



**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE  
PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA LECTORA EN LOS  
ESTUDIANTES DE GRADO 8º Y 9º**

**LIDE HORTENCIA ACEVEDO CRISTANCHO  
MARIA ANA LUCILA SIERRA SIERRA  
VILMA CONSTANZA SOCHA QUITIAN**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE  
BOGOTÁ D.C.**

**2009**

**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE  
PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA LECTORA EN LOS  
ESTUDIANTES DE GRADO 8º Y 9º**

**LIDE HORTENCIA ACEVEDO CRISTANCHO  
MARIA ANA LUCILA SIERRA SIERRA  
VILMA CONSTANZA SOCHA QUITIAN**

**Trabajo de grado para la obtención del título  
Como Especialista en Diseño de Ambientes de  
Aprendizaje  
ASESOR: GLADYS GALARZA ROMERO**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE  
BOGOTÁ D.C.  
2009**

**ACEPTACION**

---

---

---

---

**Presidente del Jurado**

---

## DEDICATORIA

*Éste logro es dedicado a Dios Padre, amigo, testigo y luz en nuestro camino.*

*Al esfuerzo de nuestros padres Neftalí y María, Gabriel y Fidelfa, Ismael (q.e.p.d.) y Ana Lucila.*

*A nuestras familias; su paciencia y amor constante fue motivo de nuestras realizaciones sueños, patrocinadores de nuestros triunfos y aliento en nuestros fracasos.*

*A nuestro deseo constante e inarrebatable de entender el mundo a través del conocimiento*

## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios Todopoderoso por permitirnos el espacio para la realización de nuestros sueños.

A nuestras familias por su comprensión y fortaleza en la consecución de esta meta.

A nuestros padres y hermanos por su voz de aliento en pro de nuestra superación personal.

A la Corporación Universitaria Uniminuto en cabeza del profesor Ignacio Jaramillo por abrirnos la puerta del saber.

A los tutores y técnicos por su acompañamiento durante éste proceso.

## CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	9
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	11
1.1 TITULO.....	11
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.3 FORMULACION DEL PROBLEMA.....	14
2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	15
2.1 OBJETIVO GENERAL.....	15
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	15
3. JUSTIFICACION DEL PROBLEMA.....	16
4. MARCO TEÓRICO.....	18
4.1 ANTECEDENTES.....	18
4.2 REFERENTES TEÓRICOS.....	20
4.2.1 Teoría del aprendizaje.....	20
4.2.1.1 Teoría Constructivista.....	21
4.2.2 La lectura.....	24
4.2.2.1 Competencia lectora.....	25
4.2.3 Las Tic en el aprendizaje.....	29

4.2.3.1. Ambientes virtuales de aprendizaje.....	30
4.2.3.2. Metodología de la educación virtual.....	32
4.2.3.2.1 Rol del estudiante.....	33
4.2.3.2.2 Rol del docente virtual.....	34
4.2.3.2.3 Rol del aprendizaje.....	35
5. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	36
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	36
5.2 UNIVERSO.....	37
5.3 POBLACIÓN.....	37
5.4 MUESTRA.....	38
5.5 TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	38
6. CONCLUSIONES.....	45
BIBLIOGRAFÍA.....	46
GLOSARIO.....	48
PROPUESTA DEL AULA VIRTUAL.....	50
ANEXOS.....	78



## INTRODUCCIÓN

La presente investigación hace referencia al tema de la lectura considerada como un proceso de construcción de significados a partir de la interacción entre el texto, el contexto y el lector, y como un acto comunicativo que pone en diálogo el desarrollo cultural y científico, nuevas formas de ver y comprender y la creación de nuevos esquemas conceptuales. La característica principal de la lectura es la adquisición de conocimientos que contribuye a la formación del ser social desarrollando las competencias lectoras.

Una de las causas que originó el desarrollo del proyecto es la poca actividad lectora del joven de este tiempo y que unida a la deficiente competencia le impide interpretar, argumentar y proponer información presentada con un buen desempeño comunicativo.

El interés por la investigación a esta problemática educativa es buscar estrategias que motiven el gusto por la lectura, actividad indispensable en el buen desempeño del ser humano en el ámbito comunicativo; y en el estudiante el logro de las metas propuestas en el alcance de los saberes. Desde lo profesional aportar una metodología apoyada en las Tics que les permita avanzar en su proceso lector con las ventajas que ofrece la virtualidad.

En esta investigación se realizaron entrevistas con docentes de humanidades y otras áreas del saber del Colegio Técnico de Nazareth e instituciones circunvecinas; encuestas aplicadas a docentes indagando el comportamiento de

sus estudiantes hacia la lectura en el aula de clase y, a educandos para determinar su actividad y gusto lector arrojando unos resultados que fueron la base de esta propuesta.

El AVA “Entre Realidades y Fantasías” es una herramienta pedagógica que brinda a través de la lectura diversidad de contenidos que se han producido, lo que ha ocurrido a lo largo de la historia, la creación de mundos ficticios, realizando descubrimientos científicos y generando formas de organización y pensamiento; el análisis del mundo, su evolución, la evolución de pensamientos y comportamientos humanos; se ha viajado al futuro, a mundos abstractos, al pasado; descubriendo en la naturaleza el legado divino para el hombre.

