

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA UNAD

ESPECIALIZACION EN EDUCACION SUPERIOR A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ECEDU

Diseñar una estrategia de enseñanza - aprendizaje haciendo uso de herramientas tecnológicas para mejorar el nivel de comprensión lectora y fortalecer las competencias comunicativas, en los estudiantes de grado tercero de la I.E. Jorge Eliécer Gaitán, sede San Antonio del Municipio de Maripi Boyacá desde la implementación de la aplicación Cuadernia

Elaborado por:

Nolberto Cortés Cortés

Código 7 311 859

Asesor

Mónica Dueñas Cifuentes

Chiquinquirá. Abril del 2016

Rae Analítico

| | |
|-------------------|--|
| Tipo de Documento | Proyecto de investigación |
| Autor | Nolberto Cortés Cortés |
| Palabras Claves | Evaluación, plataforma, Competencias, Prueba Saber, software educativo, lecto – escritura, lúdica ,comprensión lectora, Educación, TIC´s, Espacio Virtual, software libre, cuadernia. |
| Descripción | La presente investigación, aplicada en la sede San Antonio de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán del municipio de Maripi, donde se diseña una propuesta de enseñanza aprendizaje con actividades de lecto escritura, utilizando el software educativo Cuadernia, con variedad de juegos como sopas de letras, completar frases, ahorcados, apareamientos de palabras y palabras e imagen, para fortalecer las competencias comunicativas en el área de lenguaje de los estudiantes del grado tercero a fin de mejorar sus competencias lecto escritoras. Allí, se implementaron diversos textos apropiados para dicho grado, en donde los estudiantes tuvieron la posibilidad de desarrollarlas, arrojando resultados favorables los cuales se describen en la investigación. |
| Metodología | Línea de Investigación. Pedagogía, Didáctica y currículo. Enfoque de la investigación. Cualitativo-cuantitativo, con una |

| | |
|-----------------|--|
| | <p>población de 5 estudiantes del grado tercero de la sede San Antonio.</p> |
| Conclusiones | <p>El educador tiene la responsabilidad de hacer amable y placentero el aprendizaje, utilizando en este caso una motivación como el pilar de la didáctica del aprendizaje, con el uso de recursos tecnológicos como el computador.</p> <p>El software educativo libre “Cuadernia” usado en esta investigación facilita la organización de los recursos digitales y la gestión del aprendizaje, facilitando el ajuste pedagógico a las características individuales de los estudiantes, determinando el grado de consecución de los objetivos.</p> <p>Se obtienen resultados favorables en el mejoramiento de la comprensión y las competencias comunicativas, se espera la aplicación en el resto de la institución.</p> |
| Recomendaciones | <p>Realizar trabajo individual de los estudiantes en cada terminal o computador para hacer seguimiento puntual a los procesos trabajados en cada actividad pedagógica planteada.</p> <p>Se recomienda hacer uso de mouse externos conectados vías usb para que los estudiantes tengan mayor manejo y no se sientan incómodos con el uso del mouse pad del portátil .</p> <p>Tener en cuenta las ideas de los estudiantes e implementarlas en las actividades programadas.</p> |

Índice general

| | |
|---|----|
| Rae Analítico | 2 |
| Índice de tablas y figuras | 5 |
| Introducción | 6 |
| Justificación | 7 |
| Definición del Problema | 8 |
| Objetivos | 11 |
| Marco Teórico..... | 12 |
| Aspectos Metodológicos | 26 |
| Fases del proyecto y actividades realizadas en cada una | 29 |
| Resultados | 31 |
| Discusión | 41 |
| Conclusiones | 42 |
| Referencias..... | 44 |
| ANEXOS | 49 |

Índice de tablas y figuras

| | |
|---|----|
| Tabla 1 Competencias del área castellana | 19 |
| Tabla 2. | 29 |
| Figura 1. Grafica de distribución de respuestas acertadas | 31 |
| Figura 2. Grafica de la página inicial de la plataforma..... | 33 |
| Figura 3. Grafica de la página con lectura asignada | 34 |
| Figura 4. Grafica de la actividad tipo saber asignada. | 35 |
| Figura 6. Grafica de la página con actividad ahorcado sobre la lectura | 36 |
| Figura 7. Grafica de la actividad de sopa de letras sobre la lectura..... | 37 |
| Figura 8. Estudiantes de la sede San Antonio trabajando en Cuadernia..... | 38 |
| Figura 9. Estadística de respuestas acertadas en las diferentes pruebas. | 38 |
| Figura 10. Sitio web de resultados de pruebas..... | 40 |

Introducción

Con el propósito de dar solución al problema de lecto-escritura, que se viene presentando en la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán, sede rural San Antonio de básica primaria del Municipio de Maripi Departamento de Boyacá, se implementó un software Educativo libre denominado Cuadernia, como alternativa para mejorar la comprensión y redacción de los estudiantes del grado tercero.

Cuadernia es una aplicación de creación de contenidos educativos que está diseñada para trabajar en el área educativa, la cual contiene herramientas didácticas que permite crear materiales educativos multimedia que mejora el aprendizaje de los estudiantes, esta fue usado en la presente investigación en busca de mejorar la comprensión lecto-escritora.

Con la implementación del software Cuadernia se diseñó detalladamente los contenidos de las actividades lecto escritoras de forma didáctica e interactiva. Adicionalmente este software se presenta como una herramienta de apoyo con la cual los docentes de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán pueden interactuar y utilizarla de manera práctica para hacer de sus clases un sitio más ameno y divertido para la adquisición de nuevos conocimientos.

A continuación se evidencia la creación de los contenidos en la implementación de la propuesta pedagógica y un sistema de evaluación para las actividades lúdicas, ambas enfocadas a la problemática estudiantil de comprensión lectora.

Justificación.

En Colombia, en los últimos años y basados en parámetros internacionales se ha buscado mejorar las habilidades lectoras de los estudiantes, para lo cual se han implementado diversos programas de evaluación, que han arrojado lamentables resultados en la población estudiantil de los grados básicos y de los cuales nuestra institución no es para nada ajena a esta problemática de tipo nacional.

El bajo rendimiento escolar de los niños de tercer grado de la institución educativa Jorge Eliecer Gaitán, se debe principalmente a la inadecuada interpretación y redacción de textos. Por ello se hace imperiosa la necesidad de crear el hábito por la lectura y la escritura, lo cual desarrollará además la expresión oral de los estudiantes.

Por tanto, surge la expectativa de generar una propuesta pedagógica, en búsqueda de mejorar las competencias lectoras en los niños del grado tercero; con la utilización de un software educativo libre, que permita promover la participación y la motivación de los niños, por medio de un diseño que contenga actividades lúdico didácticas, relacionadas con el desarrollo de habilidades lecto -escritoras.

La lecto-escritura es una habilidad básica sobre la cual se despliega una serie de capacidades conexas: manejo de la oralidad, gusto por la lectura, pensamiento crítico. Una persona que desarrolla habilidades para la lecto escritura cuenta con herramientas para desenvolverse adecuadamente en el ámbito profesional, personal, académico y social.

Es así, que este proyecto tiene como finalidad, la proposición de una estrategia didáctica con el uso del software educativo Cuadernia, el cual permita desarrollar habilidades en el estudiante, aprendizaje dirigido al desarrollo de la lectura y la escritura en estudiantes del grado tercero de Educación Básica Primaria. La concepción del aprendizaje en este proyecto está enmarcada en el pensamiento constructivista, con el fin de promover la construcción de su propio conocimiento y la adquisición de prácticas en un aprendizaje significativo, utilizando actividades de juego en un entorno de uso de las tics.

Definición del Problema

En la enseñanza de educación básica primaria se presentan dificultades de diversas índoles, una de ellas es la falta de comprensión e interpretación de lo que el estudiante lee.

En las practicas pedagógicas rara vez se tiene en cuenta la metodología de formar y evaluar por competencias teniendo en cuenta estos parámetros. Además la enseñanza de la lectura se realiza en la mayoría de los casos aplicando el modelo tradicional, generando la práctica de leer sin una previa orientación, convirtiéndola como menciona Vásquez (2008) en “Una lectura plana, sin accidentes geográficos”(p.23).

En cuanto a la aplicación de la lectura, se realiza una pedagogía tradicional pensando en los contenidos, pero no en el estudiante, Leme (2002), en el Quinto Congreso Nacional de lectura, explica que: La lectura es un proceso de participación del sujeto desde y para su mismo saber , conocimiento y entorno, ejercitándolo por medio del proceso lector . Y Garrido (2002),

quien expone en el mismo congreso, que la educación existente forma lectores inconscientes esto desde el punto de vista mecánico.

En Colombia, las reformas educativas de los últimos años han querido incorporar procesos pedagógicos nuevos, entre ellos está el fortalecimiento de las áreas básicas tanto de las matemáticas como el español según el Ministerio de Educación Nacional - Secretaría General - Comité Sectorial de Desarrollo Administrativo Mejoramiento Institucional, Bogotá. (2003).

En cuanto al español, los procesos que más se han querido fortalecer son los de la lectura y la redacción, ya que según los resultados Icfes (2013) en las pruebas saber, no favorecen la educación del país; en algunos casos la educación privada alcanza algunos resultados positivos, pero no sucede lo mismo con las instituciones públicas y mucho menos con los colegios rurales.

Con respecto a esto, en los colegios rurales del Municipio de Maripi, en especial la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán, sede rural San Antonio de básica primaria del Departamento de Boyacá no es la excepción, pues el resultado de las últimas pruebas saber a nivel nacional en los diferentes grados, según el informe del Icfes (2014) presenta un bajo nivel de comprensión lectora y de redacción en los niños del grado tercero, desmejorando el aprendizaje y la calidad educativa de los estudiantes.

Un elemento más, es el que tiene que ver con el Ministerio de las tecnologías, que no sólo busca entregar computadores, sino el que los programas y aplicaciones se puedan utilizar de manera didáctica, no solo para la misma enseñanza, sino como proceso de motivación por parte de los docentes.

Como lo menciona la revista Al Tablero (2004) “ diversos estudios han mostrado que, en comparación con la clase tradicional, los programas multimedia les pueden ayudar al estudiante a aprender más información de manera más rápida. Algunos estiman que se puede ahorrar hasta un 80 por ciento de tiempo en el aprendizaje” (p.5).

Por las razones anteriormente mencionadas se desprende un problema que se presenta, el cual es: ¿Cómo utilizar las tic y algunas de las aplicaciones computacionales en función de mejorar las competencias lectoras , y el que los docentes hagan uso de las dichas tecnologías como estrategias de enseñanza en el desarrollo de competencias?.

Con base en lo anteriormente planteado, los docentes y en general la institución se ha puesto en la tarea de buscar estrategias que motiven a los estudiantes en el proceso lector.

