir que Colombia en pruebas de lectura obtuvo un promedio de 385,31% siendo un porcentaje

desfavorable y alcanzando un valor de 1 sobre 6 (el escalafón cualitativo bajo). Dichas situaciones permiten hacer cuestionamientos de qué está sucediendo con la calidad de la educación en Colombia y sobre cómo se están dando los procesos de enseñanza en la educación o si aún se siguen generando modelos heteroestructurantes. **(Organización de estados iberoamericanos, 2006, pag.7).**

Es por esto que la presente investigación pretende diseñar un Ava como recurso para potenciar el aprendizaje en lecto-escritura en niños de grado primero a través de un ambiente virtual de aprendizaje, proporcionando oportunidades a los estudiantes de asimilar los contenidos vistos en el aula de clase.

2. JUSTIFICACIÓN

Las tecnologías de la información y la comunicación en la actualidad se han convertido en herramientas indispensables para el desarrollo educativo, por lo anterior surge la necesidad de educar a los ciudadanos y en el caso de este trabajo de investigación a los estudiantes involucrados en el proceso de aprendizaje, como lo dice **(Pontes, 2005, pag.36):**

“El uso educativo de las Tic fomenta el desarrollo de actitudes favorables al aprendizaje de la ciencia y la tecnología (...), el uso de programas interactivos y la búsqueda de información científica en Internet ayuda a fomentar la actividad de los alumnos durante el proceso educativo, favoreciendo el intercambio de ideas, la motivación y el interés de los alumnos por el aprendizaje de las ciencias.”

Estas tecnologías cada día se implementan con más frecuencia en la sociedad y ¿por qué no generar espacios educativos mediados por Las Tic y por ambientes virtuales de aprendizaje?, además dichos medios son afines, agradan y logran la concentración del estudiante permitiendo generar aprendizaje de forma interactiva y motivadora tanto para el profesor como para el estudiante.

La Unesco hace un llamado referente al reconocimiento e implementación de las Tic en la educación frente a los recursos para diseñar políticas, estrategias y actividades relativas al uso de las Tic para contribuir al ejercicio de aprendizaje de calidad; la gestión y administración del sistema educativo. (Las Tic en la educación).

En dicho reconocimiento de las nuevas tecnologías se hace necesario brindar al ser humano una educación teniendo en cuenta esta realidad con el fin de que sean competentes, que estén a la altura de las demandas de la sociedad y puedan responder a estas de manera satisfactoria potenciando los aspectos donde se obtienen bajos resultados en pruebas a nivel internacional tales como las pruebas TIMMS realizadas en 2011 evaluando en una escala de 0 a 1000 donde Chile se encontró bajo el centro de la escala de 500 yendo hacia un nivel bajo y desmejorando ya que en 2003 fue uno de los países con mejores resultados. **(Libertad y desarrollo, 2012, pag.1)**

En 2012 en pruebas PISA Colombia obtuvo un promedio de 379 puntos situándose en el último lugar junto con Brasil, Argentina y Perú ubicándose entre los países con un nivel más bajo entre los 64 países evidenciándose su bajo rendimiento y dificultades en temas de comprensión lectora. **(EL TIEMPO, 2014, pag.1)**

Desde algunas investigaciones y experiencias se ha demostrado que se puede llevar a cabo el mejoramiento del aprendizaje en los procesos de lecto-escritura a través de las Tic generando otras metodologías y permitiendo que el estudiante aprenda de forma significativa; en dicho orden de ideas **(Hartman, 2000, pag.15)** menciona que las Tic han generado cambios importantes en los métodos de enseñanza; tal como las tareas o trabajos puntuales a proyectos que involucran los estudiantes en investigaciones de cierta profundidad sobre un tema, donde el docente y el estudiante trascienden los límites del aula para explorar creativamente diversos entornos y recursos; siendo útil enseñar el escenario de las Tic en los procesos de lecto-escritura a través de software educativo o portales interactivos para dicho proceso.

(**Álvarez, 2009, pag.10**), habla de algunos efectos que se han dado en la incorporación de las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lecto-escritura, una de las investigaciones fue un meta análisis realizado entre 1992 y 2002 e indicó que los estudiantes de educación básica escriben utilizando procesadores de texto, tienden a producir textos más extensos, efectúan más cambios en los borradores de sus escritos y elaboran composiciones de mejor calidad, que cuando escriben con lápiz y papel.

Además (**Montealegre y Forero, 2006, pag.15**) plantean que los procesos psicológicos que intervienen en el desarrollo de la lecto- escritura permiten que el estudiante construya su mundo, sus textos y comprenda la significación; no obstante en el aula de clase siguen predominando los procesos heteroestructurantes basados en la repetición.

Continuando, (**Salas, 2011, pag.10**) afirma que en la escuela se dan enfoques empiristas y conductistas del aprendizaje generando en el niño un aprendizaje por repetición y por ello se olvida que el niño construye su conocimiento a partir de la interacción con el medio social, las personas, los objetos, creación de hipótesis e interpretación del mundo que lo rodea.

Se abordó dicho problema desde la teoría de los niveles de significación de Emilia Ferreiro que consiste en tres niveles, Nivel 1 (Distinción entre el dibujo y la escritura), Nivel 2 control sobre cantidad y cualidad donde el niño genera la hipótesis: a objetos de mayor tamaño o edad, mayor número de grafías y la hipótesis de cantidad máxima: la cual plantea que para que una palabra signifique algo no debe tener menos de tres grafías ni más de siete, En el nivel 3, aparece de manera explícita la relación entre sonido y grafía, surgiendo tres hipótesis en niños

hispanohablantes: la primera es la Silábica: es donde los niños descubren la relación entre sonido y grafía, la segunda es la silábico-alfabético: es donde unas letras ocupan el lugar de las sílabas y por último la alfabética: donde a cada sonido le corresponde una grafía.

Por consiguiente con los planteamientos de Emilia Ferreiro y las potencialidades que ofrecen las Tic particularmente el Ava, busca generar procesos de lecto-escritura que permitan facilitar los procesos de aprendizaje en el estudiante de forma más interactiva, entretenida y permitiendo que el estudiante cree sus propios significados e hipótesis, las cuales irán de acuerdo al desarrollo de su pensamiento y el nivel de comprensión.

Teniendo en cuenta la importancia de incorporar las Tic en los escenarios educativos, desde el ministerio de educación nacional (MEN) se menciona los procesos de lecto-escritura, incluyendo en dicho panorama los bajos resultados en pruebas internacionales como PISA también en pruebas de lectura como matemáticas; de acuerdo a lo anterior surge el siguiente interrogante ¿porque no afianzar nuevas prácticas y apostar a procesos de significación que permitan al estudiante mostrar sus habilidades lecto-escritoras haciendo uso de las Tic?

Finalmente, con los aportes de algunos autores como Onrubia, Ferreiro, Montealegre entre otros se estableció formas fáciles y significativas de enseñar procesos de lecto-escritura teniendo en cuenta la mente, el contexto, el constructivismo y los ambientes virtuales que pueden favorecer y enriquecer el aprendizaje del niño.

Por tanto, se hace importante generar investigaciones de este tipo y se encuentra la viabilidad de la búsqueda de la respuesta a la pregunta:

¿Es posible diseñar un Ava para potenciar el proceso de aprendizaje en lecto-escritura en estudiantes de grado primero de la institución educativa Normal Superior “El jardín” de Risaralda a partir de un ambiente virtual de aprendizaje?

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Diseñar un Ava como recurso para potenciar los procesos de aprendizaje en lecto-escritura en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Normal Superior “El jardín” de Risaralda.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar un Ava como material educativo para enseñar procesos de lecto- escritura desde la teoría de niveles de significación de Emilia Ferreiro.
- Evaluar la interactividad del ambiente virtual de aprendizaje con los estudiantes de grado primero.
- Poner en funcionamiento el ambiente virtual de aprendizaje para estudiantes de grado primero.

4. RESUMEN

La presente investigación se enfoca en diseñar un ambiente virtual de aprendizaje (Ava) proporcionando al docente una herramienta para enseñar procesos de lecto-escritura haciendo relevante el uso de las Tic para guiar dichos procesos.

Las indagaciones fueron realizadas a la luz de autores como Emilia Ferreiro, César Coll y Javier Onrubia bajo la perspectiva teórica del constructivismo.

Este es un proyecto pedagógico mediatizado que utiliza la investigación cualitativa para su etapa de diagnóstico, cumple con algunas de las especificaciones según **(Fraenkel y Wallen, 1996, pag.1)** el cual dice que: “El ambiente natural y el contexto que se da el problema es la fuente directa y primaria”; también afirma que la recolección de datos es mayormente verbal que cuantitativa y ello se evidencia en una de las técnicas de recolección de la información que el presente proyecto de investigación emplea (Entrevista abierta semi estructurada); no está demás decir que esta investigación enfatizó en los procesos.

Mediante el presente proyecto, se busca que los docentes incorporen el ambiente virtual de aprendizaje en el proceso de enseñanza haciendo un buen uso de las Tic, brindando a los estudiantes herramientas que le permitan potenciar el aprendizaje de forma interactiva y pertinente los procesos de lecto-escritura.

Como efecto secundario se dio a conocer la teoría de Emilia Ferreiro “Niveles de significación” como estrategia educativa con el fin de que el docente pueda tenerla en cuenta y hacer su proceso educativo más enriquecedor, con un protagonismo para el estudiante.

4.1. PALABRAS CLAVES:

- Tic
- Ava
- Constructivismo
- Lecto-escritura
- Educación.

5. ABSTRACT

The present research focuses on designing a virtual learning environment (VLE) in order to provide to the teacher a tool to teach reading and writing processes making relevant the use of Ict to guide these processes.

The investigations were carried out taking into account the opinions of authors such as Emilia Ferreiro, César Coll and Javier Onrubia under the theoretical perspective of constructivism.

This is a pedagogical project that uses qualitative research for its diagnostic stage, this project accomplish with some specifications according to **(Fraenkel and Wallen, 1996, pag.1)** which states that: "The natural environment and the context in which gives the problem is the direct and primary source". Also affirms that data collection is more verbal than quantitative and this is evidenced in one of the information collection techniques used by the present research project (semi-structured open interview), and it is important to mention that this research it seeks to emphasize the processes.

Through this project, it is search that teachers can incorporate the virtual learning environment into the teaching process in order to make a good use of Ict, providing students different tools that allow them to improve learning in an interactive and relevant way in the reading and writing process.

As a secondary effect, Emilia Ferreiro theory shows "Levels of significance" as an educational strategy in order to make educational process more enriching in the teachers, and also make a leading role for the student.

5.1. KEYWORDS

- Ict
- Ava
- Constructivism
- Conferences
- Education.

6. CAPÍTULO I

A LA LUZ DE LA TEORÍA CONSTRUCTIVISTA

El presente capítulo involucro un proceso de construcción, donde el estudiante fue el responsable de su propio proceso, un ente activo y no una tabula rasa, por el contrario presentaba unos conocimientos previos los cuales debían ser replanteados y considerados a la hora de ejecutar el proceso de enseñanza-aprendizaje; esta teoría constructivista rompe con el esquema tradicional y conductista, ya que las relaciones entre docente y estudiante no son unidireccionales, de este modo se dio paso a relaciones bidireccionales y de trabajo colaborativo entre docente-estudiante o entre pares.

Dicho proceso de construcción se realizó en la institución educativa Normal superior “El Jardín” De Risaralda en estudiantes de grado primero ya que es en este grado donde se inician los procesos de lecto- escritura, dichos estudiantes oscilan en edades entre 5 y 6 años y evidenciaron algunas dificultades en el proceso tales como: asociación, lectura, escritura, y producción escrita manifestado por la docente de este grado.

La docente de grado primero para enseñar los procesos de lecto-escritura se enfoca en las perspectivas teóricas de Ana Teberosky y Emilia Ferreiro utilizando la técnica geempac y la teoría de Piaget desde el desarrollo de las etapas del niño. Es importante mencionar que los estudiantes no se encontraban iniciando su proceso de alfabetización sino culminando debido a que el año escolar ya estaba por finalizar.

Ahora bien, el constructivismo se ha planteado a partir de diferentes líneas teóricas, David Ausubel propone el aprendizaje significativo; Lev Vygotsky habla sobre el constructivismo social que es el reconocimiento de las personas como el resultado de un proceso histórico, Jean Piaget plantea los estadios de desarrollo, los cuales se dan por unos procesos y estructuras mentales y César Coll tiene una visión activa enfocándose en el trabajo autónomo y colaborativo de los estudiantes.