Los contenido textuales, icónicos, gráficos, etc. seleccionados teniendo en cuenta el microcontexto cultural del estudiante y estimulando su capacidad creadora, analítica e interpretativa en aras de ofrecer los conocimientos necesarios para desenvolverse de manera responsable y autónoma en su entorno con miras a un mejor bienestar tanto económico como social.

## **1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1 TITULO**

La presente investigación se ha denominado “Diseño e Implementación de un ambiente virtual de aprendizaje para el desarrollo de la competencia lectora en los estudiantes de grado 8º y 9º”.

### **1.2. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA**

Teniendo en cuenta las falencias y fortalezas del medio educativo “COLEGIO TECNICO NAZARETH” Ubicado en Nobsa – Boyacá es notoria la apatía que los estudiantes demuestran por el estudio y en especial por la lectura, más, si ésta es sugerida y constructiva impidiendo un óptimo desarrollo de las competencias lectoras y todo lo que ello implica como es la interpretación, análisis argumentativo de textos, incremento de vocabulario lo que les ayuda a tener fluidez verbal tanto oral como escrita, buena ortografía, elevar su nivel cultural y por ende un desarrollo personal y social; todo esto se logra en la medida en que la persona adquiera un buen hábito de lectura.

A pesar de los intentos del docente en el aula de clase por cambiar una metodología convencional por una más activa en la que el estudiante pueda actuar libremente, donde el tiempo y el espacio no sea una limitante que se sumen como factores negativos a la motivación ,el tedio y la apatía que se demuestra hacia la

lectura sugerida y significativa que en general impide niveles de desempeño en las competencias: interpretativas, argumentativa y propositiva tenidas en cuenta para valorar el nivel de adquisición de conocimiento y/o el nivel de cultura de la persona como parte de su formación integral; entre otras, la presión en cumplir con unas normas dictadas por el MEN y adoptadas por la institución además, de la masificación que debe haber en las aulas en aras de cumplir con la cobertura planteada por el gobierno son causas que originan el tedio de los estudiantes hacia el estudio y en especial a la lectura significativa convirtiéndose en personas conformistas donde la educación no será parte de su proyecto de vida; estas personas buscan otros horizontes con propósitos vitales y de solvencia económica en el cual la lectura no es fundamental.

El fracaso de muchos de los proyectos de lectura que se implementan en las instituciones educativas se debe a que el docente es quien considera que tipo de lecturas debe abordar el estudiante obviando la participación en la elección de lo que el joven quiere leer. Esta dinámica hace que el estudiante no asimile la lectura como competencia significativa en su desarrollo integral. Es necesaria una variada selección de lecturas sugeridas; no solo verbales sino también gráficos, icónicas de imágenes y auditivas que generen a través de talleres , tareas, chats, foros entre otras, habilidades en las competencias argumentativa, interpretativa y propositiva al alcance del usuario en cualquier momento y lugar a través de la red en el aula virtual “Entre Realidades y Fantasías” , el mágico mundo de la lectura.

El acercamiento a la lengua y a otras formas del lenguaje en una forma práctica y creativa en sus diversas manifestaciones como: preguntar, responder, informar, ordenar, aprehender, imaginar, crear y comunicar son las principales preocupaciones del docente en la deficiente competencia lectora en el ámbito

institucional y regional, reflejada en las diferentes pruebas de conocimiento institucional e interinstitucional no solo en lenguaje sino en las diversas áreas del saber pues el conocimiento está impreso, la necesidad es apropiarse del mismo. Desafortunadamente la apatía a la lectura significativa es casi general en este medio, por ello en el aula aún se habla de clases magistrales donde unos pocos adquieren el conocimiento a través de la lectura y otros muchos son simples receptores auditivos.

Sin embargo, las condiciones que favorecen a las Instituciones Educativas radica principalmente en que los estudiantes quienes inquietos por los avances tecnológicos buscan tener acceso a ellos para manipularlos y adquirir información descontextualizada pero interesante, aspecto que el docente debe aprovechar para convertirlo en oportunidad orientándolo a recorrer por sí mismo el camino hacia el aprendizaje en busca de una mejor calidad de vida.

El diseño de AVA como nueva estrategia, como diálogo de saberes, sin aislarlo del campo de las emociones, sueños, valores e ideales; debe centrarse en la sistematización del conocimiento, resolución de problemas y la capacidad para llegar a la síntesis de la lectura de diversos textos que exijan del estudiante practicas interactivas orientadas a transcodificar el sentido llenando vacíos contextuales, a navegar por otros mundos, otras culturas enriqueciendo de esta manera sus valores y respetando el espacio de los otros.

Es por ello que esta investigación propone como estrategia el uso de las herramientas que ofrece las nuevas tecnologías mediante el diseño e implementación de un ambiente virtual de aprendizaje de manera que desarrolle las habilidades lectoras en los estudiantes de grado octavo y noveno.

### **1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo desarrollar la competencia lectora en los estudiantes de grado 8° y 9° del Colegio Técnico de Nazareth de Nobsa - Boyacá mediante el diseño e implementación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA)?