Es así como se ha llegado a este trabajo investigativo, que junto con las practicas que se realizan en la institución en el área de lenguaje y exclusivamente en la lectura, y desde el punto de vista pedagógico entrelazado con el uso de las tecnologías, ¿es operable diseñar actividades lúdicas haciendo uso del software libre como Cuadernia, que permitan el desarrollo de las capacidades comunicativas del estudiante?.

Y para comprobar los resultados que se desprendan de dicha investigación, ¿es posible demostrar y determinar que al proporcionar al estudiante recursos didácticos con el uso de las tics, asumen la lectura y la escritura como actividades que mejoran la comprensión lecto-escritora?

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una estrategia de enseñanza-aprendizaje haciendo uso de herramientas tecnológicas para mejorar el nivel de comprensión lectora y fortalecer las competencias comunicativas, en los estudiantes de grado tercero de la I.E. Jorge Eliécer Gaitán, sede San Antonio del Municipio de Maripi Boyacá desde la implementación de la aplicación Cuadernia.

Objetivos Específicos

- Diseñar actividades didácticas haciendo uso del software Cuadernia, que permitan el desarrollo de las competencias comunicativas en los estudiantes.
- Proporcionar al estudiante recursos didácticos con el uso de las tics para que asuma la lectura y la escritura como actividades que mejoran la comprensión lecto-escritora, por medio de la implementación de actividades en el software Cuadernia.
- Demostrar y determinar que al proporcionar al estudiante recursos didácticos con el uso de las tics, se mejoran las competencias lecto-escritoras.

Marco Teórico

4.1 La lecto - escritura.

Dentro de los procesos educativos, el aprendizaje del lenguaje es de vital importancia uniendo los procesos individuales de la lectura por una parte; y la escritura por la otra. En los cursos de grado tercero se buscan fortalecen estas dimensiones, pues desde el Ministerio de Educación Nacional (2005) se han trazado las competencias mínimas que debe alcanzar el estudiante.

Para afianzar el aprendizaje del lenguaje se requiere que tanto la escritura como la lectura se entiendan como un elemento integrado. Por tal motivo es necesario clarificar los conceptos que la componen iniciando por la definición de lectoescritura.

Para empezar, Goodman (1980a; 1980b) define la lectura como una serie de enigmas desde lo psicolingüístico un poco enmarañado donde el sujeto toma el significado y lo reformula basado en esa interacción con lo que lee.

En esta interacción, las palabras de un texto forman imágenes donde el lector recurre a su experiencia de vida va formando nuevas imágenes de acuerdo a sus referentes. Según esta definición, el proceso de lectoescritura en los niños de grado tercero debe proporcionar la comprensión de lo leído a partir de su propia experiencia.

Desde el punto de vista de Fons (2010) se comprende el proceso de lectoescritura como un todo. Sin embargo, Cuetos (2009) afirma que en ocasiones, los buenos lectores presentan

dificultades al escribir o viceversa. Por esta razón, el proceso de lecto escritura se aborda como un todo y como una parte a la vez.

Qué es la lectura.

Como se dijo anteriormente el proceso de lecto escritura implica dos procesos que están estrechamente ligados: la lectura y la escritura. Para una mejor comprensión, entonces, se definirá lo que se entiende por lectura.

La lectura se entiende como un proceso vital en la cual la persona accede a nueva información y en la medida en que la se comprende fortalece su conocimiento. Para el caso, menciona Smith, (1978/1990, 1997) lo relevante del proceso de lectoescritura se da en la dimensión psicolingüística, en la cual se sucede la interacción entre el pensamiento y el lenguaje. Por esta razón, la lectura se comprende entonces, como la manera de acceder a nuevas realidades como resultado de la recreación de la experiencia personal fortaleciendo así los procesos de pensamiento.

Otro elemento, a tener en cuenta en el proceso lector es la comprensión; como menciona Núñez. P(2000) se entiende como “ un proceso que comienza con la percepción del lenguaje, pasando por la comprensión del significado general de la enunciación hasta culminar en la comprensión de aspectos parciales”(p.1); es decir, el receptor nunca se propone comprender palabras o frases aisladas, sino captar el significado global de toda la comunicación, su sentido interno; La comprensión no es simplemente cuestión de grabar y contar literalmente lo que se ha leído, implica también hacer inferencias (González y Romero, 2001). Para realizar una buena comprensión lectora se requiere de la empatía a partir del juego (sobre todo en los primeros

grados). Pues como lo menciona Camps. A (2001) se requiere el juego como recurso pedagógico facilitando el desarrollo de la parte recreativa del niño. (p.21) Junto a lo anterior se recalca la importancia que contiene la implementación de juegos en el aprendizaje de los niños fomentando la lectura y escritura “por placer” más no como deber.

Para finalizar, la lectura involucra otros aspectos relevantes que aunque no se van a definir se mencionaran para tenerlos en cuenta como parte importante de la vida, ya que al realizarse produce efectos en el lector, entre ellas están la imaginación, las emociones, los afectos etc Garrido (1990. P. 26). Así la lectura es parte fundamental, tanto en el procesos de enseñanza aprendizaje, como del ser, para poder expresarse y expresar sus emociones y sentimientos.

Se puede decir entonces, de acuerdo a Petit, que el docente es el principal promotor de la lectura. Pues la finalidad pedagógica es acercar a los niños a los escritos con la mayor naturalidad posible. Petit (2001). En este sentido, la lectura es una forma de acercar al niño a nuevas experiencias de conocimiento, donde el docente se debe ingeniar estrategias, para llevar de la mano al estudiante a descubrir la riqueza interior.

La escritura

Como se expresó anteriormente, el proceso de lecto- escritura busca afianzar los procesos de conocimiento. De esta manera no se puede dejar de lado la importancia de la escritura. Dentro de los procesos educativos, el aprendizaje de la escritura es de trascendental importancia, siendo ésta la forma de plasmar lo que el estudiante piensa y siente.

El escribir es una actividad para expresar, como lo menciona Cuetos (2009) “escribir es la actividad mediante la cual expresamos ciertas ideas, conocimientos, etc. a través de signos gráficos” (p.20). El objetivo de la enseñanza de la escritura es que el niño al re significar encuentre la lógica de nuevos significados y sentidos para que exprese sus ideas con claridad y sencillez, mejorando sus competencias, como lo estandariza el Ministerio de Educación Nacional (2006).

De esa manera en el de aprendizaje de la escritura se busca desarrollar procesos fundamentales requeridos para un buen desempeño en los siguientes años de vida de los estudiantes, razón por la cual es de importancia no solo enfatizar en el proceso, sino además aplicar estrategias pedagógicas en búsqueda de lograrlo con placer.

La Comprensión lectora.

La meta pedagógica de la didáctica se culmina con la verificación de los conocimientos adquiridos y esta se realiza en la evaluación de los mismos utilizando diversas estrategias, en este punto se aclara que en ésta investigación se hace énfasis en el elemento evaluativo. “La evaluación como elemento de verificación del aprendizaje es un pilar fundamental y debe permitir, medir y valorar la bondad del proceso de enseñanza-aprendizaje considerado globalmente, tanto de la programación como de la puesta en práctica del mismo” (García-Beltrán *et al*, 2006. p.2).

Dentro del ajuste pedagógico, se debe tener un punto de partida y como menciona Ausubel (1976) “es preciso comenzar siempre por la delimitación de un/os organizador/es previo/s, como punto de partida, es más probable tener lugar un aprendizaje significativo

cuando existe una acomodación potencial entre la estructura cognitiva del alumno y la estructura de lo que debe aprender”. Precisamente, el empleo de organizadores previos tiene el objetivo de hacer factible esa acomodación y el objetivo de la lectura se lleva a cabo en forma programada y ajustada.

Siguiendo con el ajuste pedagógico, es aquí donde se debe planear las estrategias como los procedimientos y acciones para la adquisición, procesamiento, comprensión, estructuración y grabado en memoria de la información, para su utilización posterior. Beltrán (1995).

El ajuste pedagógico en el proceso de aprendizaje busca cumplir con los objetivos propuestos en la planeación planteada, de esa manera comenta Villar, L.M. y Alegre O.M. (2004). Si no se consiguen estos objetivos, se demuestra la ineficiencia del proceso y que existe la necesidad de reestructurarlo para mejorarlo. Para complementar dicho proceso como se presenta en el momento de la evaluación y como dice Serrano, M. et al. (2004) “La evaluación del aprendizaje cumple básicamente dos funciones fundamentales: facilita el ajuste pedagógico a las características individuales de los alumnos y determina el grado de consecución de los objetivos previstos” (p.259). Teniendo en cuenta esto, un sistema de autoevaluación permite tener un conocimiento del avance en el aprendizaje de contenidos de una asignatura para nuestro caso el de lenguaje desde el principio del intervalo de tiempo estipulado por parte del alumno y por parte del profesor.

En la presente investigación se generan y a la vez se da respuesta a interrogantes sobre la misma propuesta, para poder lograr una adaptación pedagógica o ajuste sistemático y alcanzar un mejoramiento en el proceso lector y comprensión de lo que el niño lee, las

preferencias lo motivan, le llaman la atención y dan como resultado un mejoramiento en la comprensión lectora, reflejándose en los resultados de las actividades lúdicas planteadas .

Competencias comunicativas.

Las competencias según la el Ministerio de Educación Nacional y lo plasmado en el PEI institucional (2013) se afirma que:

Son los conocimientos, habilidades y destrezas que desarrolla una persona para comprender, transformar y participar en el mundo en el que vive. La competencia no es una condición estática, sino que es un elemento dinámico que está en continuo desarrollo. Puede generar, potenciar apoyar y promover el conocimiento. (red de conocimiento Colombia aprende).

Dentro de las competencias comunicativas, se fortalecen en el área del lenguaje la capacidad de seguir el hilo en una redacción, reconocer y usar las reglas textuales, reconocer y usar actos significativos de comunicación y otras más adelante enunciadas, eso con la finalidad que el estudiante las aplique y se vea reflejado en las producciones realizadas por ellos.

Con respecto a lo anterior , el desarrollo y presentación de las pruebas externas se realizan a nivel nacional, y son consecuencia de la evaluación o medición y aplicabilidad de las competencias comunicativas , para poder medir sus efectividad, y alcance; como anota Zapata, M, (2005) otra manera de tomar un instrumento y extenderlo es cuando se toma la competencia y se expresan las instrucciones en esos términos; es decir no solo es medir el resultado de una temática en especial sino se mide en términos de competencia, dado que se debe enseñar con base en las competencias y evaluar con base en mismas.