La presente investigación se estructuró mediante la lecto-escritura (desde la teoría de los niveles de significación de Emilia Ferreiro) como macro categoría que a su vez comprende el constructivismo (desde los postulados teóricos de Javier Onrubia) y por último la categoría Tic que comprende los ambientes virtuales de aprendizaje desde Cesar Coll (Ava).

En este orden de ideas se desarrollaron las categorías conceptuales mencionadas en el párrafo anterior; la lectura es un acto donde el lector debe encontrar sentido y coherencia a lo que realiza, ya que a la hora de leer e interiorizar conceptos se debe tener en cuenta que no solo es la actividad de decodificar gráficos si no buscar un sentido amplio al texto y transformar los conocimientos previos en conocimientos más elaborados; dicho de otro modo, la lectura: “Es toda actividad de asignación de un significado a un texto que precede a lo convencional”
(Ferreiro, 2005, pag.89)

La Escritura es comprendida como: “una forma de relacionarse con la palabra escrita, y les posibilita a los grupos la expresión de sus demandas, de sus formas de percibir la realidad, de sus reclamos, en una sociedad democrática” **(Ferreiro, 2005, pag.73)**

Dichos conceptos en ocasiones reducen los procesos de lecto-escritura sólo al dominio de la mecánica del proceso lecto-escritor, el reconocimiento de letras y palabras, olvidando que el proceso de leer y escribir es adquirir un significado, una pronunciación correcta de los fonemas, reproducción de textos, las ideas, los pensamientos, sentimientos, sensaciones; por ello escribir es “producir el mundo”.

Ferreiro menciona que: “El ser humano debe ser un lector crítico encontrando significado a la palabra escrita” (Ferreiro, 2005, pag.104)

Ferreiro referencia de manera puntual los procesos de lecto-escritura desde los aspectos figurativos y constructivos de la producción escrita, donde dice que La interpretación de una producción escrita de un niño puede hacerse desde dos puntos de vista diferentes; una es observar la calidad del trazo, la orientación de las grafías (si va de izquierda a derecha, si se escribió de arriba hacia abajo), la presencia de formas convencionales.

Lo anterior recibe el nombre de aspectos figurativos, ahora bien la importancia de estos aspectos es que generan una psicogénesis en la evolución y desarrollo del lenguaje; conceptos que van muy ligados a los procesos de significación ya que cuando se implementa con los estudiantes se dan una serie de pasos en el sentido que el estudiante genera hipótesis, transforma su mundo y va en un proceso para llegar a una hipótesis alfabética, donde a cada sonido corresponde una grafía y adquiere una escritura convencional.

Por lo tanto Ferreiro plantea los niveles de significación para dicho proceso de lecto-escritura los cuales consisten en tres niveles, Nivel 1 (Distinción entre el dibujo y la escritura), Nivel 2 Control sobre cantidad y cualidad donde el niño genera la hipótesis que es a objetos de mayor tamaño o edad mayor número de grafías e hipótesis de cantidad máxima que es para que una palabra signifique algo no debe tener menos de tres grafías ni más de siete, En el nivel 3 aparece de manera explícita la relación entre sonido y grafía surgiendo tres hipótesis en niños hispanohablantes, la primera es la silábica, la cual consiste en la medida en que los estudiantes descubren la relación entre sonido y grafía; la segunda es la silábico-alfabético, la cual consiste en que unas letras ocupan el lugar de sílabas y por último la alfabética, donde a cada sonido corresponde una grafía.

Continuando, Onrubia plantea el Ava como un proceso de construcción y la importancia atribuida a la actividad mental constructiva del estudiante en su proceso de aprendizaje, mencionando que dicho proceso tiene múltiples e importantes implicaciones para una comprensión más afinada de cómo se aprende en entornos virtuales y qué se puede hacer desde la enseñanza para promover el aprendizaje.

Por todo lo anterior se puede inferir que el constructivismo abarca el proceso de enseñanza-aprendizaje y este a su vez es el pilar para consolidar la adquisición de competencias en lecto-escritura; cabe resaltar que para el proceso de lecto-escritura es necesaria la participación de dos actores (estudiante y docente) dando lugar a una actividad conjunta en el aprendizaje (Coll, 2008, pag.23).

Ahora bien el aprendizaje es comprendido por Javier Onrubia como la actividad conjunta para la comprensión de los procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales, lo cual busca hacer a un lado aquellos procesos donde solo se incluía la interacción del estudiante con el contenido, por esta razón la actividad conjunta sustituye el anterior modelo basándose en la relación de tres elementos: “la actividad mental constructiva del estudiante que aprende, la ayuda sostenida y continuada del que enseña, y el contenido que es objeto de enseñanza y aprendizaje” **(Onrubia, 2004,pag.56)**

De esta forma se integró estos elementos en el ambiente virtual de aprendizaje con las actividades propuestas tales como asociación de palabras, juego con fichas, partes del cuento y completar con el fin de potenciar los procesos de lecto- escritura en los estudiantes de grado primero.

César Coll hace referencia a la integración de las Tic al interior de aula de clase, concibiendo desde allí la construcción de su propio conocimiento, propone la acción pedagógica para el profesor como un término asociado al de construcción; el de andamiaje o ajuste de la ayuda pedagógica, el cual va modificándose a lo largo del proceso de aprendizaje en la actividad mental constructivista del estudiante en la realización de los aprendizajes escolares.

De este modo Coll hace alusión a la actividad conjunta que en palabras precisas la define como:

La enseñanza y aprendizaje en las relaciones que se establecen entre los tres elementos que conforman el triángulo interactivo: el contenido que es objeto de enseñanza y aprendizaje, la actividad educativa e instruccional del profesor y las actividades de aprendizaje de los estudiantes. (Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación)

El triángulo se ve concreto en la medida en que la "interactividad" es entendida como la articulación de las actuaciones de profesor y alumnos en torno a una tarea o contenido determinado, desde allí se concibe el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Coll, 2004, pag. 26)

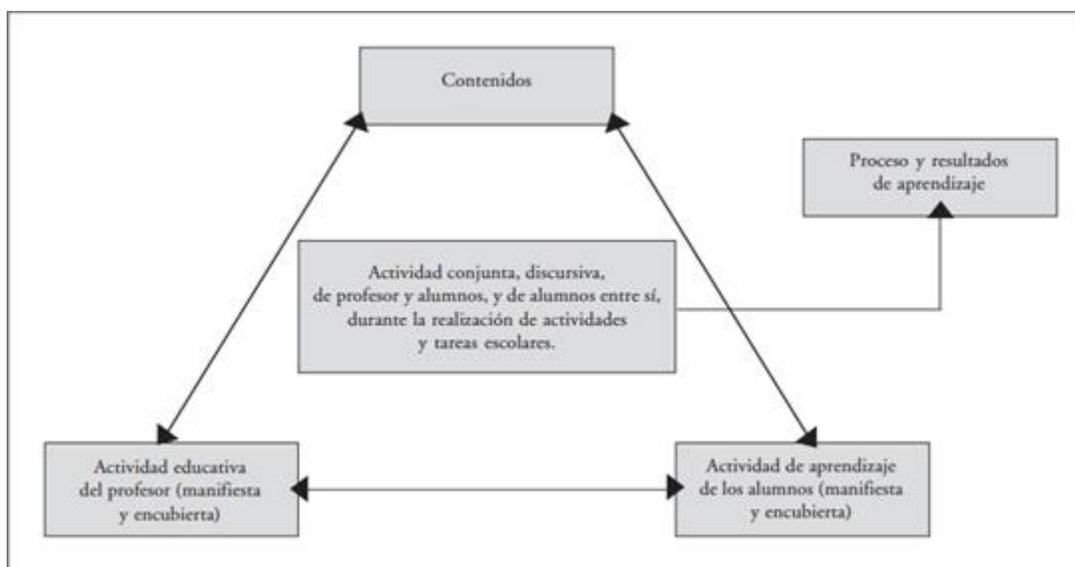


Figura 1 TRIÁNGULO INTERACTIVO

Fuente: Coll, César e Isabel Solé. “Enseñar y aprender en el contexto del aula”, en César Coll, Jesús Palacios y Álvaro Marchesi (comps.), Desarrollo

De modo similar (Onrubia, 2005, pag.47) plantea el aprendizaje virtual como proceso de construcción desde un postulado constructivista y la importancia atribuida a la actividad mental constructiva del estudiante en su proceso de aprendizaje mencionando que dicho proceso tiene múltiples e importantes implicaciones para una comprensión más afinada de cómo se aprende en entornos virtuales y qué se puede hacer desde la enseñanza para promover ese aprendizaje, siendo importante este apartado porque resalta la pertinencia del constructivismo en el estudiante y su actividad mental relacionándolo con los entornos virtuales desde dos perspectivas, una es la estructura lógica que hace referencia a la organización interna del contenido a aprender y la segunda es la estructura psicológica que es la organización del material a enseñar, para así estos elementos brindar amplias formas de promover el aprendizaje en el caso de esta investigación la lecto-escritura.

Dichos autores son pertinentes dado el foco de esta investigación que se dio en la institución Educativa Normal Superior “El Jardín” de Risaralda donde a través de una observación se determinó que a pesar de tener los recursos tanto físicos como tecnológicos, estos tienen poco protagonismo en el aula de clase no aprovechando todo el potencial que las Tic pueden proporcionar.

Este proyecto se desarrolló en la institución educativa Normal Superior “El jardín” de Risaralda ya que ofreció la oportunidad de acceder a sus instalaciones, conocer los docentes, estudiantes y analizar el contexto de las Tic y la lecto-escritura.

Ahora bien se pretendió diseñar un Ava que respondiera a las necesidades encontradas en los procesos de lecto-escritura de los estudiantes de grado primero de los cuales algunos no estaban totalmente alfabetizados y se encontraban en un proceso pre silábico y por esta razón requerían de un proceso de afianzamiento de lecto-escritura con el fin de alcanzar el nivel alfabético logrando desarrollar su capacidad de hipótesis, además construyendo sus propios significados a partir de las experiencias.

Por lo anterior surgió la necesidad que al interior del aula de clase no solo se utilizara el Ava sino que este mismo quedara como un recurso virtual para que el docente hiciera uso y lograra potenciar los procesos de lecto-escritura generando innovación y nuevas estrategias metodológicas.

Es importante mencionar que la investigación se soporta bajo los estándares básicos en competencia de lenguaje establecidos por el Ministerio de Educación los cuales se aplican en la enseñanza de básica primaria, tomando de ejemplo la Institución Educativa La Normal donde se trabaja a partir de dichos estándares los procesos de lecto-escritura. **(Estándares Básicos de Competencias de Lenguaje, 2014, pag.32)**

De acuerdo a lo anterior se tomó textualmente tres estándares de competencia en lenguaje propuestos para grado primero:

- Utilizo, de acuerdo con el contexto, un vocabulario adecuado para expresar mis ideas.

- Expreso en forma clara mis ideas y sentimientos, según lo amerite la situación comunicativa.
- Describo personas, objetos, lugares, etc., en forma detallada.

7. CAPÍTULO II

DISEÑO DEL AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE DESDE EL CONSTRUCTIVISMO

7.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación es un proyecto pedagógico que se centra en la etapa de diseño, acudió a la investigación cualitativa realizando un diagnóstico inicial donde se identificó lo requerido para el diseño de la herramienta virtual.

Es preciso mencionar que la investigación cualitativa surge desde la aparición de las ciencias humanas y esto se remonta al siglo XX pero el auge del positivismo la opacó; la crisis que experimentó las ciencias humanas durante los años 60 y 70 contribuyeron a su resurgimiento; es así cuando las ciencias humanas comienzan a tener más acogida por encima del positivismo, esto fue posible después de que algunos investigadores se dieron cuenta que no solo un paradigma tiene sentido si se puede verificar, sino que hay otras posibilidades de obtener más información y más variables como lo es mediante la observación y la investigación es de tipo cualitativo ya que cumple con algunas de las especificaciones según **(Fraenkel y Wallen,1996, pag.1)** el cual dice que “El ambiente natural y el contexto que se da el problema es la fuente directa y primaria”; también afirma que la recolección de datos es mayormente verbal que cuantitativa y ello se evidencia en una de las técnicas de recolección de la información que el presente proyecto de investigación emplea (Entrevista abierta semi estructurada); no está demás decir que en esta investigación enfatizó tanto en los procesos como lo resultados.

En este trabajo de investigación las fuentes de recolección de información fueron primarias debido a que en efecto este trabajo investigativo exigió la participación inmediata de los estudiantes de grado primero de la Institución educativa Normal Superior “El jardín” de Risaralda ubicado en el barrio El Jardín Calle 23 # 13 - 42 Barrio Av. Sur. Pereira, esto porque ellos proporcionaron una información de primera mano y dicha información no fue manipulada por ningún otro medio o ente de investigación, en este orden de ideas, se garantizó la veracidad de la información obtenida.