## **2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION**

### **2.1. OBJETIVO GENERAL**

Diseñar y desarrollar un ambiente virtual de aprendizaje que permita fomentar el hábito de la competencia lectora en los estudiantes de los grados 8° y 9° del Colegio Técnico de Nazareth de Nobsa Boyacá.

### **2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar las causas que generan la desmotivación por la lectura
- Identificar los principios que sustenten el aprendizaje mediante el AVA
- Definir una estructura dinámica para diseño del AVA
- Definir las características de los roles tanto de estudiantes como de docentes tutores, protagonistas del proceso de aprendizaje virtual
- Definir el proceso de seguimiento a la implementación del AVA

### 3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Ante los resultados poco satisfactorios que han arrojado los diferentes proyectos institucionales realizados para fortalecer la lectura interpretativa, argumentativa y propositiva; y realizado un análisis de los resultados obtenidos por los estudiantes de la institución en las diferentes pruebas internas y externas, la cual se ha ubicado en un rango medio bajo durante los últimos 3 años y el bajo rendimiento en las diferentes áreas del saber, además de entrevistas con docentes de diferentes áreas se concluye que la deficiencia se presenta en la baja competencia lectora ya que el educando no sabe interpretar enunciados que lleven a respuestas lógicas y coherentes, ni retener información adquirida a través de la lectura que le permita posteriormente un análisis de contenidos

Uno de los problemas más serios y actuales a los que deben enfrentarse los docentes, se relaciona con los textos que los estudiantes deben leer y los que ellos quieren leer así como las estrategias a utilizar para hacer de la lectura un medio ameno en la consecución de conocimientos razón por la cual, se ha decidido diseñar e implementar un ambiente virtual, herramienta soportada en las TICS, como alternativa de cambio que motiven y despierten en el estudiante el interés y el hábito por la lectura, mejorando en gran medida la ortografía, la fluidez tanto verbal como escrita, elevando de esta manera su nivel personal y cultural.

Este proyecto pretende ser de gran utilidad para aquellas personas inquietas e interesadas en mejorar su competencia lectora y adentrarse en una producción literaria variada; en particular va dirigido a los estudiantes de los grados octavos y novenos del Colegio Técnico de Nazareth de Nobsa. Este ambiente virtual de aprendizaje posibilita el desarrollo de contenidos de refuerzo de la lecto – escritura



creando múltiples caminos o alternativas para acceder a la información, atendiendo al gusto e interés individual como un sustento teórico que asocia imágenes a fin de desarrollar y afianzar el conocimiento modificando así el papel que hasta ahora habían cumplido los docentes.

El desarrollo de las competencias interpretativa, argumentativa y propositiva forma personas inquietas por el saber ya que permite el acceso a la información propiciando nuevos conocimientos en forma casi inmediata y sin barreras, desplegando un aprendizaje donde el usuario tenga uso de razón y oportunidad de movilizar su pensamiento, de responsabilizarse, del análisis de conceptos desde su experiencia previa, de reflexionar sobre las preguntas propuestas, de formar conjeturas e hipótesis de solución para ser discutidas y experimentadas de tal manera que comprenda lo que el mismo elabora y piensa.

En este proyecto se combinan las tres teorías del aprendizaje: conductismo, constructivismo y cognitivismo. A través de la lectura comprensiva y sugerida se busca la interacción entre el saber del lector y los saberes del texto, la reconstrucción de textos que configuran el sentido global del texto y el análisis textual conlleva a la valoración y a la crítica inter – textual.

El AVA tiene indudablemente utilidad teórica y práctica, como herramienta de consulta para personas interesadas en el ámbito literario constituido como una reflexión concienzuda sobre el quehacer del lector. Además se convertirá en un trabajo enriquecedor porque se estará en contacto con grandes escritores a través de su producción literaria, la recopilación y categorización de textos llevan al lector a reconocer la trascendencia de la lectura en la formación del ser integral.

## **4. MARCO TEÓRICO**

### **4.1. ANTECEDENTES**

Uno de los objetivos de la educación Básica y media en el área de humanidades es que el estudiante pueda usar la lectura como herramienta básica para aprender es decir, que sea capaz de acceder a la información de manera eficiente, de evaluarla críticamente y de usarla para producir sus propios conocimientos.

Existe un amplio bagaje de propuestas, métodos y estrategias relacionados con la lectura: lectura rápida, lectura comprensiva pero ésta sigue siendo una piedra en el zapato para los docentes de este nuevo milenio pues aún no se ha encontrado una metodología que lleve al estudiante a disfrutar de la lectura comprensiva, informativa y significativa. Las estrategias que se implementan en el aula con relación al arte de leer son aceptadas por una minoría tal vez porque al docente le ha faltado curiosidad por la innovación en nuestra labor diaria con el fin de formar estudiantes inquietos, inconformes y críticos que sean capaces de comprender y leer especialmente el complicado mundo que les ha correspondido vivir.