Es de recordar, las competencias según el Ministerio de Educación Nacional, Icfes Programa Saber (2005) son todas indispensables para su desempeño académico y laboral. En éste caso se han tomado diversos conceptos de competencias lo cual se aborda en la investigación, una de ellas como afirma Gimeno Sacristán (2008) “de las competencias se podría llegar a decir aquello que san Agustín pensaba del tiempo : si nadie me lo pregunta, yo lo sé, pero si quiero explicarlo a quien me lo pregunta no lo sé para explicarlo” refiriéndose a las competencias en si es lo que sabemos hacer y no de memorizar para explicar o decir simplemente un dato, sino para aplicarla a un contexto.(p.35).

También acierta al reconocer la baja diferenciación del concepto de competencia cuando afirma: “tiene sinónimos con los que comparte significados como los de aptitud (dotación de cualidades), capacidad o poder para (talento), o el de habilidad (capacidad o disposición para algo),(...)tiene que ver con destreza, aparenta ser una especie de conocimiento práctico, para hacer cosas, resolver situaciones ... Y sugiere efectividad, acción, surte efectos Gimeno Sacristán,(2008). Por lo anterior se busca mediante la práctica los estudiantes aprendan a resolver situaciones y así lo apliquen también en el momento requerido, siendo la traducción de competencia en forma pragmática.(p.36).

Competencias en lengua castellana.

Según el Programa de Transformación de la Calidad Educativa (2012) del Ministerio de Educación Nacional en el área de lengua Castellana hace un llamado a fortalecer las siguientes:

Tabla 1

Competencias del área castellana.

| Competencia | Descripción |
|---------------|---|
| Textual | Encadenamiento, enlace, conexión y relación en los enunciados y a los textos. |
| Semántica | El seguimiento de un eje o hilo temático en la producción de texto. |
| Pragmática | Reconocer y usar reglas contextuales de la comunicación. |
| Enciclopédica | Capacidad de poner en juego, en los actos de significación y comunicación. |
| Literaria | Capacidad de poner en juego, en los procesos de lectura y escritura, un saber literario. |
| Poética | Se entiende como la capacidad de un sujeto para inventar mundos posibles a través de los lenguajes, e innovar en el uso de estos. |
| Gramatical: | Usar las reglas sintácticas, morfológicas |

Competencias del área castellana, dadas por el Programa de Transformación de la Calidad Educativa (2012) del Ministerio de Educación Nacional en el área de lengua Castellana.

Estrategia didáctica de enseñanza.

En cualquier proceso de aprendizaje juega gran importancia la estrategia aplicada por docente para poder llegar a la aprensión del conocimiento, en este sentido el Instituto tecnológico y de estudios superiores de Monterrey, considera la estrategia como: “El conjunto de procedimientos apoyados en técnicas de enseñanza, tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica, es decir, alcanzar los objetivos de aprendizaje ”(Monterrey 2005, p. 30).

Ya teniendo claro lo que es la estrategia, hablemos ahora de la didáctica, la cual en especial para los docentes es una herramienta de primera mano “es el artificio universal para enseñar todo a todos los hombres” (Villalobos, 2006, p. 46). Así, las técnicas y métodos utilizadas en la enseñanza son la herramienta primordial para enseñar cualquier cosa a otra persona, dependiendo en sí de la creatividad del docente para hacer llegar ese conocimiento al estudiante, ya sea haciendo uso de herramientas tecnológicas, o cualquiera que el docente considere pertinentes, necesarias o tenga a primera mano.

Proceso de Aprendizaje enseñanza

Este es un proceso en donde se los estudiantes guiados o mediados por el docente toman información la interiorizan y la usan para ser competentes en el desarrollo de su vida cotidiana.

Aprendizaje significativo

En pedagogía hay diversos tipos de aprendizaje que son usados por los docentes para la enseñanza. Los modelos de conocimiento construidos por los alumnos constituyen ejemplos de aprendizaje significativo y de construcción creativa de conocimientos (González, 2001).

El aprendizaje significativo, según Ausubel es basado en los conocimientos previos del estudiante, y en donde se busca que el estudiante relacione información nueva con la que ya posee y de esa manera se forma el conocimiento.

Basado en lo anterior, la lectura acompañada de actividades lúdicas, y haciendo uso de las tics, motiva al estudiante, y hace construcción de aprendizaje, siendo esta una de las diversas maneras de construir conocimiento en forma significativa.

Software Educativo

La informática es considerada como una herramienta la cual puede ser útil a todas las áreas, docentes y aprendices. Entre las aplicaciones más destacadas de la tecnología se encuentra la multimedia por su propiedad didáctica e innovadora, según Rey H. (1999) se inserta rápidamente en el proceso de la educación y ello es así, porque refleja cabalmente la manera en que el alumno piensa, aprende y recuerda. La multimedia permite explorar fácilmente palabras, imágenes, sonidos, animaciones y videos; y de acuerdo a un cronograma establecido en actividades se reflejara una profundidad en la información utilizada buscando de esa manera el equilibrio entre la estimulación sensorial (Pasivo a Activo) y la capacidad de lograr pensamiento con base en un conocimiento real. Al respecto de software Educativo (Pérez, M 1999) Indica:

El docente debe seleccionar criteriosa mente el material a estudiar a través del computador; será necesario establecer una metodología de estudio, de aprendizaje y evaluación, que no convierta por ejemplo la información en un simple libro animado, donde el alumno consume grandes cantidades de información sin aportar demasiado a su formación personal.(p.110)

Es allí donde esta propuesta pedagógica tiene su asentamiento, ya que el docente es el encargado de seleccionar el material, basado en las necesidades y gustos de los estudiantes, ir construyendo su metodología de estudio o aprendizaje y evaluación aportando a la formación del niño basado en su entorno.

Cuadernia

Dentro de la diversidad de software de tipo educativo seleccionado para este proceso, se seleccionó el de cuadernia, el cual según la definición en su propia página web es

Cuadernia es la apuesta de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha para la creación y difusión de materiales educativos en la Región. Se trata de una herramienta fácil y funcional la cual nos permite crear de forma dinámica e Books o libros digitales en forma de cuadernos compuestos por contenidos multimedia y actividades educativas para aprender jugando de forma muy visual. Recuperado de <http://cuadernia.educa.jccm.es/>

Tipos de Aprendizaje que Favorece el software educativo

Diversos estudios e investigaciones determinan al software educativo como factor de fortalecimiento de diversos tipos de aprendizaje, para empezar definamos software educativo. Para Marques (1995) el software educativo, son programas educativos y programas didácticos como sinónimos que designan a los programas de ordenador creados con la finalidad de ser utilizados para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje (medios didácticos). Como anexo a la definición permiten cumplir y apoyar funciones educativas. En este contexto entran tanto los de soporte al proceso de enseñanza y aprendizaje (sistema para la enseñanza de Matemáticas, ortografía, contenidos o ciertas habilidades cognitivas), como los que apoyan la administración de procesos educacionales o de investigación y exposición.

Los siguientes son los tipos de aprendizaje favorecidos por la aplicación de software Educativo como el aprendizaje por descubrimiento, innovador, visual, auditivo, significativo; es decir el aprendizaje por medio de uso del software educativo es una herramienta completa que asiste a las necesidades personales o aprendizajes personalizados de acuerdo al tipo de aprendizaje presente en cada estudiante nutriendo en forma general a un grupo heterogéneo.

Espacio Virtual en la Educación y el desempeño docente

La importancia de los espacios virtuales en la educación radica en la forma como el docente puede llevar a los estudiantes donde el proceso pedagógico sea un placer y no un deber ni un acto de camisa de fuerza; como señala Ferrés (2000), “al educador le cabe la responsabilidad en el cual los alumnos redescubran «el placer de aprender, el placer de conocer,

como condición indispensable para garantizar el esfuerzo que comporta todo acto de aprendizaje»”. (p.137).

Así lo virtual como anota Lévy. P. (1999)

En el sentido estricto, tiene poca afinidad con lo falso, lo ilusorio o “lo imaginario”; lo virtual, no es en modo alguno lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fuerte y potente favoreciendo los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata (p.14).

Si se toma la misma virtualidad desde el concepto de internet para el sujeto activo y como lo expresa Castell.M. (2007). Es una herramienta que busca potenciar al sujeto en la eliminación de barreras presentadas en su vida y ante la sociedad.

Uno de los elementos presentes en este proceso es el mismo docente, en estos momentos no es definido como un repasador y transmisor de contenidos sino como un mediador, Para Masetto (2000), la mediación pedagógica es la actitud, el comportamiento del profesor se pone como un motivador de aprendizaje, como puente entre el aprendiz y el aprendizaje.

En estos momentos el papel tradicional del profesor pasa de simple transmisor a administrador de experiencias de aprendizaje para la consecución de objetivos enmarcados en un contexto de colaboración, de relevancia, de auto-dirección, de mejora continua, de uso de tecnologías recientes y de formación integral (Martín, 2002). Ese cambio de concepto y de la tarea del docente, trae consigo el cambio de actitud de memorizar, para pasar a ver el interés del estudiante y llegar a la productividad.

Es aquí donde se pretende entregar una visión o idea de la palabra y el verbo estudiar como apunta (Sáenz, 1983) “la idea que hoy se tiene del estudio está muy alejada de los modelos que enfatizan la actitud receptiva y memorística, y muy cerca del concepto de "tarea productiva" fundada en el interés del alumno y en su esfuerzo creador”. (p.226).

Resaltando que el concepto de enseñanza ha cambiado del tradicional concepto como lo afirma Paulo Freire (2002) en sus obras, señala los aspectos de enseñanza, marcadamente mediadores, entre los cuales se destaca la concepción de enseñar no es transferir contenido a nadie, así como el aprender no es memorizar el contenido transferido en el discurso del profesor. En palabras de Perrenoud (2000). “el educador es responsable por organizar y dirigir situaciones de aprendizaje abandonando así la antigua fórmula de ejercicios repetitivos, sin creatividad ni desafío para el educando”.

Por otro lado, el pilar importante en toda didáctica de aprendizaje es la motivación, si el docente tiene esa capacidad de motivar al estudiante, podrá tomar ese conocimiento con facilidad, interpretarlo, asimilarlo y poder aplicarlo en la vida cotidiana, dice Ferrés

Tendiendo puentes entre el cerebro pensante y el cerebro emotivo, entre el hemisferio izquierdo y el derecho, entre la abstracción y la concreción, entre el aula y la vida cotidiana utilizando la imagen de manera inteligente ...las emociones como provocación para la reflexión crítica. La integración de materiales audiovisuales en los procesos de enseñanza y de aprendizaje servirá para incrementar la motivación en el aula, la cual acompañada de la necesaria dosis de reflexión y de análisis facilitará que, cuando los alumnos se enfrenten, fuera del aula, a mensajes similares añadan reflexión a la emoción (Ferrés 2000, p.137).