7.2. CATEGORÍAS CONCEPTUALES

En el proceso metodológico de esta investigación lo primero que se realizó fue un esquema de operacionalización con el fin de definir las técnicas de recolección las cuales fueron construidas a la luz de teóricos como Javier Onrubia con la categoría enseñanza-aprendizaje; Cesar Coll desde Tic y Emilia Ferreiro desde lecto-escritura, todo esto con el fin de que los instrumentos de recolección dieran respuesta a las categorías y subcategorías planteadas en el marco operacional.

7.3. Tic

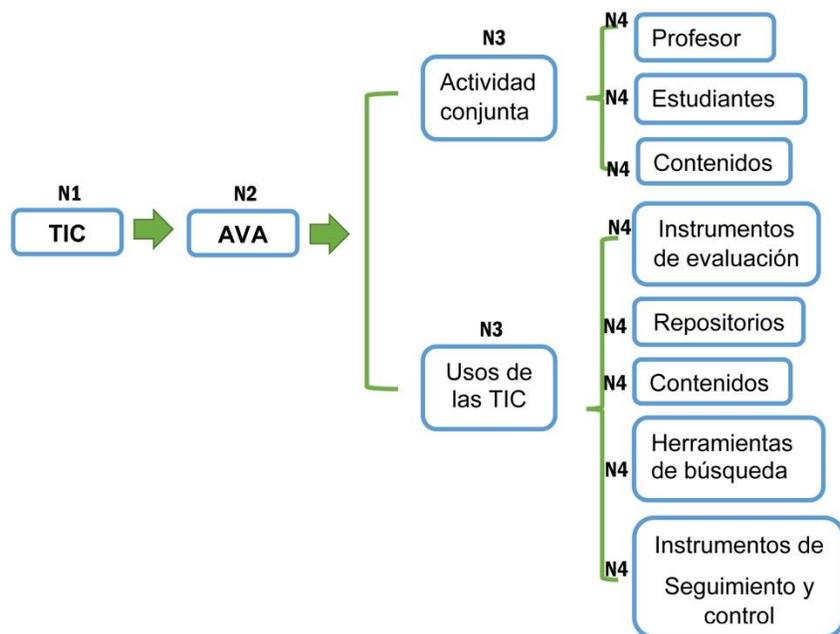


Figura 2 CATEGORÍA CONCEPTUAL: Tic

7.4. LECTO-ESCRITURA

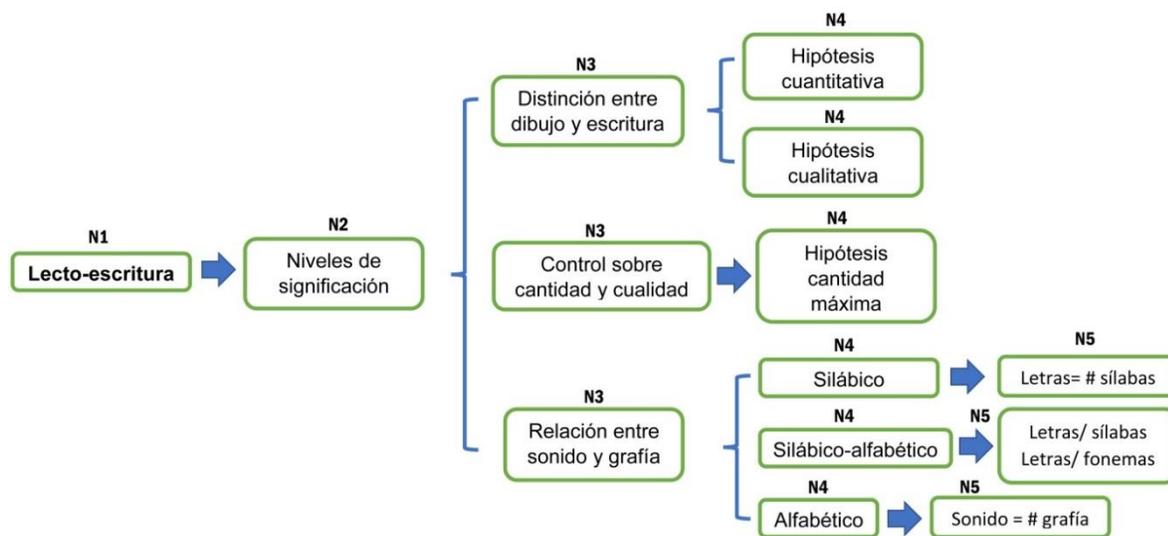


Figura 3 CATEGORÍA CONCEPTUAL: Lecto-Escritura

8. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Las técnicas de recolección de la información que se utilizaron y que se consideraron pertinentes para el presente proyecto fueron una entrevista semi estructurada (para los docentes), y la observación participante (para los estudiantes) conformada por el momento diseño del Ava (Ambiente Virtual de Aprendizaje).

8.1. ENTREVISTA SEMI-ESTRUCTURADA:

- Guía de preguntas
- Registro de audio

La entrevista semi estructurada determinó de antemano cual era la información relevante que se quería conseguir. El entrevistador llevo una guía con los temas que iba a desarrollar, los términos que iba a usar y hacía preguntas abiertas dando oportunidad a recibir más matices de la respuesta, permitió ir entrelazando temas, requiriendo de una gran atención por parte del investigador para poder encauzar y ampliar los temas. El orden de los temas cambiaba a medida que se iba desarrollando la entrevista y surgieron nuevas preguntas según las respuestas del entrevistado.

La entrevista semi estructurada permitió evaluar mejor lo que pensaba el entrevistado, desarrollar la profundidad del tema, generando empatía y permitiendo identificar hasta donde llegaba el conocimiento del entrevistado.

Como se menciona en párrafos anteriores también se realizó una observación participante, la cual se ejecutó en estudiantes de grado primero. En esta técnica el investigador fue un observador activo, es decir forma parte del fenómeno o grupo que se estudia, observa y participa y de esta manera se pudo garantizar la no alteración de la información y los datos arrojados, también el comportamiento del foco de investigación.

8.2. OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

- Material educativo (Ava)
- Registro fotográfico
- Registro de audio

La observación participante se realizó con el uso de computadores y utilización de un Ava, la cual contaba con actividades y videos de lecto-escritura donde los estudiantes exploraron e interactuaron con el Ava manifestando el interés, sus conocimientos y su afinidad con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Dicha observación nos arrojó unos resultados los cuales fueron analizados y se contrastaron con la evaluación crítica del docente el cual determino si los estudiantes habían tenido una mayor apropiación y desempeño de los temas utilizados en el Ava, en este orden de ideas se logró dar respuesta a la pregunta de investigación, si el Ava logró o no potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje en lecto-escritura en los estudiantes de grado primero.

Ahora bien, se establecieron unos instrumentos de recolección de la información los cuales facilitaron el proceso de obtención, no sólo agilizando sino permitiendo que fuera de forma concisa y organizada.

9. MOMENTOS DEL PROCESO METODOLÓGICO

9.1. MOMENTO 1: Diagnostico y Diseño

Se realizó una entrevista abierta semi estructurada dirigida a la docente encargada del grado primero, en esta entrevista se realizaron 10 preguntas previamente planeadas y con la autorización de la profesora Brasília se grabó el audio de dicha entrevista, todo lo anterior con el fin de identificar las técnicas que utilizaban en el proceso de lecto-escritura, también reconocer si implementaban herramientas tecnológicas a la hora de enseñar.

Una vez obtenidos y analizados los datos arrojados de la entrevista se procedió a iniciar la etapa de diseño donde se plantearon preguntas como ¿por qué diseñar un ambiente virtual de aprendizaje? ¿Cómo diseñarlo? Para aproximar una respuesta a la pregunta, porqué diseñar un ambiente virtual de aprendizaje (**Coll, 2001, pag.32**)

“puede postularse que la ayuda educativa más eficaz en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje es la que cumple el principio de “ajuste de la ayuda”. Es decir, aquella que incluye apoyos y soportes de carácter diverso; que va cambiando a lo largo

del proceso de enseñanza y aprendizaje pero que no lo hace al azar sino a partir de -y en función de- los cambios en la propia actividad mental constructiva desarrollada por el alumno”

En ese orden de ideas los ambientes virtuales de aprendizaje permiten esa diversidad a la hora de potenciar y reforzar los procesos de aprendizaje, porque facilitan la interacción de múltiples actividades y éstas a su vez van aumentando su grado de dificultad al momento que el docente lo considere pertinente o el estudiante lo requiera por su desempeño.

¿Cómo diseñarlo? Es pertinente mencionar que este ambiente virtual fue diseñado para estudiantes de grado primero, que ya se encuentran en su etapa final de alfabetización, por ello se tuvo en cuenta la navegabilidad en la página, en este orden de ideas los estudiantes pueden tener acceso a los demás contenidos mediante botones e imágenes con enlaces haciendo más amena la experiencia en este ambiente.

Los colores en el ambiente virtual fueron fundamentales porque estos se encargan de atraer o alejar a los niños, es pertinente aclarar que los niños asocian las cosas coloridas a la felicidad por el hecho de toda la información que los medios y la cultura se han encargado de transmitir, ejemplos claros de lo anterior son las piscinas de pelotas, las tiendas de juguetes, los parques y escuelas entre otros.

Por lo anterior se dispuso una amplia gama de colores atractivos en la página, también se hicieron animaciones que le diera la bienvenida a los niños y a su vez los guiara antes de realizar alguna actividad.

9.2. MOMENTO 2: Fase de Prueba

Los niños con los cuales se trabajó se encontraban en un periodo académico no inicial sino en desarrollo, tenían unas competencias lecto-escriturales ya avanzadas que le permitían estar a punto de lograr el nivel de alfabetización, por otro lado el ambiente virtual no funciona para niños no alfabetizados ya que los estudiantes debían identificar algunos contenidos como lo son los nombres de los cuentos, las palabras, seguir algunas instrucciones entre otros.

En este momento fue pertinente realizar una observación participante, para ello se dispuso de cuatro intervenciones de las cuales se recopiló material fotográfico, en estas evidencias se puede observar el tiempo que los estudiantes demoraban realizando las actividades propuestas en el ambiente virtual, los errores cometidos, el reconocimiento de los personajes en los cuentos, el nivel de alfabetización, la comprensión de lectura, su capacidad de relacionar imágenes y palabras y la memoria al realizar las actividades de concétrese.

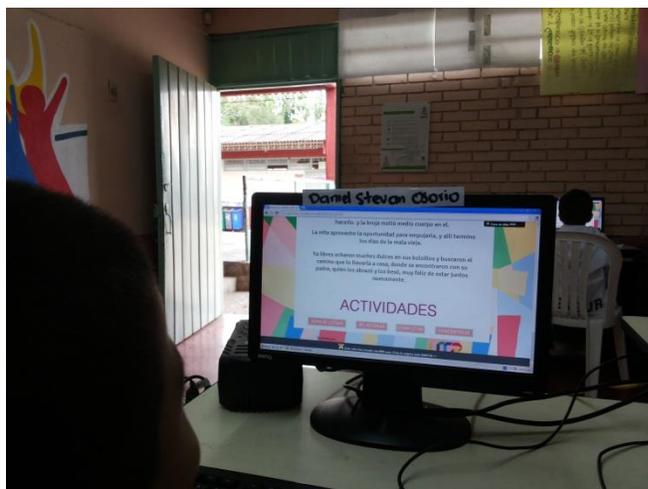


Figura 4 IDENTIFICACIÓN DE ACTIVIDADES

En la actividad de lectura se observó que debido a que los estudiantes ya conocían el cuento decían que ya habían acabado, incluso cuando tan sólo habían leído uno o dos párrafos, por otro lado se identificó que los estudiantes inventaban palabras relacionadas al cuento.