Evidencia esto los resultados de las pruebas de estado ICFES (ver anexo 1) durante los últimos años no sólo en lenguaje sino también en aquellas áreas donde la competencia lectora (interpretar, argumentar y proponer) es fundamental, han descendido notoriamente y teniendo en cuenta el reto impuesto por el gobierno en cual está enfocado en el desarrollo de las competencias

comunicativas a través de la competencia lectora orientada a la interpelación entre texto-contexto – aprendizaje; el área de humanidades del Colegio Técnico de Nazareth ha diseñado y ejecutado proyectos de lectura con el fin de lograr una actitud positiva así:

El proyecto “VIVE LA LECTURA” se desarrolla con estudiantes del grado 5º en el horario de 6:30 a.m. a 7:00 a.m. de lunes a viernes, con el objetivo de desarrollar hábitos de lectura comprensiva mejorando la expresión oral y escrita. Esta actividad se apoya en la colección Torre de Papel conformada por 120 cuentos con temática variada permitiendo al estudiante ir a su propio ritmo; una vez finalizada la lectura de cada obra se debe realizar una actividad escrita como evidencia de sus logros y del proyecto en sí. Para estimular al lector más comprometido en su auto aprendizaje se otorga un incentivo manteniendo de esa forma su constancia como fuente primordial de adquisición del conocimiento.

El proyecto LEA (Lectura rápida, Estudio, Aprendizaje) dirigido a estudiantes de los grados 6º y 7º; desarrollado en 1 hora semanal de la asignación académica del área de Castellano durante el año lectivo y partiendo de la premisa que la velocidad de la lectura en nuestros educandos es proporcional a la velocidad de la pronunciación impidiendo una buena comprensión textual y llevándolo a una segunda lectura lo que origina desmotivación, sabiendo que la eficiencia y eficacia consiste en hacerlo todo cada vez mejor y en menos tiempo con técnicas sencillas que permitan hacer de la lectura una actividad ejecutada con interés y entusiasmo. Con este proyecto se ha logrado desterrar malos hábitos de lectura (descifrar el texto letra por letra en forma regular y continua, seguir la lectura con los dedos)

agilizando la capacidad de percepción del ojo y por consiguiente el progreso de la comprensión de lectura.

## **4.2. REFERENTES TEÓRICOS**

El aprendizaje es una actividad co-substantial al ser humano. Se aprende a lo largo de toda la vida, aunque no siempre en forma sistemática a veces es fruto de las circunstancias del momento; otras, de actividades planeadas por alguien y que el aprendiz lleva a cabo en aras de dominar aquello que le interesa aprender.

Para mayor comprensión y orden del proyecto se exponen marco teórico y conceptual para cada área así: Teorías del aprendizaje, uso de las Tic en el aprendizaje, ambientes virtuales de aprendizaje.

### **4.2.1. Teorías del Aprendizaje.**

En las teorías del aprendizaje es importante resaltar en primer lugar a Jean Piaget quien afirma: “la relación con el mundo está mediatizada por representaciones mentales que de él tengamos, organizadas en estructuras jerarquizadas que varían de acuerdo al proceso evolutivo del individuo, buscando equilibrios cada vez más estables y duraderos. El sujeto construye su propio conocimiento para lograr la adaptación al mundo”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> CENDALES ARIAS Luis Alberto, Corrientes Pedagógicas. Tunja. Grafiboy. 2008. Pág. 73

.A partir de los doce años el niño está en una nueva situación escolar y vital que le plantean nuevas dificultades. Con una inteligencia madura a nivel de posibilidades de razonamiento, comprensión y análisis de la realidad externa de la que ha ido extrayendo información durante la época anterior; el joven aprovecha los contenidos progresivamente teóricos y generales que el colegio le brinda, aunque la difícil situación emocional, adolescencia, pueden perturbar sus intereses intelectuales; ya que los sitúa ante una nueva forma de vivir su cuerpo, emociones que no logra comprender y una reestructuración de los vínculos afectivos.

Los psicólogos cognoscitivistas del aprendizaje centran su trabajo en estudios sobre las estructuras de memoria, sobre elementos del procesamiento de la información en que se basa el aprendizaje y sobre los eventos que pueden facilitar este acto. Así, la memoria es una estructura de conocimientos interrelacionados, bajo esta perspectiva, enseñar es procurar llenar los vacíos que existen en dicha estructura.

Los estudiantes no son receptores pasivos del conocimiento, sino por el contrario son participantes activos en la interpretación de modelos que ellos mismos o el profesor proponen para que intente aprender aquello que aun no saben.

#### 4.2.1.1. **Teoría Constructivista:**

El enfoque constructivista se origina en posturas filosóficas e investigaciones de la psicología cognitiva, la cual se opone a la enseñanza transmisiva aduciendo: “no

es el docente quien enseña, sino el estudiante quien construye sus propias representaciones mentales para acercarse al mundo”<sup>2</sup>

Emmanuel Kant afirma: “el conocimiento no es una copia de la realidad sino una copia del ser humano. El ser humano organiza los datos que le llegan por los sentidos a través de unas formas construidas por su mente a priori, y, es a partir de estas que se acerca al mundo y opera en él.”<sup>3</sup>

Por su parte Lev Vigotsky argumenta: “El aprendizaje que realizan las personas es mediado por la cultura a la que pertenecen, es decir, que primero construye la cultura los supuestos, principios y teorías y luego los transmite poco a poco al nuevo miembro, mediante la interacción con los miembros más cercanos, quienes lo guían y corrigen hasta que aprenden a moverse con cierta libertad”<sup>4</sup> Según este planteamiento, en el aprendizaje del ser interviene no solo el docente sino también la familia y el entorno en el que se desenvuelve y dependiendo de esto será más competitivo en la medida que el soporte sea de calidad cultural y educativa.