Aspectos Metodológicos

Tipo de la Investigación y alcance

Los estudios descriptivos buscan recolectar, medir o evaluar datos sobre diversas variables del fenómeno a investigar. Según (Dankhe, 1989). El tipo de investigación descriptiva “busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, procesos, o cualquier otro fenómeno que se someta a su análisis”.

Basado en la anterior, el diseño de esta propuesta corresponde con el tipo de investigación descriptiva ya que se recolectan datos sobre diferentes aspectos o componentes, con el fin de obtener información para dar solución al problema planteado; pero a la vez es transversal ya que se toman datos en un momento dado y se describen variables en ese mismo instante, designado en el grupo de niños de grado tercero de la sede san Antonio, con la aplicación de competencias trabajadas en el área de lenguaje, para tomar datos en las diversas actividades realizadas por los estudiantes en la propuesta pedagógica trabajada.

Alcance de la Propuesta

Con la metodología se pretende analizar la situación educativa respecto al bajo nivel de comprensión y redacción de textos en los estudiantes objeto de estudio, se definen las pruebas con enfoques literarios (fabulas y cuentos), como segundo punto, observar el uso de la aplicación cuadernia, ya que en el mundo actual se requiere de nuevas didácticas que faciliten el aprendizaje más allá del contexto escolar.

Además el objetivo fundamental de esta investigación consiste en mejorar la práctica en vez de generar conocimientos, según (Eliott, 1993, p. 67). La producción y utilización del conocimiento se subordina a este objetivo y está condicionado por él. Por ello, el alcance de esta investigación es generar la propuesta pedagógica, acondicionando actividades lúdicas basadas en lecturas enfocadas a los niños de grado tercero y el seguimiento de la misma.

Enfoque de la investigación.

El enfoque de la presente investigación es de tipo experimental con una aplicación mixta: Cualitativa descriptiva y cuantitativa por los instrumentos utilizados como la encuesta donde se realizan algunas mediciones estadísticas para conocer el desempeño de los estudiantes en las pruebas tipo saber.

Se clasifica como parte de enfoque cuantitativo ya que según (M.A. Moreira, 2000) “En el paradigma cuantitativo, la realidad es objetiva, independiente de creencias, con existencia propia, e investigar no afecta a lo que se está investigando”, en nuestro caso la realidad es lo que arroje la cuantificación de las pruebas o actividades realizadas en la propuesta pedagógica, independiente de lo que piensan los maestros y muestra la realidad de la propuesta misma en su aplicabilidad.

Por otro lado, los instrumentos son una manera de alcanzar mediciones precisas de objetos y eventos con existencia propia; instrumentos válidos son los que producen representaciones exactas de la realidad.

Como investigadores si se deja de hacer seguimiento a las actividades y los resultados mismos de la propuesta pedagógica, esta estará ligada a cosas que los mismos estudiantes

lleven en su proceso sin ser visible a primera vista, y la propuesta seguirá arrojando resultados desde el punto de vista pedagógico, ya que como afirma Smith “Si el investigador deja de estudiar algo, ese algo continuará existiendo y permanecerá ligado a otras cosas de la misma manera, Dualismo sujeto-objeto, verdad es una cuestión de correspondencia con la realidad (Smith, 1983).

Es de anotar que como investigadores, y pedagogos, se cuestionan las propias ideas y en este caso la propia propuesta, ya que se plantea con la finalidad de mostrar resultados reales no como puro afán de mostrar resultados en la obtención de un título, sino en la labor de tener herramientas válidas para el quehacer pedagógico, y como opina Kemmis “ En la investigación-acción, los profesores son incentivados a cuestionar sus propias ideas y teorías educativas, sus propias prácticas y sus propios contextos como objetos de análisis y crítica” (Kemmis, 1988, p. 174).

Población

Estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán del Municipio de Maripi Boyacá, sede San Antonio que oscilan entre los 8 y 10 años, población rural, con padres de bajos recursos y bajo nivel educativo.

Características de los participantes:

Los niños y niñas de los diferentes grados de la sede san Antonio de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán del Municipio de Maripi Boyacá, son niños entre 8 a 10 años, hijos de padres que presentan analfabetismo, estudiantes de la zona rural caracterizados por dedicarse al cultivo de la caña de azúcar de donde provienen sus sustentos económicos, aemas es de anotar que se trabaja en escuela unitaria donde un solo docente debe atender a todos

los niños de todos los grados, en este caso a seis grados desde preescolar hasta grado quinto.

Instrumentos utilizados para recolectar información

Fases del proyecto

Tabla 2.

Fases del proyecto y actividades realizadas en cada una.

| Fase | Actividad realizada |
|---------|---|
| Inicial | Se observó que el nivel de lectura y comprensión de los estudiantes de la sede San Antonio de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán del Municipio de Maripi Boyacá, eran muy bajos, esto basado en los resultados de las pruebas Saber de los años anteriores. |
| Dos | Búsqueda de diferentes alternativas para subsanar dicho problema, se investigó e indagó, sobre temas alusivos a software libre, software educativo, estrategias pedagógicas; ya sea en textos y publicaciones pertinentes, y también consultas en internet, en bases de datos y repositorios de contenidos relacionados con el objeto del proyecto. |
| Tercera | Diseño de instrumentos para recolección de la información y su posterior aplicación como encuestas y prueba inicial escrita. |
| Cuarta | Identificación de diversos tipos de Software Educativo, alternativos a ser aplicados y la selección de la alternativa más apropiada. |

| | |
|---------|---|
| Quinta | Identificar, manejar y realizar la instalación del software Educativo libre seleccionado, en los equipos de cómputo de la sede. |
| Sexta | Selección de textos a ser utilizados (mitos leyendas, cuentos etc) |
| séptima | Creación de textos literarios en el ambiente virtual o software seleccionado. |
| Octava | Creación de actividades lúdicas dentro del software; basadas en las lecturas o textos seleccionados. |
| Novena | Desarrollo de las lecturas y actividades programadas, por parte de los estudiantes y a la par de esto, hacer un seguimiento de resultados. |
| Decima | Análisis de resultados de la realización, recolección, y clasificación estadística de los datos obtenidos en el proceso y la presentación de la información obtenida. |
| Decima | Diseño de presentación de datos finales de la investigación |
| Primera | |

Resultados

Después de los diferentes procesos realizados incluyendo el análisis de los resultados se enumeran los logros alcanzados:

Se aplica una primera prueba en forma tradicional escrita, la cual arroja los siguientes resultados ver tabla No 1 y donde observamos a continuación la distribución de porcentajes de respuestas acertadas por cada pregunta formulada

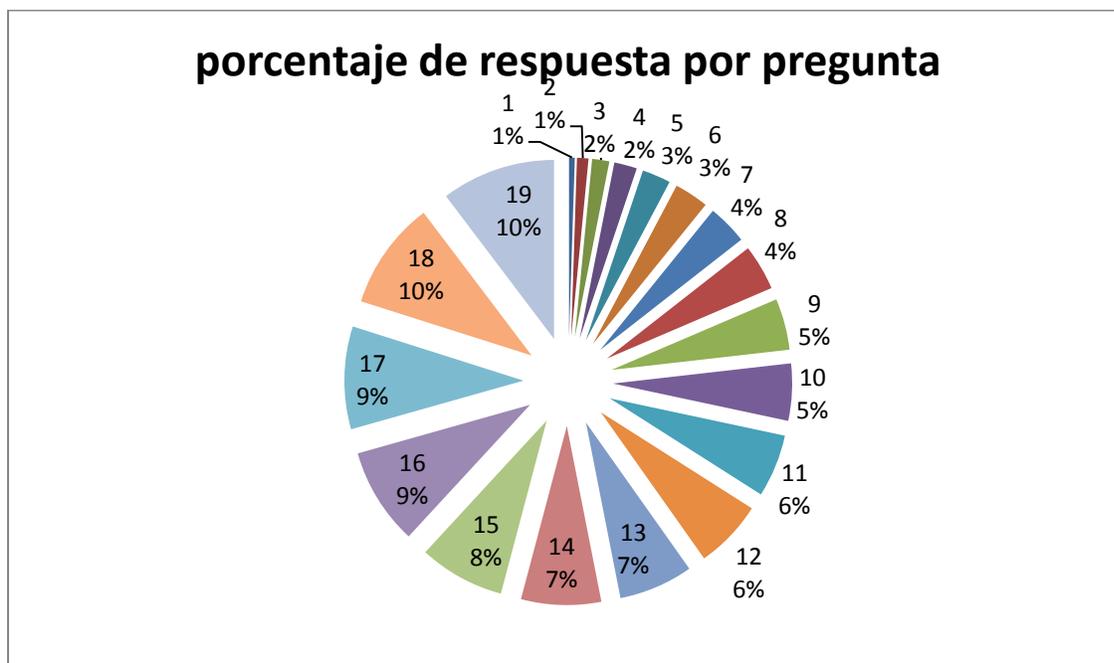


Figura 1. Grafica de distribución de respuestas acertadas

Como se observa en los resultados, los estudiantes presentan un bajo desempeño en cada uno de los ítems presentados o tareas evaluadas en cada pregunta formulada.

Los porcentajes más altos de respuesta se presentan en las preguntas número 1 y 4, las cuales están enfocados a “Prever temas y contenidos para elaborar textos que respondan a contextos comunicativos específicos” con un 7%.

Las preguntas 15, 16 que se refiere a que “da cuenta de las estrategias discursivas pertinentes y adecuadas al propósito de producción de un texto, en una situación de comunicación particular con solo el 8% y la 17 con un 9% solamente, lo cual demuestra estar demasiado bajo.

En las preguntas número 18 y 19 con tan solo un 10% tiene que ver con “Recuperar información explícita de partes del contenido del texto”.

Las demás respuestas válidas se encuentran por debajo del 7% y por tener un porcentaje bajo no se han tenido en cuenta, solamente las de porcentajes superiores.

Posteriormente se implementan creando las diferentes lecturas seleccionadas y actividades en el Software Cuadernia, lugar virtual en el cual los estudiantes inician el proceso de contestarlos siguiendo las indicaciones del profesor.

Se puede ver como es el funcionamiento del sistema inicialmente en la figura 1, la cual muestra un pantallazo de las lecturas y actividades montadas en el curso creado llamado “LA MAGIA DE LA LECTURA”.