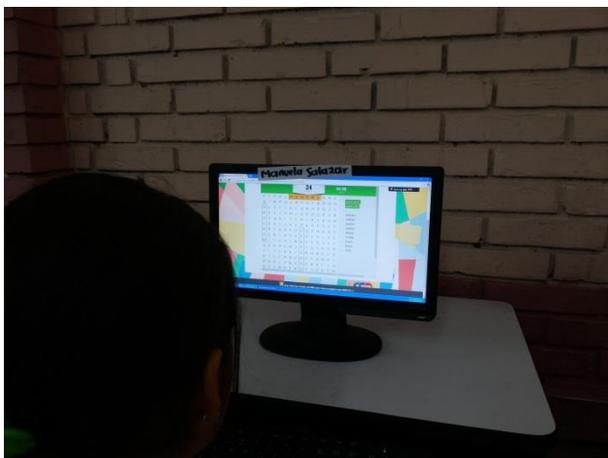


Figura 5 ACTIVIDAD SOPA DE LETRAS

En las actividades de sopa de letras algunos estudiantes les causaba dificultad, en este caso porque presentaban deficiencias en su alfabetización, otros porque tenían problemas de visión y se cansaban de estar frente a la pantalla del computador, para lo cual se les dijo que debían hacer unas pausas

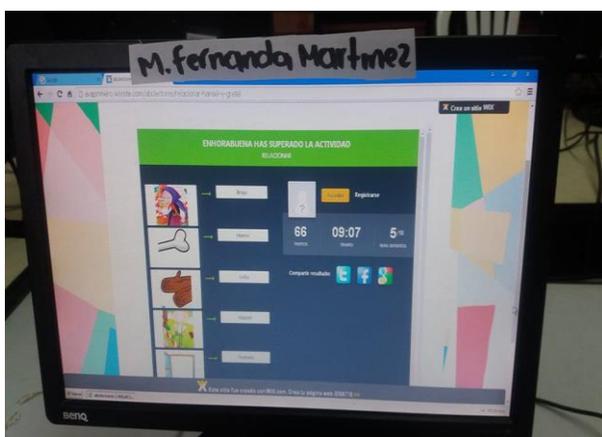


Figura 6 ACTIVIDAD DE RELACIONAR

Las actividades de relacionar les gustó mucho a los estudiantes porque tenían que mover imágenes y emparejarlas con las palabras, muchos niños no habían tenido ese tipo de contacto con actividades en la web.

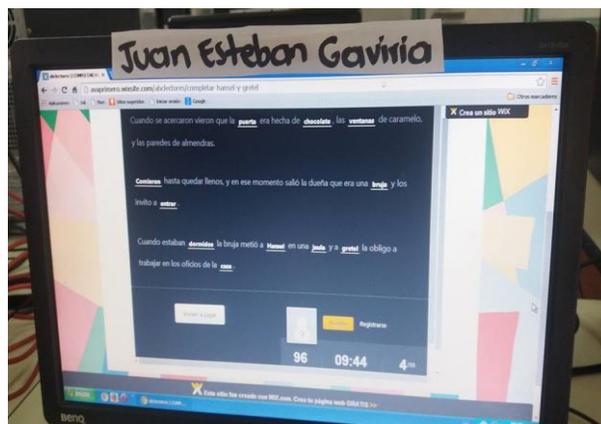


Figura 7 ACTIVIDAD DE COMPLETAR

En las actividades de completar algunos estudiantes presentaron dificultades porque inventaban palabras y la actividad consistía en colocar la palabra correcta en el espacio indicado

Una vez finalizaron las intervenciones propuestas para la fase de prueba se retornó nuevamente a la mesa de diseño, esto con el objetivo de corregir las falencias encontradas, se consideró pertinente mejorar la navegabilidad en la página dado el caso que los niños no seguían una secuencia lineal a la hora de explorarla, por el contrario, querían ir de un sitio a otro, pero esto no le era posible por las limitaciones de la misma.

Para solucionar los inconvenientes mencionados se crearon animaciones con instrucciones claras para que los estudiantes pudieran navegar libremente, se agregaron botones con enlaces a las actividades y que las imágenes mismas condujeran a la actividad a la cual representaba, esto con el objetivo que los niños que no habían logrado aún la alfabetización pudieran tener una mejor proximidad con la página.

9.3. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA PARA EL ÁREA DE LENGUAJE EN UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Normal superior “El Jardín” De Risaralda

NIVEL/GRADO: Primero

Tabla 1 SECUENCIA DIDÁCTICA

1. FASE DE PREPARACIÓN
1.1. CONFIGURACIÓN DIDÁCTICA
<p>Tema: Procesos de lecto-escritura</p> <p>Área: Lenguaje</p> <p>Población: Estudiantes de grado primero de básica primaria</p> <p>Duración: 2:00 Horas</p>

Esta secuencia didáctica está dirigida a los estudiantes de grado primero que se encuentran en un proceso de lecto-escritura, los cuales van a desarrollar diferentes actividades relacionadas con la lecto-escritura a través de lecturas de cuento, participación y juego de roles.

La Fundamentación teórica pedagógica es pensada desde el constructivismo teniendo en cuenta las estructuras mentales de los estudiantes, los conocimientos previos, el trabajo colaborativo y generando relaciones bidireccionales entre los estudiantes y docente.

1.1. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1.1.1 Objetivo General de la secuencia:

- ❖ Identificar las formas de enseñanza -aprendizaje que implementa el docente a la hora de enseñar a sus estudiantes procesos de lecto-escritura.

1.1.2 Objetivos Específicos:

- ❖ Determinar el proceso de lecto-escritura de los estudiantes.
- ❖ Registrar el proceso y desarrollo de la clase.
- ❖ Determinar los indicadores alcanzados y los que aún no están afianzados.

1.3. CONTENIDOS

Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Producción de textos orales. ❖ Comprender las finalidades de los diferentes textos. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Lectura del cuento ❖ Juego de roles ❖ Socialización de los aprendizajes en clase 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cooperación ❖ Trabajo en equipo ❖ Responsabilidad ❖ Participación ❖ Liderazgo ❖ Integridad

2. FASE DE INTERVENCIÓN

PROCESOS DIDÁCTICOS

SESIÓN 1

- ❖ Se iniciara la clase con un saludo por las personas encargadas de la secuencia didáctica, donde se les explicara a los estudiantes cómo y cuáles serán las actividades programadas.
- ❖ Los docentes organizan a los estudiantes en grupos de a 4 y 5 estudiantes

Para realizar la actividad “**juego de roles**”, estando los grupos conformados los integrantes de grupo debe escoger quien será un docente y quienes los estudiantes, al tener definido los roles cada docente debe dar su clase de lectura utilizando la técnica que utiliza la docente en su clase real.

- ❖ Se le indica a los estudiantes que deben leer un cuento y cada docente en su juego de rol escoge de qué forma lo leerá y enseñara a sus estudiantes.
- ❖ En una mesa habrán revistas, periódicos, anuncios publicitarios, recetas de comida y cada docente debe dar su clase utilizándolos sea que el mismo docente lo lea o incluyendo la participación de cada estudiante para que lo lea.
- ❖ Como actividad final dentro de juego de roles cada docente debe hacer una actividad en su grupo para evaluar si los estudiantes si aprendieron, el docente se le brindara opciones de hacer la evaluación oral, escrita, con dibujos, obra de teatro entre otros.

RECURSOS

Materiales: Revistas, periódicos, marcadores,

Humanos: Docentes, Alumnos.

Didácticos: Cuento

Físicos: Salón de clases, Computadores, acceso a internet, parlantes

10. CAPÍTULO III

ANÁLISIS, SÍNTESIS Y RESULTADOS DEL AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE

10.1. FASE I. ESTRUCTURACIÓN DE LAS PREGUNTAS PARA LA ENTREVISTA:

Teniendo en cuenta el diseño del esquema de operacionalización del proceso de investigación diseño de un Ava para potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje en lecto-escritura en estudiantes de grado primero de la institución educativa Normal Superior a partir de un ambiente virtual de aprendizaje como herramienta, se elaboró las preguntas base para guiar la entrevista, teniendo los temas presentes y estableciendo los puntos clave; incluyendo en las preguntas las categorías conceptuales más pertinentes para desarrollar en la primer prueba piloto.

El instrumento estaba conformado por nueve preguntas las cuales contenían las siguientes categorías conceptuales: enseñanza-aprendizaje, Tic, lecto-escritura, estrategias metodológicas las cuales permitieron focalizar la discusión entre los entrevistados y entrevistador.

10.2. FASE II. APLICACIÓN DE LA ENTREVISTA:

El día 1 de noviembre de 2016, en la institución educativa Normal superior “El jardín” de Risaralda en el grado primero a las 9:30 am se realizó la entrevista abierta semi-estructurada a la docente de básica primaria Brasilia Ocampo, con una duración de 18 minutos ,30 segundos.

La entrevista semi-estructurada se le realizó a la docente de grado primero, su edad oscila entre 30 y 40 años de edad, se le solicitó autorización para realizar registro de audio y análisis de los datos obtenidos.

10.3. FASE III. ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

10.3.1. TRANSCRIPCIÓN:

Esta se realizó a través de la escucha del registro de audio, realizando una transcripción de todos los datos encontrados en la entrevistas investigativa, para así realizar el análisis.

10.3.2. NIVEL GRAMATICAL:

Esta primera clasificación se realizó teniendo en cuenta el Nivel Fonético-Fonológico y el Nivel Sintáctico .La clasificación arrojada fue de 362 palabras.

10.3.3. NIVEL SEMÁNTICO:

En la segunda clasificación se tuvo en cuenta la atribución de significados, agrupando las palabras que se relacionaban entre sí por su significado. Esta clasificación arrojó una agrupación de 257 palabras.

10.3.4. NIVEL PRAGMÁTICO:

En este nivel se tuvo en cuenta las categorías obtenidas en el nivel semántico dando paso a unas macro categorías según el significado de las palabras en el contexto.

Una vez se analizó el proceso de agrupación, se identificaron grandes categorías las cuales fueron: Enseñanza- aprendizaje, Didácticas, Tic, Institución educativa.

10.3.5. NIVEL DE MODELIZACIÓN:

Este nivel se desarrolló a través de la observación de las categorías y la clasificación hallada en el nivel pragmático identificando que la categoría enseñanza – aprendizaje es la que abarca y está inmersa en todo el proceso investigado.

En el cuadro de modelización (**figura 8. CUADRO DE MODELIZACIÓN**), se realizó un rectángulo conformado por rectángulos más pequeños que van en un orden jerárquico desde la macro categoría hasta la micro categoría, ahora bien la macro categoría es enseñanza- aprendizaje y de esta se desprenden las categorías estudiantes, profesores, teoría, evaluación y lecto-escritura. Por último las categorías más amplias son didácticas, Tic, Institución educativa y de allí se desprenden los elementos y variables más relevantes en cada macro-categoría.

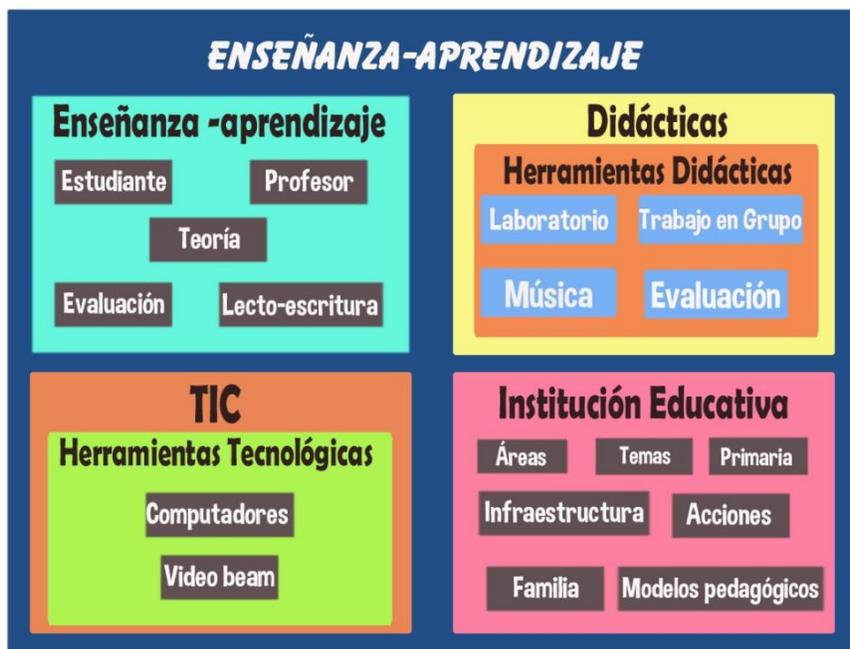


Figura 8 CUADRO DE MODELIZACIÓN

10.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

En primer lugar los resultados que se obtuvieron al realizar el diagnóstico fue que se identificaron las necesidades que tenían los estudiantes frente a los procesos de lecto-escritura como lo planteaba la profesora Brasilia en la entrevista realizada, mencionando que algunos estudiantes avanzaban de forma más fácil en los procesos de escritura que en la lectura; ya que para ella este proceso no va ligado el uno del otro, incluso que algunos niños alfabetizados mostraban dificultades en su proceso tanto de lectura como de escritura, con todo lo anterior logrando partir de una necesidad real para la etapa del diseño del Ava.