J.D. Novak desarrolla en forma sistemática una teoría constructivista, en su obra *El Constructivismo Humano* y tomando las ideas de Ausubel realiza un aporte metodológico para la investigación en las diferentes áreas del saber cómo son los mapas conceptuales los cuales permiten la representación esquemática del conocimiento, la organización conceptual y desarrolla el pensamiento inductivo y deductivo. Novak<sup>5</sup> considera que en el proceso de la evaluación de los mapas conceptuales se debe tener en cuenta criterios así:

---

<sup>2</sup> BUSTOS COBOS, Félix. Los tres niveles del constructivismo. Serie fundamental de la educación. lectura N° 24, octubre 24 de 1993. Cartagena.

<sup>3</sup> CENDALES ARIAS, Luis Alberto. Op Cit. Pág. 71

<sup>4</sup> Citado por ANTUNES, Celso. Vigotsky en el aula. Editorial SB, Buenos Aires. Argentina

<sup>5</sup> NOVAK, J.D. y GOWIN, D.P Aprendiendo a aprender. Martínez Roca, Barcelona, 1988.

- Si las relaciones son validas, 1 punto
- Si los niveles jerárquicos son validos, 5 puntos.
- 10 puntos para la relación cruzada ya que hacen relación a los niveles de flexibilidad, definida como la posibilidad de establecer relaciones entre conocimientos o con la realidad.
- 1 punto para la calidad de ejemplos.

Gowin ideó los diagramas uve útil para entender procedimientos o realizar trabajos prácticos relacionados con la resolución de problemas. “la uve heurística consta de:

- Los acontecimientos, inicio de la producción de conocimientos.
- Una pregunta problema.
- La parte conceptual y teórica.
- La metodología. Desde el preámbulo hasta la evaluación.”<sup>6</sup>

David Paul Ausubel aborda la teoría del aprendizaje significativo así: “averígüese lo que el individuo ya sabe y enséñele en consecuencia”<sup>7</sup>; interpretando esta frase se considera necesario hacer un diagnóstico para indagar por los conocimientos que el estudiante posee del tema, esta información permite, facilitar o dificultar la asimilación de los nuevos contenidos. Además este autor argumenta que el aprendizaje significativo se dé en un sujeto, se requiere de las siguientes condiciones:<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> NOVAK y GOWIN, Op. Cit. Pág. 47

<sup>7</sup> AUSUBEL,D.P.,NOVAK,J.D., y HANESSIAN,H., Psicología Educativa: un punto de vista cognitivo, Trillas, Mejico.1973.

<sup>8</sup> AUSUBEL, op., cit., p.56.

- Que el estudiante muestre una actitud hacia el aprendizaje significativo, es decir, que esté dispuesto a relacionar en forma no arbitraria, la nueva información con su estructura cognoscitiva.
- Que el nuevo material sea potencialmente significativo para él, lo que estará determinado por la naturaleza del material que va a aprender y por la estructura cognoscitiva del estudiante.

Hacia la década de los ochenta comenzó a precisarse, en la psicología educativa, cuáles son los procesos cognitivos, se dice que son construcciones o constructor mentales. El constructivismo no es una escuela propiamente dicha. Más bien, es un énfasis reciente que ha ido caracterizando parte de las investigaciones de la psicología cognitiva, emparentada con la teoría de los sistemas y de los modelos, con algunas investigaciones neurofisiológicas, con ciertas corrientes del pensamiento psicológico.

#### 4.2.2. **La Lectura**

La lectura se constituye en la herramienta fundamental para generar desarrollo y producir conocimiento a partir de la información. Es un instrumento o herramienta para llenar los vacíos de conocimiento que se producen en la resolución de un problema. Así la lectura es un proceso con sentido de forma estructurada. De nada vale leer si no se comprende lo que se lee. Esto implica reconocer en un texto no solo el significado de las palabras y expresiones, sino la intención comunicativa del escritor y la clase de información que transmite.

Cronológicamente, el primero de estos cambios radicales fue el lenguaje oral; con el lenguaje, el hombre pudo transmitir sus pensamientos, sus sentimientos para reproducirlos y evitar que se perdieran a través del tiempo.



La segunda gran revolución fue la invención de la escritura que después de experimentar en diferentes soportes (piedra, piel de animal, corteza de árbol y finalmente el papel) logra consolidarse como un medio para hacer perdurar los conocimientos en el tiempo y en el espacio.

La tercera gran revolución fue la invención de la imprenta que permite la difusión masiva de saberes, los cuales llegan a personas para quienes estaba prácticamente vedada la cultura y el conocimiento. La cuarta revolución es la de los medios electrónicos y la digitalización que difunden y masifican aún más los conocimientos agregando la inmediatez a los mensajes; lo que da la posibilidad de enterarse de sucesos en el preciso momento en que sucedan. La radio y la televisión son los primeros medios que posibilitan esta situación, hasta llegar a las computadoras e Internet que favorecen las relaciones interpersonales distantes hasta el acceso democrático a todo tipo de información posibilitando el acceso a datos, enciclopedias y bibliotecas virtuales que de otra forma sería difícil si no imposible lograrlo.