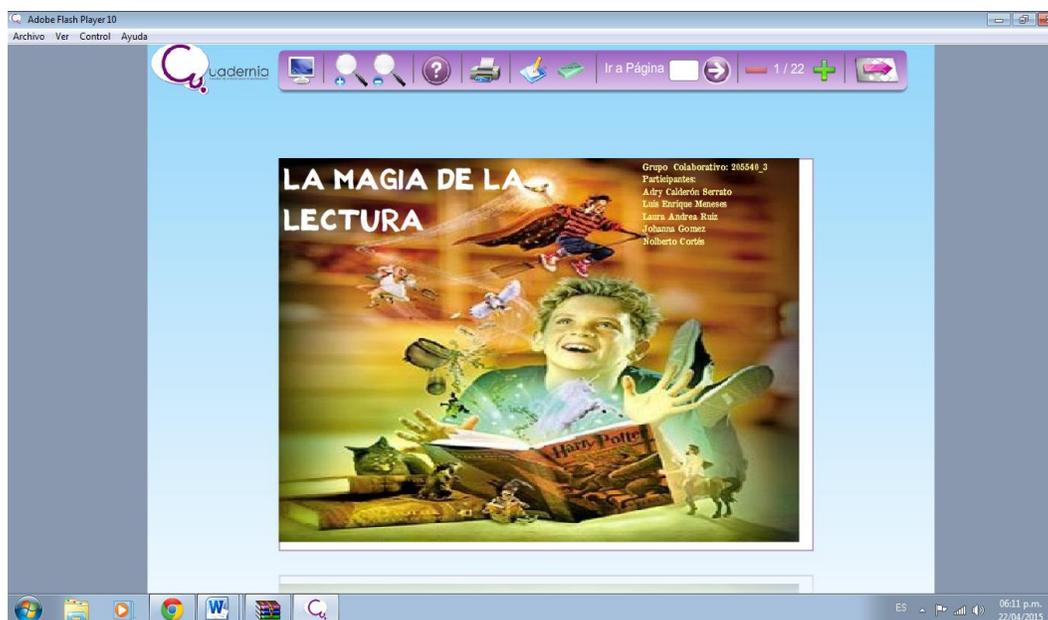


Figura 2. Grafica de la página inicial de la plataforma

Dentro del curso se realizaron variedad de actividades como lecturas literarias de leyendas, cuentos, fabulas, y con cada texto o lectura se incluyen actividades como: sopas de letras, juegos del ahorcado, crucigramas, juegos de relacionar palabras e imágenes, o palabras con significado, completar textos y frases, los cuales buscan fortalecer las competencias comunicativas, para mejorar el desempeño de los estudiantes en el área de lenguaje.

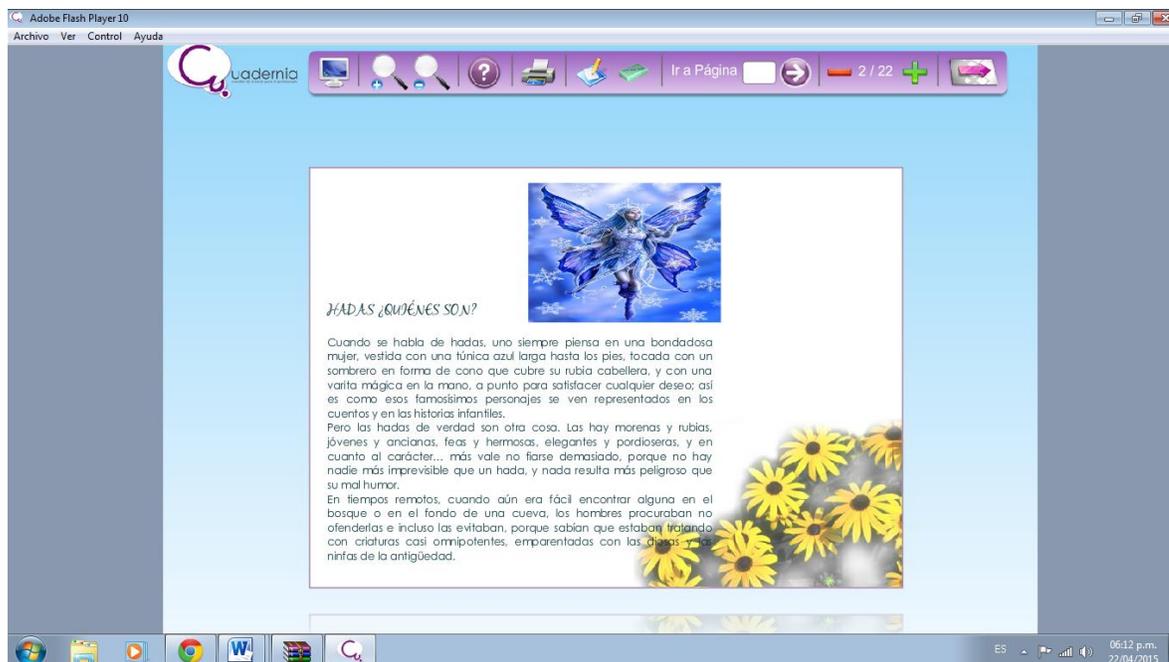


Figura 3. Grafica de la página con lectura asignada

En la figura 4 se observa un ejemplo de actividad tipo saber asignada, la cual tiene como finalidad además de evaluar el proceso de comprensión lectora sobre el asignado, generar un hábito de respuesta y preparar al niño en el tipo de pregunta formulada, como la forma de responder a este tipo de procesos evaluativos que al final son evaluados en las pruebas saber creadas por el ministerio.

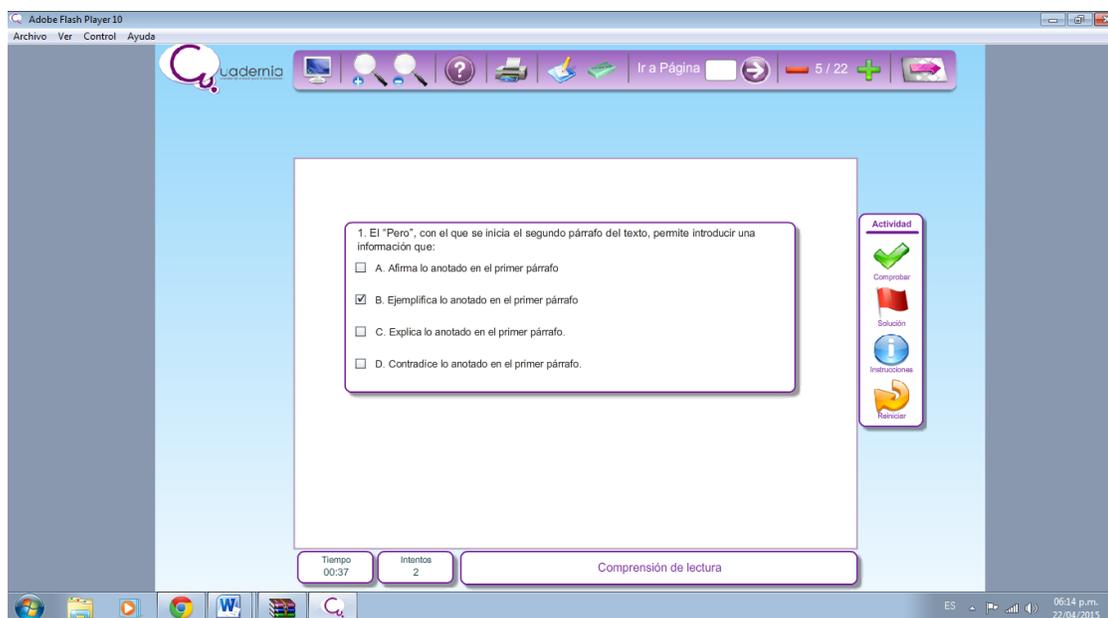


Figura 4. Grafica de la actividad tipo saber asignada.

La actividad mostrada en la gráfica 5 es de tipo completar, donde se busca que los estudiantes generen una cadena o estructura sintáctica de las oraciones para formar párrafos con ideas y secuencias tenidas dentro de los textos trabajados, además de enriquecer el vocabulario,

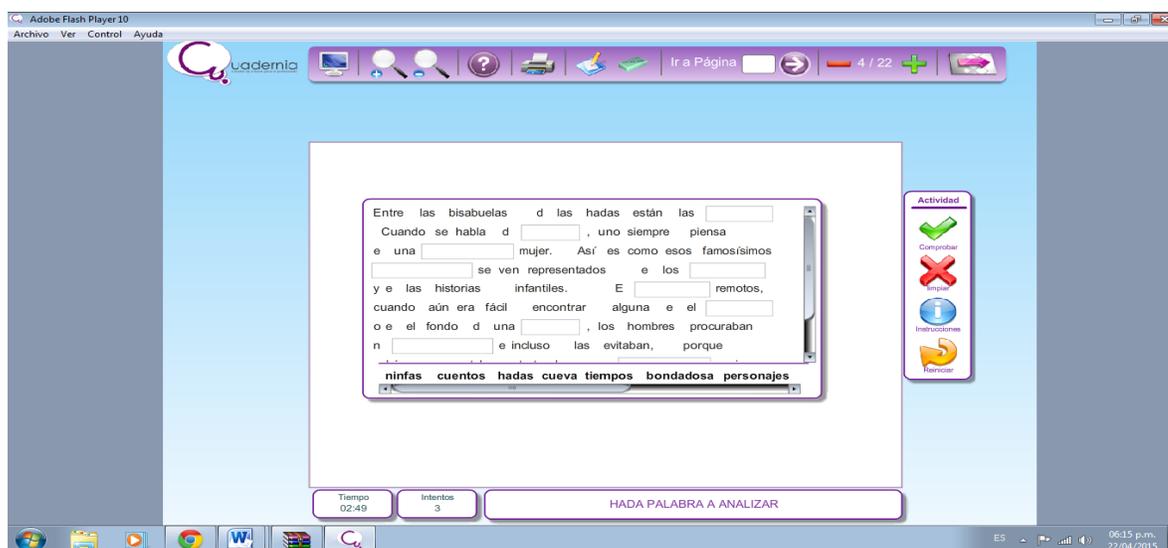


Figura 5. Grafica de la página con actividad tipo completar

En la Figura 6. Grafica con actividad ahorcado sobre la lectura, se busca además de hacer un juego o actividad lúdica con el niño, repasar y encadenar sucesos de las lecturas, esto no solo motiva al estudiante sino que además incrementa su auto estima al ganar o encontrar palabras que recuerda de su proceso lector, utilizando también sinónimos y antónimos acrecentando el vocabulario.