Continuando, la entrevista semi-estructurada permitió identificar la dinámica que llevaba la docente con los estudiantes en el proceso de lecto-escritura enseñándoles a través de dos cuentos

infantiles los cuales eran Capitán Verdemán y Hansel y Gretel; así mismo el reconocimiento de las actividades que realizaba en el aula de clase, actividades como concétrese, sopa de letras, actividades de relacionar, completar textos y producción de propias historias. Por ejemplo la actividad concétrese consistía en que los estudiantes mirarán unas fichas las cuales contenían imágenes y otras palabras, los estudiantes debían memorizar la secuencia y tratar de reproducirla en una plantilla o en fotocopias previamente diseñadas; esto incentivó la creatividad y se decidió llevar la actividad a la virtualidad con el fin de que se diera una relación con lo visto en la clase y con lo practicado a través de la herramienta virtual.

Es importante mencionar que tanto el diagnóstico como la entrevista aportaron en gran manera para la realización del diseño del ambiente virtual de aprendizaje ya que se partió de los cuentos para desarrollar el material educativo tales como el video, la lectura del cuento y actividades que los estudiantes tal vez ya conocían, pero eran diferentes en el sentido que se dio en un ambiente virtual y se presentó desde los cuentos mencionados.

Ahora bien, el diseño del Ava permitió crear una interactividad entre la herramienta y el estudiante puesto que contaba con instrucciones fáciles, dibujos, colores llamativos, textos en tamaño grande acompañado de imágenes, logrando captar la atención del estudiante, generando aprendizaje y al mismo tiempo diversión, también el diseño sirvió para que los estudiantes tuvieran una experiencia diferente y conocieran otros espacios aparte del aula de clase y practicasen la lecto-escritura a través de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Una vez se realizó el diseño, se procedió a la fase de prueba del Ava realizándose desde una secuencia didáctica puesto que primero se realizó una ambientación en el Ava a través de la pestaña de inicio, donde los estudiantes podían encontrar los títulos e imágenes alusivas a los cuentos, además de una animación que daba introducción a lo que encontraban al momento de navegar en la página.



Figura 9 PÁGINA DE BIENVENIDA

Como se puede apreciar en la imagen fue sumamente importante tener en cuenta la variedad de colores y entorno amable en el Ava para que los estudiantes se sintieran a gusto, porque se trataba de estudiantes de grado primero que apenas estaban iniciando en el entorno virtual a pesar de ser nativos digitales, cada parte de este ambiente tenía instrucciones

claras que le permitió una mejor experiencia a los usuarios.

Es así como se fusiono el primer momento de diagnóstico con la primer etapa del diseño logrando una aproximación a la etapa final.

Posterior a la primera etapa de diseño se realizó una observación participante con la finalidad de probar el Ava y así poder corregir errores en el diseño puesto que en su primer momento se carecía de instrucciones claras y su diseño era lineal y rígido, los estudiantes daban click a las imágenes pero estas no eran dinámicas ni tenían hipervinculos o enlaces que conllevaran a otro

sitio; además una vez los estudiantes entraban a alguna actividad tenían que salir de nuevo a la página de inicio para poder acceder a otra. Estos errores fueron corregidos para que a la hora de la utilización final por el docente encargado los estudiantes tuvieran una experiencia enriquecedora en su proceso de aprendizaje de la lecto-escritura.

Las actividades que se realizaron de acuerdo a los datos obtenidos fueron sopa de letras, juego de relacionar, concentre, completar el párrafo y producción textual; hay que mencionar los estudiantes ya habían trabajado en clase este tipo de actividades de forma física y presencial .



Figura 10 PARTE INFERIOR PÁGINA DE INICIO

que

Las actividades mencionadas con anterioridad se realizaron en la plataforma gratuita de educaplay y el ambiente virtual de aprendizaje se diseñó en la herramienta virtual Wix dado que es un entorno amigable y genera múltiples opciones para trabajar con sitios web.



Figura 11 PÁGINA HANSEL Y GRETEL

Cada cuento se trabajó desde una página distinta y en el mismo lugar se podía navegar entre las distintas actividades, es importante mencionar que estas actividades estaban sujetas a cumplir las metas establecidas en la rubrica de

evaluación (Ver recomendaciones) los cuales se establecieron desde los estandares del MEN.

A lo largo de las distintas actividades que se encuentran en el Ava siempre se buscó incentivar a los estudiantes con animaciones o frases alusivas para que realizaran lo que se proponía.



Figura 12 INSTRUCCIÓN DE LECTURA

En la anterior ilustración se les dijo a los estudiantes que exploraran el mágico mundo de Hansel y Gretel a través de un cuento, pues no se podía dejar de lado las competencias en lectura así se estuviera trabajando en un entorno virtual.

11. RECOMENDACIONES

11.1. DOCENTE

De acuerdo a la experiencia obtenida en la fase de prueba se determinó que el docente a la hora de usar el Ava con sus estudiantes debe realizar una secuencia didáctica y llevar consigo un diario de campo, además es necesario que cuente con una rúbrica de evaluación donde el docente tenga en cuenta aspectos como los estándares para los cuales este Ava fue diseñado.

El docente debe tener en cuenta que el ambiente fue diseñado para estudiantes alfabetizados o que se encuentran en la etapa final de dicho proceso, ya que cuenta con contenidos de lecturas, instrucciones y actividades que para poder comprenderlas, deben contar con unas competencias en lecto-escritura.

A la hora de emplear el Ava es pertinente que el docente de un espacio para una lectura individual y posteriormente se realice una lectura colectiva con apoyo de material audiovisual, de ésta manera cada niño podrá leer una parte del cuento en voz alta y el docente podrá ampliar su evaluación.

En cuanto a términos técnicos, debe haber acceso a internet en la sala utilizada y cada computador debe contar ya sea con audífonos o parlantes para que la experiencia de cada estudiante sea más enriquecedora a la hora de escuchar las animaciones, instrucciones y los audios de cada cuento.

El docente debe estar pendiente que los estudiantes ingresen los datos correctos en la parte de producción escrita, de lo contrario la publicación del estudiante no será efectiva.

Antes de emplear el ambiente virtual con los estudiantes es importante que se trabaje los cuentos de Capitán Verdemán y Hansel y Gretel con el fin de que al momento de usar el Ava ya tengan un reconocimiento de la historia y los personajes.

11.1.1. RÚBRICA DE EVALUACIÓN

El docente debe usar la misma rúbrica de evaluación durante las 4 sesiones, garantizando de este modo que las competencias y estándares evaluados sean los mismos y así poder determinar en qué sentido se relacionan, si hubo o no apropiación o que aporte significativo generó cada una de las clases.

Tabla 2 RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Grado	Factor	Estándar	lo logró	no logrado
Primero	Producción textual	<p>Produzco textos orales que responden a distintos propósitos comunicativos.</p> <p>Utilizo la entonación y los matices afectivos de voz para alcanzar mi propósito en diferentes situaciones comunicativas.</p>		

		Expongo y defiendo mis ideas en función de la situación comunicativa.		
	Producción textual	<p>Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas.</p> <p>Determino el tema, el posible lector de mi texto y el propósito comunicativo que me lleva a producirlo.</p> <p>Busco información en distintas fuentes: personas, medios de comunicación y libros, entre otras.</p> <p>Reviso, socializo y corrijo mis escritos, teniendo en cuenta las propuestas de mis compañeros y profesor, y atendiendo algunos aspectos gramaticales.</p>		
	Comprensión e interpretación textual	<p>Comprendo textos que tienen diferentes formatos y finalidades.</p> <p>Leo diferentes clases de textos: manuales,</p>		

		tarjetas, afiches, cartas, periódicos, etc. Elaboro hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos.		
	Literatura	Identifico maneras de cómo se formula el inicio y el final de algunas narraciones.		

11.1.2. DIARIO DE CAMPO

Es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados, estas son algunas de sus características:

- Desarrolla la capacidad de observación generando así un pensamiento reflexivo.
- En la enseñanza da inicio de un proceso de investigación-reflexión.
- Es funcional ya que nos sirve como medio evaluativo de un contexto.
- Facilita la toma de decisiones.

Mediante el diario de campo se pretende llevar un informe detallado el cual se obtendrá mediante observación participante; allí el investigador tendrá en cuenta y como prioridad que procesos de

enseñanza-aprendizaje se dan y son más empleados al interior del aula de clase y si hay relación alguna con ambientes virtuales de aprendizaje; de igual forma se determinará mediante la observación el modelo y apropiación de los estudiante de los procesos de lecto-escritura.

A continuación se anexa una plantilla del diario de campo.

Tabla 3 DIARIO DE CAMPO

# CLASE	FECHA	TEMAS	PROPÓSITO	ACTIVIDADES	OBSERVACIÓN GENERAL

11.2. ESTUDIANTE

El estudiante debe estar atento a las indicaciones o instrucciones que aparecen en la página para él, tales como iconos de una manito la cual indica que deben dar click para acceder a otras pestañas u otras actividades.

Es importante que lea cuidadosa y detenidamente los cuentos pues de allí se desglosan todas las demás actividades.

Las actividades se deben realizar en el orden propuesto para así lograr un buen desarrollo de la secuencia didáctica.

Cuando el estudiante ingrese a la página de actividades y empiece a realizar su primera actividad, en la parte inferior encontrará otros botones que le permitirá continuar con la siguiente actividad sin necesidad de volver a la página principal, logrando una fácil navegación.

Es sumamente importante que en la parte de producción escrita, el estudiante siga las flechas para comprender las instrucciones y así crear su historia sin ningún inconveniente.

12. CONCLUSIONES

Este proyecto establece una metodología para el diseño de un Ambiente Virtual de Aprendizaje que tiene en cuenta categorías conceptuales tales como Tic y lecto-escritura utilizando como medio de recolección de información una entrevista semi-estructurada siendo favorable al proporcionar pautas para empezar la etapa de diseño.

La pertinencia de esta herramienta virtual se validó a través de una prueba piloto donde se realizó un muestreo de doce estudiantes que se encontraban en su etapa final de alfabetización, los cuales poseían las competencias mínimas para interactuar con este ambiente. Con esta prueba piloto se lograron resultados positivos manifestados tanto por los estudiantes como por la docente que supervisaba el proceso y el avance de sus estudiantes. Además, permitió reajustar algunos aspectos de la metodología en cuanto al diseño los cuales eran muy lineales y rígidos y no permitía la fácil navegabilidad para los estudiantes.

Es muy importante realizar un buen manejo del análisis y del diseño; a mayor tiempo y esfuerzo invertido en estas fases se disminuye los porcentajes de error a la hora de llevar el Ava a los estudiantes, garantizando un producto enriquecedor y provechoso. Hay que destacar que las actividades y/o recursos deben ser los adecuados para el tipo de público con el cual se está trabajando.

Los ambientes virtuales de aprendizaje apoyan el proceso educativo mediante la integración de las Tic en actividades como la creación de recursos digitales generando los insumos suficientes

para hacer de este entorno un espacio acogedor donde el aprendizaje se efectúe mediante el juego y/o mediante otras dinámicas.

En ese orden de ideas queda la satisfacción de decir que fue posible diseñar un Ava para potenciar el proceso de aprendizaje en lecto-escritura para estudiantes de grado primero, esto porque los estudiantes se encontraban en su etapa final de alfabetización pues ya tenían competencias en lectura y escritura que le permitían una adecuada interacción y apropiación de las actividades manejadas.

Hoy en día, son vistos los ambientes virtuales de aprendizaje como nuevos escenarios afines , agradables donde el docente y el estudiante son los principales actores a la hora de construir el conocimiento, estas plataformas virtuales fomentan una mayor participación de los que interactúan en ella, además de proporcionar en los mismos mayor autonomía en cuanto a su aprendizaje, estos sitios también proporcionan la oportunidad de compartir ideas, reflexiones y comentarios sobre los contenidos desarrollados de forma personal o colectiva.

Como resultado de la investigación realizada, se afirma que el diseño de un Ava como material educativo es significativo si responde a las necesidades que tienen los estudiantes frente a su proceso, en este caso de lecto- escritura, teniendo en cuenta su nivel de aprendizaje, su etapa de desarrollo inicial, además de contar con los recursos técnicos como computadores, acceso a internet, parlantes y así mismo pedagógicos como contenidos, actividades y teorías que permitan establecer un diseño interactivo entre el Ava y el estudiante.

Se creó contenido favorable para fortalecer los procesos de lecto-escritura desde la teoría de niveles de significación de Emilia Ferreiro. Nos sorprendió que en dicha I.E la docente desde el primer día de clases clasificaba a sus estudiantes en dichos niveles y a lo largo del proceso iba ubicando a los estudiantes en un nivel según su desarrollo y avances, dando vestigios de un proceso de acompañamiento casi que personalizado en cuanto a los avances obtenidos por los estudiantes.

La evaluación que se realizó en cuanto a diseño e interactividad con los estudiantes fue pertinente ya que se identificó en la fase inicial algunos errores estéticos y técnicos del Ava, situación que permitió diseñar el Ava de mejor forma, teniendo en cuenta los colores, animaciones, botones y enlaces que permitieran la navegabilidad de un sitio a otro.