#### **4.2.2.1. Competencia lectora**

Noam Chomsky introdujo el término competencia en el ámbito educativo surgiendo definiciones tales como:

- La competencia entendida como una capacidad implica que el estudiante aprenderá no sólo informaciones sino que será capaz de saber que puede hacer con esos conocimientos; donde aplicarlos, cómo hacerlo, por qué usarlos o por qué no. En cuanto a la competencia entendida como competitividad implica la capacidad que tiene el individuo de hacer valer sus quehaceres en una comunidad.

- La competencia entendida como incumbencia implica que el estudiante entienda que los aprendizajes no son algo aislado si no que es un saber directamente relacionado con su realidad tanto la presente como la futura, algo que le debe competir, incumbir, interesar, afectar.
- La pedagogía conceptual define la competencia como el querer-saber-hacer con los afectos (valores, sentimientos, juicios de valor, opciones de vida), los saberes ( conocimientos, informaciones, instrumentos de conocimiento y operaciones mentales) y los haceres (las expresiones, los lenguajes, las praxis de un ser humano)<sup>9</sup>

A través de la lectura, los estudiantes del tercer milenio se enfrentarán a grandes retos tanto para su vida laboral como para sus estudios superiores y de ahí, a una nueva vida llena de grandes cambios, transformaciones, avances, ciencia y tecnología quienes competirán entre los poseedores del saber y de la inteligencia para conquistar el éxito. Algunos lingüistas se han referido a este tema desde diferentes puntos de vista.

Ana Teberosky Coronado, en entrevista realizada por Jesús Iribarren y publicada en el Diario de Noticias del jueves, 1 de febrero de 2.001 argumenta: *"No es que leamos menos que antes, nos pasamos el día leyendo cosas pero ha surgido un leer haciendo zapping, el niño comienza a participar de la actividad cultural que sus padres hacen en su casa"*.<sup>10</sup> El ejemplo empieza en casa y así se desarrolla el proceso lector, desde la cuna los padres que acostumbran a leer

---

<sup>9</sup> CHOMSKY, Noam. Aspectos de la Teoría de la Sintaxis, Barcelona: Gedisa editorial. 1999.

<sup>10</sup> <http://web.jet.es/danet/anatbrsk.htm> [ julio 15 de 2009]

cuentos a sus hijos antes de dormir ellos se proyectan como buenos lectores y la escuela debe servir de compensación social.

Las nuevas tecnologías y la lectura son complementarias, los niños nacen en una era digital y dominan estos medios con mayor facilidad. En la red es imprescindible saber leer y escribir, da y pide mucho, se corrige sobre la marcha; aumentando de esta forma la capacidad intelectual del ser humano.

Además, afirma: “El secreto de la lectura es la libertad de imaginar, esta debe ser significativa. Cuando uno aprende a leer no sólo domina los contenidos sino el instrumento básico para adquirirlos, *aprender a aprender*”.<sup>11</sup>

Por su parte el lingüista español Daniel Cassany considera: “necesario una renovación del sistema educativo que se adecue a los avances provocados por las nuevas herramientas electrónicas ya que una computadora en clase cambia muchas cosas, por ejemplo: el número de personas que pueden acceder a la lectura de variedad de textos(...)”<sup>12</sup>; el conocimiento es directamente proporcional al medio en el que se desenvuelve el individuo, es decir, el contexto es parte de su formación integral enriqueciendo su saber con el intercambio de diversos puntos de vista gracias a la globalización y al uso efectivo de la red.

---

<sup>11</sup> <http://www.universia.net.co/vigia-del-idioma/articulos-especiales/-leer-y-escribir-en-la-era-internet/otros-de-los-supuestos-efectos-de-la-irrupcion-de-los-nuevos-formatos-tecnologicos-es-el-descuido-de-la-ortografia.-cual-es-su-opinion-frante-a-esta-hipo.html>  
[Junio 14 de 2009]

<sup>12</sup> <http://www.universia.net.co/vigia-del-idioma/articulos-especiales/-leer-y-escribir-en-la-era-internet/otros-de-los-supuestos-efectos-de-la-irrupcion-de-los-nuevos-formatos-tecnologicos-es-el-descuido-de-la-ortografia.-cual-es-su-opinion-frante-a-esta-hipo.html>.  
Op., Cit.

Para el proyecto “*Diseño e implementación de un ambiente virtual de aprendizaje para el desarrollo de la competencia lectora en los estudiantes del grado 8° y 9°*” se tiene en cuenta la aplicabilidad de las competencias interpretativa, argumentativa y propositiva

- **Competencia interpretativa:** Implica comprender el sentido de un texto, entendido como un tejido complejo de significación. Las acciones se encuentran orientadas a identificar y reconocer situaciones problema, el sentido de un texto, de una proposición, de un problema, de una gráfica, de un mapa, de un esquema y de los argumentos en pro o en contra de una teoría o de una propuesta, entre otras; es decir, se funda en la reconstrucción local y global del texto.
- **Competencia argumentativa:** consiste en manifestar las razones para defender opiniones, concepciones o comportamientos, ella explica o sirve de elemento articulador en la búsqueda de alternativas ante los problemas.