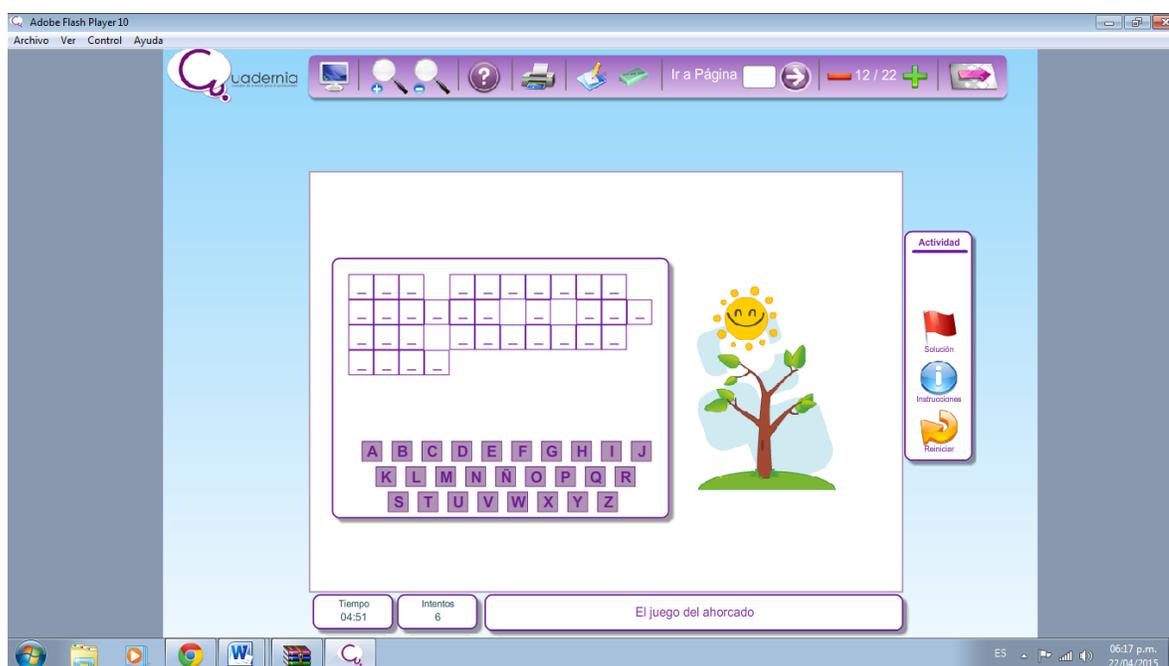


Figura 6. Grafica de la página con actividad ahorcado sobre la lectura

En Figura 7, se muestra la actividad de sopa de letras donde se busca de forma lúdica el manejo de “Recuperar información explícita de partes del contenido del texto”, el cual es uno de los ítems evaluados en las pruebas saber utilizando antónimos, sinónimos y otros.

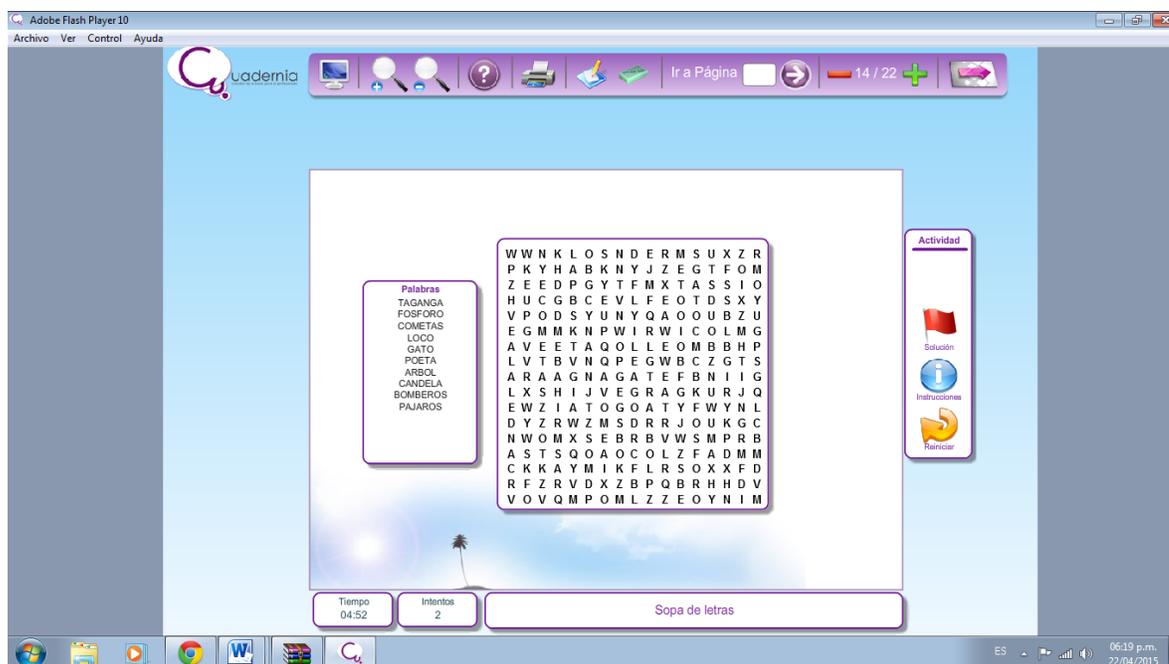


Figura 7. Grafica de la actividad de sopa de letras sobre la lectura

En la figura 8 , encontramos los estudiantes de la sede San Antonio trabajando en Cuadernia, realizando una de las actividades de la propuesta pedagógica.





Figura 8. Estudiantes de la sede San Antonio trabajando en Cuadernia

Por último se obtiene la estadística general de los diferentes actividades dentro de las cuales encontramos las actividades con pruebas tipos saber, obteniendo los datos mostrados en la figura 9.

Se aclara que cada una de las pruebas tiene un número de 10 preguntas para la comprensión de la estadística, es decir que los números internos de la matriz muestra la cantidad de respuestas acertadas en el número de prueba de la parte superior.

| Nombre de estudiantes / Vs respuestas acertadas en cada prueba | No de prueba | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| Anayibe Castañeda Cancelado | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 | 7 | 6 | 7 | 7 |
| Luz Angela Galeano Sicacha | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 | 6 | 7 | 7 | 6 | 7 | 7 |
| Edilfonzo Gonzalez Espitia | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 6 | 6 | 7 | 6 | 7 | 7 | 6 | 6 | 6 |
| Jose Andres Zapata Castro | 0 | 0 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| Alba Yanira Villamil Peña | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 | 6 | 7 | 6 | 7 | 7 |

Figura 9. Estadística de respuestas acertadas en las diferentes pruebas.

Se logra el incremento paulatino de las fortalezas en las competencias comunicativas de los estudiantes de grado tercero.

Para reconfirmar los resultados obtenidos, los estudiantes presentaron la prueba Saber del grado tercero en el mes de octubre para el año 2014 y en este momento se cuenta con estadísticas de los resultados en las páginas web en sitios determinados para ello como lo observamos en la siguiente Figura 10, donde encontramos el paralelo entre los resultados del 2013 y del 2014 observando un incremento favorable gracias a estas herramientas implementadas.

Se obtiene un incremento favorable en el uso adecuado de las competencias lectoras y escritora, reflejadas en los resultados de la prueba nacional saber el cual se puede observar en la página del Icfes del año 2014.

Se logra la integración de materiales audiovisuales en los procesos de enseñanza y de aprendizaje para motivar a los estudiantes haciendo del proceso de aprendizaje más ameno y atractivo a los estudiantes viéndose reflejado en los resultados de mayor desempeño académico en el área.



MinEducación
Ministerio de Educación Nacional

PROSPERIDAD
PARA TODOS

Establecimiento educativo: COL DPTAL MIX JORGE ELIECER GAITAN

Código DANE: 315442000264

Fecha actualización de datos: 23-4-2015 05:17:23

Reporte historico de comparacion entre los años 2013 - 2014

Resultados de tercer grado en el área de lenguaje

1. Número de estudiantes evaluados por año en lenguaje, tercer grado

| Año | Número de estudiantes evaluados |
|------|---------------------------------|
| 2013 | 39 |
| 2014 | 36 |

2. Comparación de porcentajes según niveles de desempeño por año en lenguaje, tercer grado

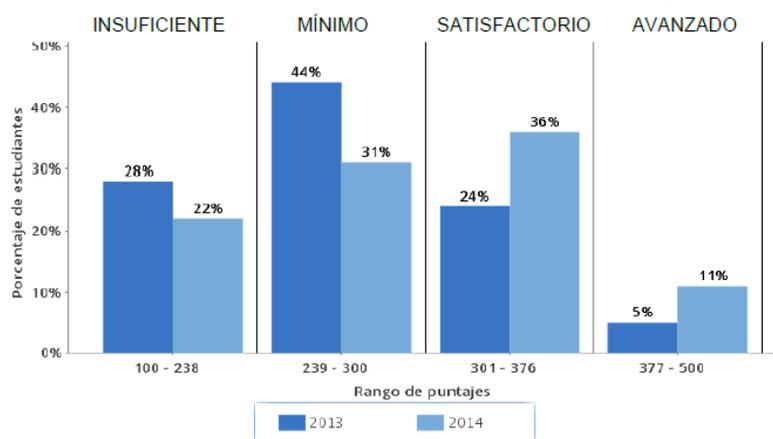


Figura 10. Sitio web de resultados de pruebas. Tomado de <http://www2.icfesinteractivo.gov.co/ReportesSaber359/historico/reporteHistoricoComparativo.jspx>

Alcance de la Propuesta

Se logró el objetivo fundamental; incrementando los resultados en la prueba saber. Además se logró crear y hacer realidad la propuesta pedagógica con la utilización de las tics, motivando así a los estudiantes en el proceso lector para alcanzar mejoras significativas en el desempeño de la comprensión lectora.

Queda pendiente que según la figura 8 ese 22% de estudiantes que se encuentran en el nivel más bajo en el resultados de las pruebas nacionales, la meta es disminuir para llegar a cero y subir lógicamente los niveles satisfactorio y avanzado.

Por otro lado teniendo el resultado de la investigación queda la tarea de aplicarlo en forma paulatina, sistemática y gradual en las demás sedes de la institución para lograr resultados macros.

Discusión

Con los resultados obtenidos, reforzamos el referente de que el mismo educador tiene la responsabilidad de hacer amable y placentero el aprendizaje, utilizando en este caso una motivación como el pilar de la didáctica del aprendizaje, con el uso de recursos tecnológicos como el computador.

El software educativo libre “Cuadernia” usado en esta investigación facilita la organización de los recursos digitales y la gestión del aprendizaje, facilitando el ajuste

pedagógico a las características individuales de los estudiantes , determinando el grado de consecución de los objetivos.

Se ha trabajado un tiempo corto en esta propuesta y aun así se tienen resultados favorables muy satisfactorios con nuestros estudiantes, se espera la aplicación en el resto de la institución.

Conclusiones

Con los resultados obtenidos, reforzamos el referente de que el mismo educador tiene la responsabilidad de hacer amable y placentero el aprendizaje, utilizando en este caso una motivación como el pilar de la didáctica del aprendizaje, con el uso de recursos tecnológicos como el computador.

El software educativo libre “Cuadernia” usado en esta investigación facilita la organización de los recursos digitales y la gestión del aprendizaje, facilitando el ajuste pedagógico a las características individuales de los estudiantes, determinando el grado de consecución de los objetivos.