El funcionamiento del ambiente virtual de aprendizaje para estudiantes de grado primero, se logró después de realizar correcciones, ajustes y retoques finales en el diseño, se construyó una guía para el docente y tutoriales para los estudiantes en cada una de las temáticas abordadas, esto generó más interés por parte de la docente encargada porque no sólo tenía ya la herramienta virtual sino también una guía de cómo usarla, cómo evaluar a sus estudiantes y cómo seguir de cerca los progresos de cada uno.

Se comprendió que los estudiantes necesitan páginas con múltiples opciones, es decir que contengan imágenes, botones, que permitan acceder a sitios de interés, juegos, animaciones, y así lograr un buen proceso y desenvolvimiento de los estudiantes. Todo lo anterior sustentado por el hecho que los estudiantes se encuentran en una etapa de exploración, donde su capacidad

de asombro es significativa, donde sus sentidos aprenden y captan información fácilmente, es por ello que se diseñó el Ava de forma dinámica.

En otras palabras, si el diseño va enfocado a los procesos de lecto-escritura es favorable si se piensa en actividades que tengan una intencionalidad clara y se rijan bajo estándares básicos de calidad, además las evaluaciones se deben realizar de forma constante y significativa, no mirando únicamente los resultados, sino teniendo en cuenta todo el proceso evidenciado.

Por último los estudiantes deben tener unas competencias mínimas adquiridas en su proceso de alfabetización y de manejo del computador como lo son el teclado y el mouse, pues este hardware es el vehículo de entrada a este nuevo mundo de aprendizaje. A lo largo de todo el entorno se plasmaron instrucciones que van guiando al estudiante; por otro lado si no se cuenta con dichas competencias se hará imposible la comprensión de las actividades propuestas y la interacción con el Ava.

13. BIBLIOGRAFÍA

- 14.** Ambientes híbridos de aprendizaje: elementos para su diseño e implementación. (s.f.). en l. a. Osorio. uno.
- 15.** El tiempo. (9 de julio de 2014). obtenido de www.elteimpo.com
- 16.** Estándares básicos de competencias de lenguaje. (2014). obtenido de www.mineduacion.gov.co
- 17.** Ferreiro, e. (2005). universidad santo Tomás. obtenido de www.ustadistancia.edu.co
- 18.** Ferreiro, e. (s.f.). educación inicial. obtenido de www.educacioninicial.com
- 19.** Las ti
- 20.** c en la educación. (s.f.). obtenido de www.unesco.org
- 21.** Libertad y desarrollo. (11 de diciembre de 2012). obtenido de www.lyd.org
- 22.** Onrubia, j. (2004). aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. Barcelona: red. revista de educación a distancia.
- 23.** Organización de estados iberoamericanos. (2006). obtenido de www.oei.es

24. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. (s.f.). en c. Coll. separata.
25. Organización de estados iberoamericanos. (2006). obtenido de www.oei.es
26. Morales gamboa, r. (2007). modelado del estudiante para ambientes virtuales de aprendizaje en web. apertura: revista de innovación educativa, 7(7), 21-35.
27. Ruíz Aguirre, e. i., Martínez González, n. l., & Galindo González, r. m. (2012). aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales y sus bases socio constructivistas como vía para el aprendizaje significativo. apertura: revista de innovación educativa, 4(2),
28. Romero, r. f., Velandia, n. a., & guzmán, r. j. (2006). el aprendizaje en la escuela: el lugar de la lectura y la escritura. educación y educadores, 9117-133.
29. Área-Moreira, m., hernández-rivero, v., & sosa-Alonso, j. (2016). modelos de integración didáctica de las tic en el aula. comunicar, 24(47), 79-87. Doi: 10.3916/c47-2016-08
30. valencia Tello, d. c. (2015). implementación de tecnologías de la información y las comunicaciones (tic) en Colombia. revista de derecho comunicaciones y nuevas tecnologías, (14), 1-20. doi:10.15425/redecom.14.2015.07

- 31.** Rodolfo ballestas, r. b. (2015). relación entre tic y la adquisición de habilidades de lecto-escritura en alumnos de primer grado de básica primaria. investigación y desarrollo, 23(2), 338-368. doi:10.14482/indes.23.2.7398
- 32.** Onrubia, j. (2005). aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. revista de educación a distancia, número monográfico ii, 16.
- 33.** Montealegre, r. &. (2006). desarrollo de la lecto-escritura: adquisición y dominio. acta colombiana de psicología.
- 34.** LINK AVA PRIMERO: www.avaprimerowixsite.com/abclectores

35. ANEXOS

Anexo 1 ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA

ANEXO 1: ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA:



GUÍA DE PREGUNTAS - ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA - DOCENTE

Nombre: _____

Archivo de audio: _____

1. ¿Tiene algunas estrategias metodológicas para dar su clase? ¿cuales?
2. Utiliza herramientas tecnológicas para dar su clase de lecto-escritura? ¿cuales?
3. ¿Conoce algún modelo para la enseñanza de la lecto-escritura?
4. ¿Qué actividades didácticas suele realizar con sus estudiantes?
5. ¿Qué recursos físicos o digitales utiliza a la hora de hacer dichas actividades?
6. ¿Para usted, cuáles son los temas en los que sus estudiantes presentan mayor dificultad frente a la lecto-escritura a la hora de aprender?
7. ¿Qué estrategia de mejoramiento implementa para potenciar la dificultad que manifiestan o que presentan sus estudiantes?
8. ¿Qué tipo de prueba realiza usted para evaluar el proceso de lecto-escritura?
9. ¿Qué elementos nuevos le gustaría incluir en la clase de lecto-escritura?

ANEXO 2: TRANSCRIPCIÓN DE LA ENTREVISTA:**Brasilia Ocampo**

Soy del grado primero en la jornada de la mañana

¿TIENE ALGUNAS ESTRATEGIAS METODOLOGICAS PARA DAR SU CLASE?

Si manejamos una metodología en la institución la didáctica flexible geempac, la didáctica geempac consiste en que desde comienzo del año se le hace a los niños un diagnostico por medio de una clase de entrevista donde se clasifican los niños según los niveles de la psicogénesis en lectura y escritura y a partir del saber que tiene el niño, que trae el niño desde el contexto social, del colegio o la casa se diseñan unas actividades y empieza uno el proceso de alfabetización casi de forma individual con cada uno de los niños en cada uno de los niveles .

Normalmente en la educación el proceso de alfabetización con los niños, el contenido y la metodología es igual para todos y se inicia desde la educación tradicional con el método del silabeo empiezan los niños con las vocales, luego con unas consonantes empiezan por lo pequeño para al final del año terminar con frases, desde el primer día los

niños entran al salón de clase con la disposición de leer y escribir , ya el como lo hace depende del nivel de la psicogénesis del cual se encuentra cada uno de los estudiantes.

¿EN QUE CONSISTE ESE DIAGNOSTICO INICIAL?

En clasificar a cada niño en esos niveles de la psicogénesis y a partir de esa clasificación se le diseñan las actividades específicas para el trabajo en el salón de clase si encontramos un niño que se encuentra en la etapa de pre silábico dos pero solo utiliza signos convencionales, letras o símbolos para escribir a ese niño se le enseñan esas actividades específicas, se clasifican en grupos y a esos niños de pre silábico dos les pongo actividades específicas para avanzar.

Si encontramos a niños silábicos se les diseñan actividades semejantes a las de pre silábico 2 pero con un nivel de intensificación más elevado, después sigue el nivel alfabético y se hace lo mismo se diseñan actividades para que los niños sigan avanzando.

¿QUÉ ACTIVIDADES DIDACTICAS SUELE REALIZAR CON SUS ESTUDIANTES?

Normalmente la didáctica tiene unas actividades específicas y son muy exigentes esas actividades, es decir no nos podemos salir que hoy hagamos una mañana hagamos otras si no todos los días tiene que hacerse una rutina de trabajo, se inicia siempre con un texto, se lee un texto ya desde la didáctica se le dan a uno elementos de como leer ese

texto , a veces la docente es la que lee, a veces los niños son los que lo leen, a veces los niños lo leen de forma individual a veces de forma colectiva por mesas o por todo el grupo, entonces se lee un texto todos los días después de ese texto se hace una ficha didáctica no perdón se hace un juego , el centro de la didáctica es el juego como instrumento principal del aprendizaje donde todas las personas aprendemos jugando, que es una de las formas más adecuadas en el cual uno debe aprender por medio del juego.

Después de leer el texto hacemos un juego, hacemos una ficha didáctica que tiene que ver específicamente con el objetivo de la clase para ese día, después los niños deben producir un texto, ojo, no es lo mismo producir que copiar y transcribir o escribir en un dictado, todos los días los niños deben producir su propio texto, todos los días los niños leen se motivan para leer y escribir.

¿UTILIZA HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA DAR SU CLASE DE LECTO-ESCRITURA?

Si vamos a hablar de tecnología como computador, en este momento no tenemos los insumos para hacerlo, hay una sola sala de sistemas acá en el colegio y es bastante deficiente, en el salón normalmente utilizamos videos, utilizamos el televisor, el video con conexión a internet, música, mucha música porque sabemos previamente que los niños con necesidades educativas especiales, que también los atendemos en el salón de clases, esos niños son muy auditivos o visuales, entonces nos ayudamos de los audios y los videos.

¿CONOCE ALGÚN MODELO PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTO- ESCRITURA?

Hemos tratado de ceñirnos a la didáctica y no mezclarla con otros modelos, porque a veces uno hace una mezcla de tantas cosas que a la larga uno no sabe que es lo que está aplicando en el salón de clase, entonces las docentes que estamos utilizando la didáctica Geempac en este momento, hemos tratado de seguir esa disciplina y nos hemos ceñido a lo que es la didáctica ¿por qué? Porque creímos en la didáctica y nos ha dado frutos muy buenos, muy valiosos, en estos momentos que estamos finalizando el año vemos que el proceso es muchos niños en un 90% ha sido muy bueno comparado con otros niños que vienen de otras didácticas, el proceso de producción escrita de los niños está más avanzado que otros niños, el proceso de lectura y de análisis de textos está más avanzado que los niños que vienen de otros procesos tradicionales o convencionales.

¿QUÉ RECURSOS FÍSICOS O DIGITALES UTILIZA A LA HORA DE HACER DICHAS ACTIVIDADES?

Empezamos con el texto, y el texto debe ser visto por los niños constantemente en el salón de clase, textos grandes, gigantes en el salón de clase, textos pequeños fotocopiados que los niños siempre alcancen a ver esos textos, si el niño desea leer entonces puede descubrir hacia leer esos textos. Algunas veces hemos trabajado cuentos ya diseñados y este año hemos trabajado con textos producto de la imaginación de los

niños, a partir de eso se ha hecho la producción textual dentro del salón de clase, a partir del texto como tal hacemos fichas, muchas fichas, cartas que son las que nos ayudan a nosotros a realizar los distintos juegos, una de las cosas que hemos implementado en la didáctica es que aquí en la institución hay un proyecto que lo estamos encabezando unas docentes y es que a partir del reciclaje como colocar todos los productos de reciclaje ayuda a la didáctica, entonces nos hemos ayudado mucho con eso, las cosas que normalmente hemos botado, tapas, botellas, vasos plásticos los estamos volviendo a utilizar para diseñar fichas didácticas dentro del salón de clase y proporcionarlos en juego, juego didáctico diseñado para que los niños avancen en el proceso, cada texto debe tener 12 palabras y significativas, deben ser sustantivos concretos ¿por qué? Porque cuando yo utilizo esas palabras debo buscarle unas imágenes, no se les olvide que los niños son muy visuales y una de las formas de aprender es haciendo asociaciones, los niños inicialmente en su proceso empiezan haciendo asociaciones visuales de palabras e imágenes y luego empieza uno a trabajarles a los niños las sílabas sin decirle a ellos estas son las sílabas, el conteo de letras, de palabras, de frases dentro del mismo contexto, se hace asociación de letra inicial, de letra final, asociación fonológica cuando ellos han avanzado en el proceso sin necesidad de uno hacerle esa asociación fonológica de fa-fe-fi-fo-fu por sí mismo ellos empiezan a fanatizar por sí mismo, a partir de todas esas actividades previamente diseñadas y esos juegos, muchos juegos con los niños.

¿PARA USTED CUALES SON LOS TEMAS EN LOS QUE SUS ESTUDIANTES PRESENTAN MAYOR DIFICULTAD FRENTE A LA LECTO-ESCRITURA A LA HORA DE APRENDER?