La argumentación es una actividad social y necesaria en la vida de todo individuo. Ella es el principio de convivencia por cuanto permite dirimir conflictos personales y colectivos (la injusticia hace su aparición cuando se agota toda opción argumentativa) es razonamiento, inferencia, demostración y esencialmente el propósito es convencer, hacer cambiar de ideas, forma de actuar y decisiones de un interlocutor. Ella fue cultivada en la antigüedad por los griegos, siendo los sofistas sus más grandes exponentes, aunque su error fue su desprecio por la verdad.

Hoy el uso es múltiple, se argumenta en política para proponer la construcción de una nueva sociedad; argumenta el vendedor para promocionar sus artículos, el jurista para ganar un pleito, el profesor para convencer a los jóvenes de la importancia de ser agentes de una revolución cultural y moral.

- **Competencia propositiva:** permite la generación de hipótesis, establecimiento de conjeturas, encontrar posibles deducciones. En esta etapa del proceso el estudiante propone alternativas viables a la solución de problemas que le son planteados. Hace referencia a las acciones tendientes a generar hipótesis, solución de problemas, construcción de mundos posibles a nivel literario, proposición de alternativas de solución a conflictos sociales, elaboración de alternativas de explicación a un evento y a una confrontación de perspectivas presentadas en un texto, entre otras.

#### 4.2.3. Las Tic en el aprendizaje

La Tecnologías de la Información y Comunicación han permitido llevar la globalidad al mundo de la comunicación, facilitando la interconexión entre las personas e instituciones a nivel mundial, y eliminando barreras espaciales y temporales. Se denominan **Tecnologías de la Información y las Comunicación** al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Las Tic incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual. Actualmente existen una gran cantidad de nuevas tecnologías de la información y la comunicación; que

han afectado los ambientes de trabajo y el rol del docente en el aula de clase.

#### **4.2.3.1 Ambientes virtuales de aprendizaje**

Es un hecho que la Internet produce un nuevo escenario en la enseñanza y el aprendizaje tal como lo afirma Patricia Ávila: “Entendemos por ambiente virtual de aprendizaje al espacio físico donde las nuevas tecnologías tales como los sistemas Satelitales, el Internet, los multimedia, y la televisión interactiva entre otros, se han potencializado rebasando al entorno escolar tradicional que favorece al conocimiento y a la apropiación de contenidos, experiencias y procesos pedagógico-comunicacionales. Están conformados por el espacio, el estudiante, el asesor, los contenidos educativos, la evaluación y los medios de información y comunicación”.

Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje están proponiendo un cambio de paradigma en la educación donde el aprovechamiento pedagógico de las nuevas tecnologías demanda nuevas formas de atención, manejo de nuevos lenguajes y creación de nuevos espacios donde el estudiante tenga autonomía e independencia. La relación del ser humano con la tecnología es compleja, es una relación de necesidades básicas, de transporte, de comunicación, etc., con capacidad e inventiva para desarrollar herramientas, instrumentos y medios para satisfacer esas necesidades

.

En e-learning continuamente se habla del *1 to 1*, lo que significa no sólo un trato personalizado, sino un *feed-back* personalizado y constructivo, recurso que tendrán asesores y estudiantes para difundir información e intercambiar conocimientos y experiencias. Los compendios y fascículos (digitalizados) estarán

todo el tiempo (previa inscripción y validación) a disposición de los estudiantes así como otros recursos de aprendizaje en la plataforma y en la página web:

**Correo electrónico:** E mail. Establece un canal de comunicación directo entre asesor y estudiantes; y entre estudiantes y estudiantes, permitiendo una interacción asincrónica. Es una forma rápida, fácil y barata de comunicarse con cualquier persona conectada a la red. En sus orígenes fue un medio de comunicación excelente entre científicos y académicos que encontraron en éste un instrumento para discutir e intercambiar resultados y avances de investigaciones.

**Foros y debates:** Crean entornos virtuales de interacción asíncrona donde se comparten experiencias entre estudiantes y profesores. Herramienta en línea que facilita la realización de discusiones enhebradas jerárquicamente, con las cuales los participantes pueden continuar conversaciones sobre temas particulares sin la necesidad de estar conectados al mismo tiempo. En el AVA “Entre Realidades y Fantasías” los foros son una forma de motivar la participación y la responsabilidad de los estudiantes en su propio aprendizaje.

**Chat:** Es un sistema de conversación multiusuario de interacción sincrónica, donde las personas se reúnen en canales para hablar en grupo o en privado, los usuarios pueden estar situados en lugares remotos. El chat será también una posibilidad de comunicación e interrelación personalizada entre el asesor y los estudiantes.

**Videoconferencias:** Las intervenciones y respuestas de los participantes se comparten en tiempo real, la interacción es sincrónica.

**Hipertexto:** es un texto compuesto de bloques de palabras o imágenes electrónicamente unidos en múltiples trayectos y recorridos en una textualidad abierta y descrita con términos como nodo, red, trama y trayecto. La página del AVA tendrá una gran cantidad de hipertextos que le den la posibilidad a los estudiantes de aprender conocimientos en una forma distinta a como estaba acostumbrado.