Se ha trabajado un tiempo corto en esta propuesta y aun así se tienen resultados favorables muy satisfactorios con nuestros estudiantes, se espera la aplicación en el resto de la institución.

Recomendaciones

Realizar trabajo individual de los estudiantes en cada terminal o computador para hacer seguimiento puntual a los procesos trabajados en cada actividad pedagógica planteada.

Si es el caso como en nuestra experiencia practicada que se manipulan computadores portátiles, se recomienda hacer uso de mouse externos conectados vías usb para que los estudiantes tengan mayor manejo y no se sientan incómodos con el uso del mouse pad del portátil .

Los estudiantes mismos pueden entregar ideas de las actividades tanto paralelos como para sus compañeros, la recomendación radica en tener en cuenta dichas ideas e implementarlas.

Referencias.

- Ausubel, D.P. (1976). *Psicología Educativa*. México: Editorial Trillas,.
- Beltrán, J. et Al. (1995). *Psicología de la Educación*. Barcelona. Editorial Marcombo.
- Camps A., Milian, M., Pérez, F., Ribas, T., Castelló, M. (2001) Los conceptos gramaticales de los alumnos de secundaria: el pronombre personal. En A. Camps (coord..) *El aula como espacio de investigación y reflexión*. Barcelona: Graó. Biblioteca de Textos (pp. 161-180).
- Castells, M. (2007).El concepto de la Interactividad. Citado en:
<http://loimaginado.blogspot.com/2007/05/el-concepto-de-intercreatividad-y-el.html>
- Cuetos, F. (2009). *Psicología de la escritura* (Octava edición ed.). Madrid: Wolters Kluwer.
- Dankhe, G.L.(1989). *Investigación y comunicación*. México: McGraw-Hill.
- Elliott, J. (1993). *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Madrid, Ediciones Morata.
- Ferrés, J. (2000). *Educación en una cultura del espectáculo*, Barcelona, Paidós, p.137.
- Freire, P. (2002). *Pedagogía da autonomía: saberes necessário à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra.
- Fons Esteve, M. (2010). *Leer y escribir para vivir. Alfabetización inicial y uso real de la lengua escrita en la escuela*. Barcelona: GRAÓ.
- García-Beltrán, A. et al. (2006). La autoevaluación como actividad docente en entornos virtuales de aprendizaje/enseñanza, RED - Revista de Educación a Distancia, nº monográfico VI. Disponible en: http://www.um.es/ead/red/M6/garcia_beltran.pdf (29/09/2010).

Garrido, F. (1990). Una Guía para contagiar la afición a la lectura: ¿Cómo leer en voz alta?. Senderos hacia la lectura. México: INBA.

GOODMAN, K. (1980a). “*Behind the eyes: What happens in reading*”. En H. Singer, & R. B. Ruddel (Eds.). **Theoretical models and processes of reading** (3ª edición, pp. 470-495). Newark, DE: International Reading Association. (Reimpreso de K. Goodman, & O. Niles. (Eds.) (1970). Reading process and program.)

Gimeno Sacristán et al. (2010). ¿Qué hay de nuevo en las competencias?. Madrid: Ediciones Morata.

GONZÁLEZ, M.J. & ROMERO, J.F. (2001). Intervención psicoeducativa en comprensión lectora. En .F. ROMERO & M.J. GONZÁLEZ (Eds). Prácticas de comprensión lectora. Estrategias para el aprendizaje. Madrid: Alianza Editorial. pp. 17-38.

Henao, O. (2004). Al tablero. Las TIC en el aula. Disponible en

http://www.mineducacion.gov.co/1621/propertyvalues-31330_tablero_pdf.pdf

Icfes Interactivo. (2013). SaberCensal359Reportes. Recuperado de

http://www2.icfesinteractivo.gov.co/SaberCensal359Reportes_2013-web/consultaReporteEstablecimiento.jspx.

Icfes. (2012). Saber 5o. y 9o. Cuadernillo de prueba Lenguaje, 5o. grado, calendario A, ISBN de la versión electrónica: 978-958-11-0582-3 Bogotá, D.C.

Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán. (2012). Proyecto Educativo Institucional PEI.

Recuperado de

<https://mail.google.com/mail/u/0/?tab=wm&pli=1#inbox/13b07b0898a26d3>.

- Kemmis, S. (1988). Action research. In Keeves, J.P. (Ed). *Educational research, methodology, and measurement. An international handbook*. Oxford, Pergamon Press. p.173-179.
- Lévy, P.(1999). ¿Qué es lo virtual? Barcelona: Ediciones Paidós, p. 14.
- Marquès Graells Pedro: (1995): **Software Educativo: guía de uso y metodología de diseño. Barcelona**. Estel.
- Martín, M. (2002). *El Modelo Educativo del Tecnológico de Monterrey*. ITESM, Monterrey, México.
- Masetto, M.(2000). Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. *In: MORAN, José Manuel; MASETTO Marcos T; BEHRENS, M. Aparecida. Novas tecnologias e mediação pedagógica*. São Paulo: Papirus. p. 133-173.
- Ministerio de Educación Nacional. (2012). Programa de Transformación de la Calidad Educativa. Guía del Docente P.8.
- Ministerio de Educación Nacional. Que son las pruebas saber. Disponible en http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-89525.html#h2_1.
- Ministerio de Educación Nacional.(2014). Reporte de resultados Icfes Saber 3,5, 9. Recuperado de http://www2.icfesinteractivo.gov.co/SaberCensal359Reportes_2013-web/consultaReporteEstablecimiento.jsp
- Moreira, M.A. (2000). Investigación en enseñanza: aspectos metodológicos. In *Actas de la I Escuela de Verano sobre Investigación en Enseñanza de las Ciencias*. urgos, Servicio De Publicaciones de la Universidad de Burgos. p. 13-51.
- Naciones Unidas (2011).Ginebra. Cómo hacer comprensibles los datos parte 3: una guía para la

Comunicación con los medios. Recuperado de https://fuaa.epic-sam.net/Resource/5494706/Assets/Estructura_modulos/4_Lecturas_complementarias/U1/Lectura1.pdf

Núñez, P. (2000). Teoría de la comprensión lectora. p 1.

Perrenoud, P. (2000). Dez novas competências para ensinar. Porto Alegre: Artes Médicas Sul.

Pérez, M. (1999). El Docente y los Recursos de Aprendizaje. Segunda Edición. Venezuela: Editorial Nuevo Mundo.

PETIT, M. (1999). **Nuevos acercamientos a los jóvenes y a la lectura.** México:

Fondo de Cultura Económica. (2001). **Lectura: espacios íntimos y espacios públicos.** México: Fondo de Cultura Económica.

Rey, H. (1999). La inserción de la informática en la educación y sus efectos en la reconversión laboral. Instituto de Formación Docente. Argentina

Sáenz, O. (1983): El trabajo autónomo. En SÁENZ, O. et Al.: Didáctica General. Madrid.

Editorial Anaya.

Serrano, M. et al. (2004). Evalúe formativa y sumativamente en Capacidades docentes para una gestión de calidad en educación secundaria, Villar, L.M. (ed.), Mc. Graw-Hill, P 259—269.

Smith, J.K. (1983). Quantitative versus qualitative research: na attempt to clarify the issue.

Educational Researcher, 12(3): 6-1

Smith, F. (1990). Para Darle sentido a la Lectura. Madrid: Visor

Vásquez, Fernando. (2008) La enseñanza Literaria. Crítica y didáctica de la literatura. Bogotá: Editorial Kimpres.

Villar, L.M. y Alegre O.M. (2004). Manual para la excelencia en la enseñanza superior, Mc Graw-Hill.

Villalobos, Elvia. (2006). Didáctica integrativa y el proceso de aprendizaje. México: Editorial Trillas.

Zapata M.(2005). Secuenciación de contenidos y objetos de aprendizaje. Revista de Educación a Distancia. Disponible en <http://revistas.um.es/red/article/view/25221/24521>

ANEXOS

Anexo 1

Prueba Escrita inicial aplicada; Tomada de Icfes .Saber 5o. y 9o.Cuadernillo de prueba Lenguaje, 5o. grado, calendario A, ISBN de la versión electrónica: 978-958-11-0582-3 Bogotá, D.C.

RESPONDE LAS PREGUNTAS 1 A 6 DE ACUERDO CON EL SIGUIENTE TEXTO

HADAS ¿QUIÉNES SON?

Cuando se habla de hadas, uno siempre piensa en una bondadosa mujer, vestida con una túnica azul larga hasta los pies, tocada con un sombrero en forma de cono que cubre su rubia cabellera, y con una varita mágica en la mano, a punto para satisfacer cualquier deseo; así es como esos famosísimos personajes se ven representados en los cuentos y en las historias infantiles.

Pero las hadas de verdad son otra cosa. Las hay morenas y rubias, jóvenes y ancianas, feas y hermosas, elegantes y pordioseras, y en cuanto al carácter... más vale no fiarse demasiado, porque no hay nadie más imprevisible que un hada, y nada resulta más peligroso que su mal humor.

En tiempos remotos, cuando aún era fácil encontrar alguna en el bosque o en el fondo de una cueva, los hombres procuraban no ofenderlas e incluso las evitaban, porque sabían que estaban tratando con criaturas casi omnipotentes, emparentadas con las diosas y las ninfas de la antigüedad.

Entre las bisabuelas de las hadas están las “moiras”, divinidades griegas que decidían la suerte de los mortales. La primera, Cloto, hilaba el hilo del destino; la segunda, Láquesis, lo medía, y la tercera, Ártropo, lo cortaba. A las tres diosas, hijas de Zeus, que los romanos llamaban también

“parcas”, se las representaba como mujeres ancianas y harapientas, y precisamente de ellas provienen las famosísimas hadas madrinas, que se reúnen en torno a la cuna de los recién nacidos. Otros antepasados ilustres son las fatuas (compañeras de los faunos, capaces de predecir el futuro), las matras, diosas-gallinas que ayudaban a nacer a los niños y predecían su futuro, y las normas, las moiras escandinavas. Por último, hay que mencionar a las ninfas y a las dríades, figuras mitológicas encantadoras ligadas a los bosques y las aguas, y señoras de la espesura y de las fuentes.

Todas estas criaturas sobrenaturales han legado algo de sí a las hadas, hasta convertirlas en lo que son para nosotros: mujeres inmortales, dotadas con increíbles poderes, que van y vienen entre su mundo y el nuestro.

Tomado de: Lazzarato, Francesca (1995). *Hadas*. Barcelona: Montena.