Hasta hace unos años uno creía que el que sabía escribir sabía leer, que era un proceso ligado, hemos descubierto que no es ligado y muchas investigaciones de los pedagogos los afirman, eso es muy individual, es de cada niño, hay niños que avanzan en su proceso de escribir, escriben pero se les dificulta leer, a otros niños se afianzan muy bien su proceso en la lectura pero van muy quedados en la escritura, como hay otros niños que llevan los dos procesos a la par y también niños que necesitan un tiempo más largo que un año académico para continuar el proceso, es algo muy individual, en este grado uno ve niños que han tenido dificultad leyendo y escribiendo de forma alfabetizada.

No hay tiempo específico eso depende de la capacidad de cada niño partiendo que todos tienen capacidades.

¿QUÉ ESTRATEGIAS DE MEJORAMIENTO IMPLEMENTA PARA POTENCIAR LAS DIFICULTADES QUE MANIFIESTAN O QUE PRESENTAN SUS ESTUDIANTES?

Todos los días uno implementa estrategias, a veces se cree que el pedagogo es el único encargado de diseñar y desarrollar todo lo pedagógico pero uno también necesita una pequeña ayuda por parte de la familia, lamentablemente algunas personas no tienen esas

disciplinas de leerles a los niños y alguno papás piensan que si el niño no llena planas, esas que han venido llenando desde hace tantos años los niños no van a aprender, es muy difícil que los papás entiendan que es más conveniente que los niños lean en la casa o que los papás se sientan cinco o diez minutos en la casa y que los niños produzcan un texto así el papá y la mamá no lo entiendan pero es la producción del niño, que el papá le ponga la plana, los papas tratan de ayudar desde su visión, desde su aprendizaje a veces choca la pedagogía que el papa utiliza en la casa con la pedagogía de acá del colegio entonces cuando uno le dice a los papas leamos en la casa con los niños , motive al niño a que escriba porque cuando un niño está motivado el niño se siente a gusto y cuando el niño se siente a gusto, contento, y sabe que lo que está produciendo tiene un significado y las personas que están a su lado dicen si es un proceso significativo el niño sigue esa línea hasta lograr su proceso de alfabetización entonces que hace uno aquí en el colegio leer y que se sientan incluidos.

¿DE QUE FORMA EVALUA A SUS ESTUDIANTES?

La evaluación es un 50% desde el desarrollo humano y un 50% en la parte académica lamentablemente nos exigen proyectarnos unos indicadores de desempeño bimestrales y deben evaluarse los niños a partir de esos indicadores de desempeño si hablamos de la parte cuantitativa los niños se evalúan de 1 a 5, desde la parte académica y desde el desarrollo humano.

¿QUÉ ELEMENTOS NUEVOS LE GUSTARIA INCLUIR EN LA CLASE DE LECTO-ESCRITURA?

Si por mí fuera tener por lo menos 5 computadores en el salón de clase porque es que ya hicimos la prueba hace un par de años con niños con discapacidad cognitiva y a estos niños se les dificultaba coger un lápiz, llevar la línea de un cuaderno, escribir porque tiene sus dificultades físicas, hemos utilizado juegos en el computador, juegos de asociación, juegos de sopa de letras, juegos propios de la didáctica pero ya virtuales y hemos visto que los niños avanzan mucho, muy significativamente y han avanzado en ese proceso de lectura y escritura en el computador, si a mí dan a escoger en la institución yo solicito inmediatamente 5 computadores con programas específicos para el proceso de alfabetización, es lo mejor que se puede hacer.

Anexo 3 EVIDENCIA FOTOGRÁFICA

ANEXO 3: EVIDENCIA FOTOGRÁFICA FASE DE PRUEBA

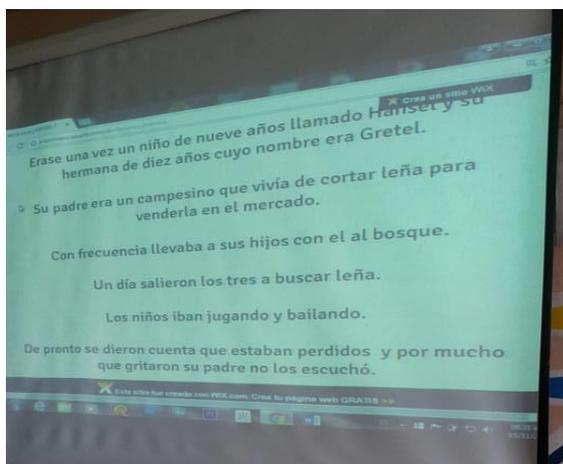


Figura 13 PROYECCIÓN EN VIDEO BEAM

Utilización de Video Beam para dar instrucciones a las estudiantes

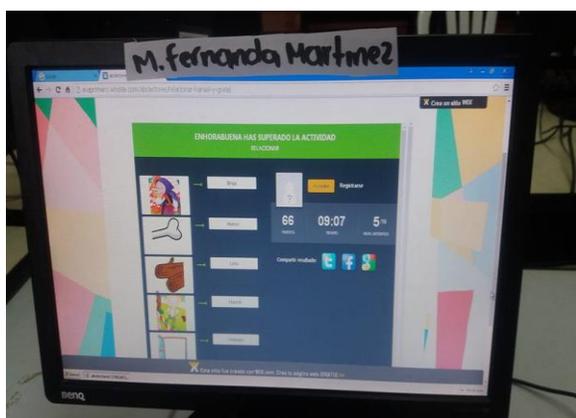
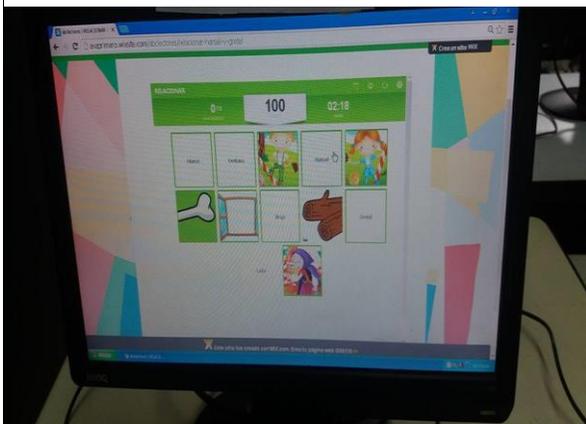


Figura 14 RETROALIMENTACIÓN DE ACTIVIDAD

Actividad de relacionar realizada por una estudiante.

Figura 15 ACTIVIDAD DE CONCENTRESE

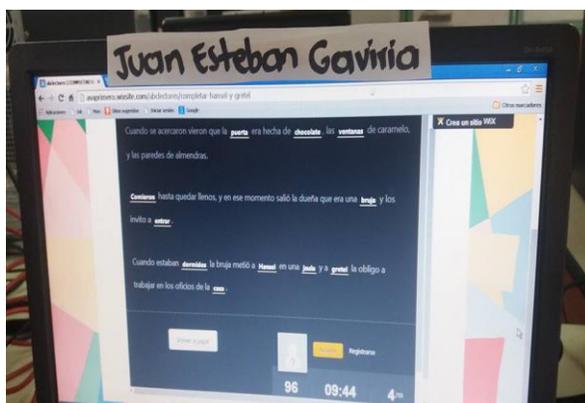


Una vez la actividad se finalizó
apareció una pequeña
retroalimentación diciendo los errores
cometidos.



Actividad de sopa de letras.

Figura 16 ACTIVIDAD SOPA DE LETRAS



Actividad de completar ya finalizada
con su respectiva retroalimentación.

Figura 17 ACTIVIDAD DE COMPLETAR

*Anexo 4 MANUAL PARA EL DOCENTE***ANEXO 4: MANUAL PARA EL DOCENTE**

En este manual encontraras algunas pautas y recomendaciones para comprender el uso que se le debe dar al Ava con los estudiantes de grado primero y así poder incluir esta herramienta virtual en el proceso educativo.

ASPECTOS IMPORTANTES PARA HACER USO DEL AVA

- Acceso a internet
- Un computador por estudiante
- Parlantes en cada computador para ver y escuchar el video.
- El Ava está diseñado para ser implementado durante cuatro sesiones de dos horas cada una.
- El Ava está diseñado para estudiantes de grado primero que estén alfabetizados o que se encuentran en su etapa final de dicho proceso.

NOTA:

Es importante haber trabajado antes los cuentos con los estudiantes en el aula de clase los cuales son Verdemán y Hansel y Gretel con el fin que al momento de interactuar en el ambiente virtual reconozcan fácilmente los cuentos y personajes.

Presentar el ambiente virtual a los estudiantes ubicándose en la pestaña de inicio donde está la bienvenida, las imágenes de los dos cuentos y una animación introductoria a la página.



Figura 18 INSTRUCCIÓN PÁGINA BIENVENIDOS

Después pueden acceder al icono capitán Verdemán y allí encontrarán un video que pueden visualizar para recordar de nuevo el cuento.

Capitán Verdemán

INICIO

VIDEO

INSTRUCCIÓN:
 Observa la Historia de Verdemán a través de un video
 De un click y Divertete

NOTA:
 Para escuchar el audio del video debes tener parlantes.

Figura 19 PÁGINA CAPITÁN VERDEMÁN

Luego encuentran una lectura del cuento donde le debes establecer un buen tiempo con el fin de que todos los estudiantes realicen la lectura, también puedes hacer una segunda lectura utilizando el video beam y que cada niño lea una parte en voz alta.

Divertete con la historia de Verdemán a través de este cuento

Había una ciudad realmente sucia y mugrienta. La gente tiraba la basura y dejaba que se pudriera.

Nunca oía a fresco, el aire era brumoso; la gente despidíarraba. Eran unos inútiles y perezosos.

Pero entonces llegó volando algo que nadie conocía: era algo muy raro. No era un pájaro ni era un aeroplano.

Un superhéroe, un paladín con capa verde descendió por fin con revuelo hasta el suelo...

Cayó en la Tierra con gran estruendo y fue a parar a un vertedero.

Soy el capitán Verdemán, para lo que pueda ayudar. Yo soy verde y vengo adrede a salvar el planeta Tierra.

¡Hay que parar esto en seguida! Tenéis que tomar serias medidas, los montones de basura casi llegan a la Luna.

¡Los desechos son basural! La clave es reciclar! Desapareció al momento sin tiempo a un parpadeo.

Figura 20 CUENTO CAPITÁN VERDEMÁN

Al terminar de leer, se procede a las actividades relacionadas con el cuento las cuales tiene la finalidad de valorar y evaluar el proceso de lecto-escritura del estudiante.

ACTIVIDADES

1. Una sopa de letras: donde deben encontrar 12 palabras relacionadas con el cuento.
2. Concéntrese: donde hay varias fichas volteadas y al destaparlas debe coincidir la palabra y la imagen.
3. Completar: los estudiantes debe completar un párrafo con algunas palabras relacionadas con el cuento.
4. Relacionar: es unir la palabra y la imagen correspondiente teniendo en cuenta el cuento.



Figura 21 PÁGINA DE ACTIVIDADES

En Produzco mis propias historias: los estudiantes deben escribir una historia basándose en el cuento leído.



Figura 22 PRODUCCIÓN TEXTUAL



Figura 23 INSTRUCCIÓN PRODUCCIÓN TEXTUAL

EVALUACIÓN:

Las actividades se evalúan estableciendo un tiempo suficiente para que los estudiantes puedan desarrollarlas, teniendo en cuenta los indicadores de desempeño y la rúbrica de evaluación que se adjunta en recomendaciones

Se continúa con el cuento Hansel y Gretel solicitándoles a los estudiantes que ingresen a dicha pestaña teniendo la opción de seleccionar la imagen o el texto.



En esta parte se da la visualización del video.

RECUERDE
Usar parlantes para escuchar el audio del video.

3. Completar: los estudiantes debe completar un párrafo con algunas palabras relacionadas con el cuento y rellenar los espacios.
4. Relacionar: consiste en unir la palabra y la imagen correspondiente dando un click.



Figura 26 PÁGINA DE ACTIVIDADES

Por último los estudiantes deben realizar su producción textual por medio de una publicación donde deben crear una historia relacionada con el cuento leído.



Figura 27 INSTRUCCIÓN PRODUCCIÓN TEXTUAL



Figura 28 INSTRUCCIÓN CREA TUS PROPIAS HISTORIAS

EVALUACIÓN:

Las actividades se evalúan estableciendo un tiempo suficiente para que los estudiantes puedan desarrollarlas, teniendo en cuenta los indicadores de desempeño y la rúbrica de evaluación que se adjunta en recomendaciones

En dicha página también podrá encontrar la parte de contacto donde puede hacer las recomendaciones o sugerencias sobre la página, solo debes ingresar tu mensaje y el correo.