1. El “Pero”, con el que se inicia el segundo párrafo del texto, permite introducir una información que
 - A. afirma lo anotado en el primer párrafo.
 - B. ejemplifica lo anotado en el primer párrafo.
 - C. explica lo anotado en el primer párrafo.
 - D. contradice lo anotado en el primer párrafo.
2. En el texto, la palabra “moiras” se escribe entre comillas con el fin de resaltar el nombre con el que se conocían ciertas divinidades griegas. indicar un tipo de hadas que son más importantes

que las hadas madrinas. indicar que esta palabra se tomó de otro texto que habla sobre las hadas.
mostrar la grandeza y superioridad de las bisabuelas de las hadas.

3. En el texto anterior, con la historia de las “moiras” se quiere

- A. Mostrar la tradición de las hadas.
- B. Resaltar el origen gitano de las hadas.
- C. Explicar los antepasados de las hadas.
- D. Describir las divinidades griegas.

4. Según el texto, las divinidades griegas que decidían la suerte de los mortales son

- A. Nereida, Dríada y Tetis.
- B. Eco, Medusa y Fade.
- C. Cloto, Láquesis y Átropo.
- D. Fatuas, Nornas y Moiras.

5. El texto trata sobre:

- Los antepasados ilustres de las hadas.
- El origen y las características de las hadas.
- Las funciones de las divinidades griegas.
- Los antepasados ilustres de las moiras.

6. En el texto anterior, la información se organiza desde

- A. Cómo pensamos las hadas, hasta cómo son para nosotros realmente las hadas.
- B. Quiénes eran las hadas en tiempos remotos, hasta quiénes son sus antepasados.
- C. De dónde vienen las hadas, hasta quiénes son los antepasados de las hadas.
- D. Quiénes son las bisabuelas de las hadas, hasta cómo son las hadas realmente.

RESPONDE LAS PREGUNTAS 7 A 12 DE ACUERDO CON EL SIGUIENTE TEXTO

SEÑALES QUE HABLAN

En los espacios públicos las señales cumplen tres funciones básicas: facilitar la convivencia diciéndonos cómo comportarnos dentro de un espacio que es colectivo, de todos y para todos en igualdad de condiciones. Algunas señales nos ponen condiciones: no pitar, no estacionarse, transitar en una dirección, etc.

Otra función de las señales es ayudarnos a vivir la ciudad, guiándonos y dándonos información relevante. Y la más importante: cuidar nuestras vidas, previniéndonos sobre las situaciones de riesgo, para así disminuir los accidentes.

Hay muchas más señales a nuestro alrededor. Las que traen los equipos eléctricos, los juguetes, los insecticidas, las prendas de vestir. Las que nos guían en los centros comerciales, en el Transmilenio. Las de seguridad industrial. Pero, ¿sabemos leerlas? ¿Entendemos sus mensajes?

Porque no siempre son fáciles de descifrar a simple vista, aunque pretendan ser un lenguaje universal que vence las barreras de los idiomas en este mundo globalizado de hoy. Por fortuna siguen unos cuantos códigos comunes, internacionales, que nos pueden dar una pista inicial. Los más importantes: la forma y el color.

Sin embargo, como nadie nace aprendido, debemos alfabetizarnos y alfabetizar a los niños en la lectura de señales (y enseñarles su importancia). Una forma de hacerlo es inventar con ellas muchos juegos para estas vacaciones, dentro de la casa o en los paseos.

Tomado de: Arango, Magdalena. Revista *Urbícola*, Julio de 2004.

“Habitante de la urbe”. Bogotá: Alcaldía Mayor de Bogotá.

7. Las “**tres funciones básicas**” de las señales se explican en los párrafos

A. 1 y 2.

B. 2 y 3.

C. 3 y 4.

D. 1 y 4.

8. En el tercer párrafo del texto, la autora habla de

A. Las características de las señales.

B. Los tipos de señales.

C. Los usos de las señales.

D. Cómo leer las señales.

9. La idea de la necesidad de aprender la lectura de señales se desarrolla en

A. El primer párrafo.

B. El segundo párrafo.

C. El tercer párrafo.

D. El cuarto párrafo

10. Del texto se puede afirmar que el último párrafo cumple la función de:

A. Explicar cuáles son las funciones básicas de las señales.

B. Ampliar lo anotado acerca de las clases de señales.

- C. Presentar un ejemplo para enseñar a leer las señales.
- D. Presentar una conclusión de todo lo anotado en el texto.

11. De acuerdo con el texto, la palabra señal significa:

- A. Para guiarse en los centros comerciales.
- B. Herramienta para poder trabajar con los equipos eléctricos.
- C. Imagen que se utiliza para dar información sobre algo.
- D. Aviso de advertencia en la carretera que disminuye riesgos.

12. De acuerdo con la información del texto, puede afirmarse que las señales forman parte del proceso de:

- A. Industrialización.
- B. Comunicación.
- C. Alfabetización.
- D. Tecnificación.

13. Quieres escribirle a tu mamá un poema, para el día de su cumpleaños. Vas a escribir el poema con el fin de

- A. Recordarle la edad que tiene.
- B. Expresarle tus sentimientos de amor.
- C. Contarle que tu cumpleaños será el próximo mes.

D. Decirle que no te gusta que te regañe.

14. Te pidieron escribir un texto sobre la historia del fútbol y necesitas investigar antes de hacer la tarea. Entre los libros que tiene la biblioteca de tu colegio sobre el tema, te parece que el más adecuado es uno que se titula

A. *Estrellas del fútbol de ayer y hoy.*

B. *Arquitectura de los grandes estadios.*

C. *Reglamento del balompié profesional.*

D. *La violencia de las barras bravas.*

15. Manuel quiere que lo elijan representante estudiantil de su curso. Manuel decide hacer un volante para que voten por él. La mejor frase para cumplir el propósito que tiene Manuel es:

A. “Siempre he ayudado a mis compañeros”.

B. “Soy alto, moreno, de ojos claros”.

C. “A veces discuto con mis compañeros”.

D. “Soy elegante pues me visto bien”.

16. No estarás en casa durante una semana porque vas a viajar con tus padres. Entonces, para que tu hermana mayor sepa cómo debe cuidar y alimentar diariamente a tu gato le escribes una nota que contenga:

A. Descripciones.

B. Justificaciones.

C. Enseñanzas.

D. Indicaciones.

17. Tu mamá anotó en un papel una cita médica que tiene hoy en la tarde. El escrito dice:

Cita con el doctor Carlos Ramírez

Fecha: 18 de diciembre

Dirección: Carrera 20 No. 76 - 40

Por favor llegar con 15 minutos de anticipación.

Al leer el texto, consideras que para que tu mamá pueda cumplir la cita hace falta información sobre:

- A. El tipo de afiliación que tiene.
- B. Especialidad del médico.
- C. La hora asignada para la cita.
- D. El teléfono del centro médico.

18. Estás redactando un texto sobre las habilidades de los delfines y hasta el momento has logrado escribir las siguientes ideas:

(1) Se dice que los delfines están en el grupo de los animales más inteligentes. (2) Como los perros y los chimpancés, pueden aprender diferentes trucos. (3) Aprenden a saltar por entre aros de fuego y a lanzar pelotas con la boca. (4) Estos juguetones animales inventan a veces sus propios juegos imitándose uno a otro. (5) También pueden saltar del agua para coger un pez de la mano de su entrenador.

Al revisar el texto, consideras que la idea (5) está mal ubicada. ¿En qué lugar la pondrías?

- A. Antes de la idea (1).
- B. Después de la idea (1).
- C. Después de la idea (2).
- D. Después de la idea (3).

RESPONDE LAS PREGUNTAS DE ACUERDO CON EL SIGUIENTE TEXTO

EL ÁRBOL DE LA CANDELA

(Fragmento)

En Taganga, un pequeño y lejano pueblo que ya no existe, un loco sembró un fósforo encendido en el jardín de su casa.

Era su último fósforo porque, aburrido de contemplar chorros de humo, decidió dejar de fumar.

El loco, que era un gran tipo, delgado y gracioso, cabello de alfileres y nariz fina, usaba camisas de colores y pantalones de estrellas. Inventaba globos y cometas famosos en Taganga y sus alrededores, y estaba loco. A veces amanecía como perro, ladraba hasta que le cogía la noche y perseguía a los niños hasta rasgarles los calzones. De noche quería morder la luna. Otras veces se sentía gato, recorría los tejados y se bebía la leche en las cocinas del vecindario. Otras veces se creía jirafa y lucía bufandas de papel. Cuando le daba por volverse guacamaya, era peor.

A piedra o con agua caliente lo espantaban. Pero casi siempre lo toleraban porque, aparte de las cometas y los globos, inventaba otras bellezas: de pronto tapizaba de flores todas las calles del pueblo o escribía frases curiosas que repartía en hojas rosadas, o soplaba pompas de jabón toda la tarde en el parque. Como loco que se respete, era poeta y soñador. Si el loco desaparecía por mucho tiempo, lo extrañaban y se preguntaban unos a otros dónde estaría, qué estaría

haciendo y con quién.

Como era de esperarse, la gente se burló de la última locura del loco. Lo vieron sembrar el fósforo encendido en el jardín de su casa y se fueron a dormir. Sólo a un loco se le podía ocurrir sembrar un fósforo. Soñaron con estrellas de colores y madrugaron a ver el jardín.

El loco estaba cantando. Sacudió los hombros, hizo una cometa de zanahoria y la echó a volar. La gente se reía. El loco hizo un globo en forma de conejo, con orejas y todo, que se tragó la cometa en el aire. La gente lloraba de risa. El globo se comió una nube y engordó, se comió otra y se alejó sobre el mar. La gente se toteaba de risa.

Pero al poco tiempo nació, y con rapidez creció, un árbol de candela. El árbol era como un sol de colores inquietos, como una confusión de lenguas rojas, naranjas y azules que se perseguían sin descanso desde la tierra del jardín hasta el cielo.

Las flores se fueron corriendo a otro jardín porque el calor se les hizo insoportable y así el árbol fue el amo y señor indiscutible.

El loco, loco de la dicha, se puso la camisa más bonita y se peinó, salió a caminar por el pueblo con los bolsillos llenos de margaritas. El loco más feliz del mundo y la sonrisa de oreja a oreja.

El más vanidoso. Se hizo tomar un retrato sobre un caballito de madera para acordarse de su día feliz. Debajo de la cama, en el baúl de una tía difunta, el loco conservaba un grueso álbum de días felices, que le gustaban más que la mermelada.

19. En el texto anterior, el loco siembra el árbol de candela en:

- A. Una gran ciudad junto al mar.
- B. El parque del pueblo.

C. Un pueblo llamado Taganga.

D. La casa del vecino del loco.

20. En el cuarto párrafo, la frase “...Como era de esperarse,...” sirve para:

A. Anunciar la repetición de un hecho.

B. Negar una afirmación del loco.

C. Rechazar una idea de la gente.

D. Recordar la gran creatividad del loco.