Figura 29 PÁGINA DE CONTACTO

SESIONES PARA DESARROLLAR EL AVA

Primera sesión:

El docente puede realizar la introducción a la página enseñándoles a los estudiantes los botones e iconos que hay dentro de esta y dar paso a la visualización del video y a la lectura individual del cuento Verdemán.

Para finalizar realizar una lectura de forma colectiva proyectando en el video beam el cuento con el fin de observarlo mejor y permitir que cada estudiante lea una parte de la historia.

Segunda sesión:

Se retoma lo trabajado la sesión anterior y los estudiantes ingresan a la pestaña Verdemán al espacio de actividades y se disponen a realizar las cinco actividades propuestas con el fin de identificar sus competencias de lecto-escritura.

Tercera sesión:

Se inicia visualizando el video del cuento Hansel y Gretel, luego los estudiantes deben hacer la lectura del cuento pero ya sin imágenes si no observando solo el texto.

La docente puede realizar una segunda lectura haciendo uso del video beam y permitiendo que cada estudiante lea una parte del cuento.

Cuarta sesión:

Se retoma lo trabajado la sesión anterior y se disponen a ingresar a la parte de actividades del cuento Hansel y Gretel con el fin de poner en práctica lo aprendido a través del cuento, además es una forma de evaluar el desempeño y proceso del estudiante.

RECOMENDACIÓN:

La docente puede compartir el enlace de la página a los padres de familia con el fin que los estudiantes puedan interactuar, practicar y jugar en la página en compañía de sus padres.

Anexo 5 TUTORIAL PARA ESTUDIANTES CUENTO CAPITÁN VERDEMÁN

ANEXO 5: TUTORIAL PARA ESTUDIANTES CUENTO CAPITÁN

VERDEMÁN

**TUTORIAL PARA ESTUDIANTES GRADO PRIMERO
ACTIVIDADES VERDEMAN**

El presente tutorial permite que los estudiantes de grado primero comprendan los pasos que se deben tener en cuenta para realizar las actividades del cuento “Capitán Verdemán”.

1. Para iniciar debes ingresar al icono de capitán Verdemán dando un click.



Figura 30 PÁGINA DE BIENVENIDOS

2. Después de ingresar a la página y hacer la lectura que te indica la profesora, encontraras en la parte de actividades varios ejercicios para realizar.



Figura 31 PÁGINA DE ACTIVIDADES

NOTA: En la página de cada actividad en la parte de abajo habrá unos iconos de la siguiente actividad para que no tengas que regresar a la página siguiente.



Figura 32 BOTONES DE ACTIVIDADES

3. Para iniciar la actividad sopa de letras debes leer la instrucción y dar un click en comenzar.



Figura 33 ACTIVIDAD SOPA DE LETRAS

4. Debes encontrar 12 palabras relacionadas con el cuento y para seleccionar la palabra que encuentres debes dar un click seleccionando la palabra por completo.



Figura 34 EJECUCIÓN SOPA DE LETRAS

5. Para la actividad concéntrate debes leer la instrucción y dar un click en comenzar.



Figura 35 ACTIVIDAD CONCENTRESE

6. Selecciona dos fichas para saber si corresponde la imagen con la palabra.



Figura 36 DESARROLLO ACTIVIDAD CONCENTRESE

7. En la actividad completar debes leer la instrucción y dar click en comenzar.



Figura 37 DESARROLLO ACTIVIDAD COMPLETAR

8. Debes completar el párrafo eligiendo la palabra que va en cada espacio.

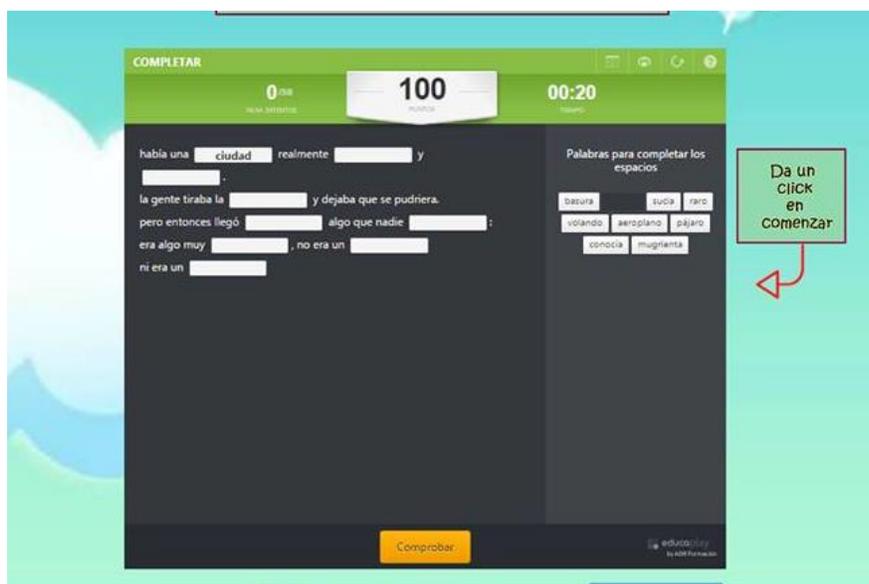


Figura 38 DESARROLLO ACTIVIDAD COMPLETAR

9. En la actividad relacionar debes leer la instrucción y dar click en comenzar.



Figura 39 ACTIVIDAD RELACIONAR

10. Debes relacionar la imagen y la palabra correcta.



Figura 40 DESARROLLO ACTIVIDAD DE RELACIONAR

11. Por ultimo debes realizar la actividad producción escrita siguiendo la instrucción del video.



Figura 41 INSTRUCCIÓN PRODUCCIÓN TEXTUAL

12. En este espacio debes escribir tu historia siguiendo los pasos y las flechas.

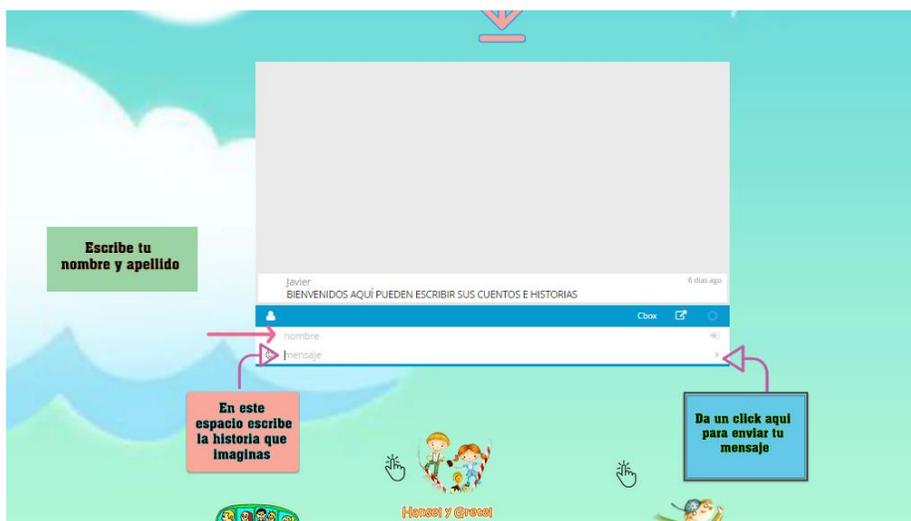


Figura 42 INSTRUCCIÓN PRODUZCO MIS PROPIAS HISTORIAS

ANEXO 6: TUTORIAL PARA ESTUDIANTES CUENTO HANSEL Y GRETEL

TUTORIAL PARA ESTUDIANTES GRADO PRIMERO ACTIVIDADES HANSEL Y GRETEL

El presente tutorial permite que los estudiantes de grado primero comprendan los pasos que se deben tener en cuenta para realizar las actividades del cuento "Hansel y Gretel".

1. Para iniciar debes ingresar al icono de Hansel y Gretel dando un click.



Figura 43 BOTÓN PÁGINA HANSEL Y GRETEL

2. Después de ingresar a la página y hacer la lectura que te indica la profesora, encontraras en la parte de actividades varios ejercicios para realizar.



NOTA:
Debes dar un click en la primera actividad SOPA DE LETRAS.

Figura 44 PÁGINA ACTIVIDADES

NOTA: En la página de cada actividad en la parte de abajo habrá unos iconos de la siguiente actividad para que no tengas que regresar a la página siguiente.



Figura 45 BOTONES DE ACTIVIDADES

3. Para iniciar la actividad sopa de letras debes leer la instrucción y dar un click en comenzar.



Figura 46 DESARROLLO ACTIVIDAD SOPA DE LETRAS

4. Debes encontrar 12 palabras relacionadas con el cuento y para seleccionar la palabra que encuentres debes dar un click seleccionando la palabra por completo.



Figura 47 ACTIVIDAD SOPA DE LETRAS

5. Para la actividad concéntrate debes leer la instrucción y dar un click en comenzar.



Figura 48 INSTRUCCIÓN ACTIVIDAD CONCENTRESE

6. Selecciona dos fichas para saber si corresponde la imagen con la palabra.



Figura 49 DESARROLLO ACTIVIDAD CONCENTRESE

7. En la actividad completar debes leer la instrucción y dar click en comenzar.



Figura 50 DESARROLLO ACTIVIDAD COMPLETAR

8. Debes completar el párrafo eligiendo la palabra que va en cada espacio.

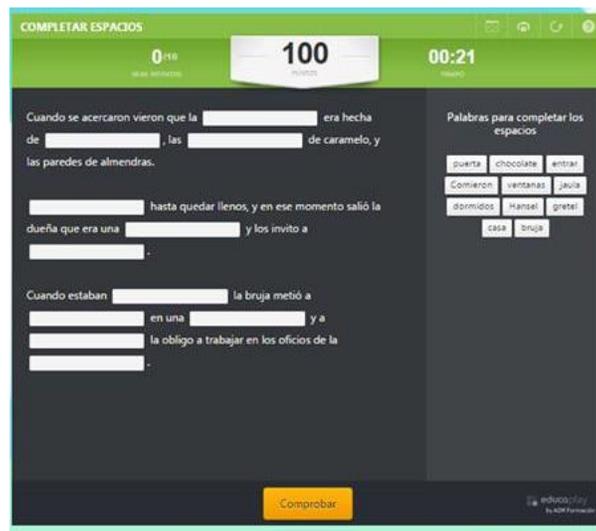


Figura 51 EJECUCIÓN ACTIVIDAD COMPLETAR

9. En la actividad relacionar debes leer la instrucción y dar click en comenzar.



Figura 52 DESARROLLO ACTIVIDAD RELACIONAR

10. Debes relacionar la imagen y la palabra correcta.



Figura 53 EJECUCIÓN ACTIVIDAD RELACIONAR

11. Por ultimo debes realizar la actividad producción escrita siguiendo la instrucción del video.



Figura 54 INSTRUCCIÓN PRODUZCO MIS PROPIAS HISTORIAS

12. En este espacio debes escribir tu historia siguiendo los pasos y las flechas.

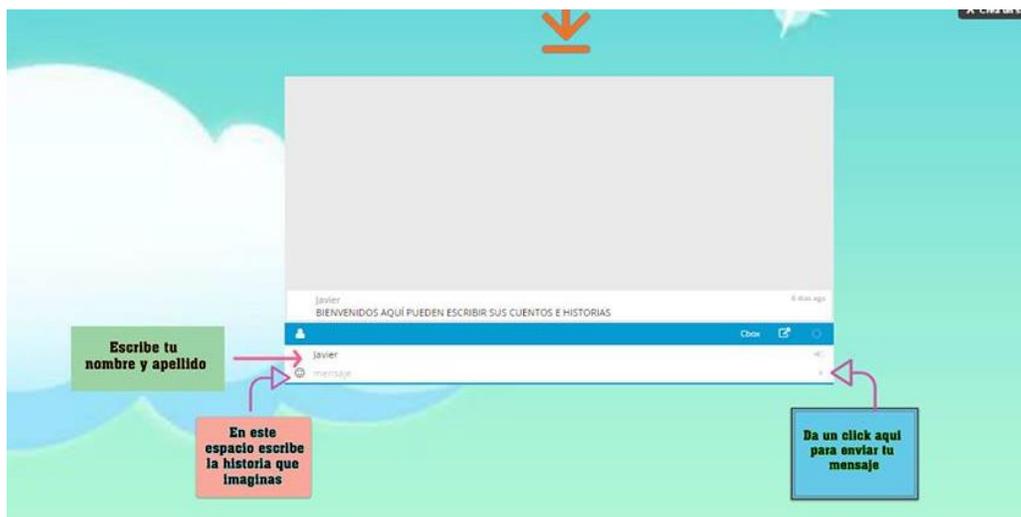


Figura 55 DESARROLLO ACTIVIDAD DE PRODUCCIÓN TEXTUAL