**Buscadores:** Su función principal es identificar información específica.

Dos características de las nuevas tecnologías de la información y que inciden en la educación son la comunicación y la interactividad. La capacidad de comunicación es la interrelación que se da entre los participantes de manera dialógica y como resultado del desarrollo de las habilidades para usar el lenguaje, comprendiendo y manejando un vocabulario adecuado. La interactividad, sustenta nuevos entornos de enseñanza y aprendizaje basados no sólo en formas de comunicación en tiempo real sino también en técnicas didácticas de aprendizaje cooperativo, colaborativo y responsable.

#### **4.2.3.2 Metodología de la educación virtual**

La metodología de la educación virtual es un proceso de formación interactiva, centrado en el aprendizaje auto dirigido y colaborativo que se realice en cualquier espacio y tiempo en forma sincrónica y asincrónica. El componente pedagógico está inmerso en la forma como se lleve a la práctica, así:

- Las características del modelo pedagógico se revierten en las concepciones de conocimiento, tipo de aprendizaje, de persona y las metodologías y medios a utilizar.



- El currículo y su organización proporciona el horizonte hacia el cual marcha el proceso, sirviendo de norte y dotando de sentido las acciones realizadas.
- Las características de los actores del proceso teniendo en cuenta el papel del maestro, el estudiante y el aprendizaje.

#### **4.2.3.2.1 Rol del estudiante**

Rena Palloff y Keith Pratt son investigadores de los procesos de educación virtual y han escrito varios libros entre los que se destaca “Building learning communities in cyberspace”. Una de sus grandes preocupaciones ha sido la caracterización del estudiante de los cursos virtuales. Una de sus publicaciones está orientada exclusivamente a este tema: “The virtual student”. En este libro elaboran la fotografía de lo que podría considerarse el ideal de un estudiante virtual.

- La primera y más obvia característica es la necesidad de que el estudiante virtual tenga acceso a un computador con conexión a internet, preferiblemente de alta velocidad. Además de ello, requiere de las destrezas necesarias para utilizarlos.
- Los estudiantes virtuales deben estar dispuestos a compartir cuestiones personales sobre sus vidas, trabajos y otras experiencias educativas.
- Para el estudiante virtual, la ausencia de un auditorio o de claves visuales no representa un obstáculo para poderse comunicar. Desarrolla con facilidad las destrezas de la escritura de modo que supera las dificultades de escribir con la práctica.
- El estudiante virtual tiene la capacidad de auto-motivarse y es auto-disciplinado, condiciones indispensables para la flexibilidad; además se requiere responsabilidad y compromiso.

- El estudiante virtual tiene la férrea voluntad de dedicar una cantidad de tiempo significativo en cada semana para sus estudios, aspecto importante.
- El estudiante virtual debe trabajar de manera colaborativa ya que es condición para lograr los objetivos propuestos en el aprendizaje.

Resumiendo, el estudiante de educación virtual debe ser autónomo en la dirección de su proceso de aprendizaje, debe tener la capacidad de tomar decisiones sobre cómo, cuándo donde y a quién acudir, con capacidad de trabajar en colaboración con otros; de caracterizar la aplicación real que tienen los conocimientos en su cotidianidad y en sus expectativas concretas y con la suficiente autoestima para superar la soledad que implica el proceso.

#### **4.2.3.2.2 Rol del Docente Virtual**

El papel del tutor virtual es el mismo que el del profesor presencial: ayudar a que los alumnos aprendan y, más concretamente, a favorecer que las personas aprendan a pensar y decidir por sí mismas. Idealmente, instalar en ellas el amor por aprender. Por ello, el maestro se convierte en un diseñador de ambientes de aprendizaje virtual con una responsabilidad muy clara en el planteamiento de un modelo pedagógico que permita el desarrollo del aprendizaje y en un interlocutor al interior del proceso.

El tutor tendrá dos papeles decisivos: **ofrecer *feed-back* y manejar y reforzar relaciones entre personas** pues ya no tiene una presencia corporal frente al estudiante y por lo tanto no puede ejercer su poder como lo hacía al interior del aula; ahora debe ser reconocido por lo que le proporciona, por facilitar la reflexión y la interactividad entre los participantes, por fijar posibilidades de relación con el conocimiento.

#### 4.2.3.2.3 Rol del aprendizaje

No es lo mismo *saber acerca de*, que *saber hacer*. El conocimiento no tiene excesivo valor si no se pone en práctica. Por esa razón, el objetivo último del aprendizaje es modificar el comportamiento de un alumno para que haga las cosas de manera diferente y mejor antes. Es evidente que aprender no es lo mismo que enseñar, *Educare* en latín significa "sacar hacia fuera lo mejor de uno mismo".

El aprendizaje que se genera en la educación virtual es auto dirigido y colaborativo. El aprendizaje autodirigido es entendido como un conjunto de acciones, y acciones que el estudiante realiza al interior de un aprendizaje académico de auto instrucción.

El aprendizaje colaborativo se centra en los procesos desarrollados por un grupo, puesto que el aprendizaje se enriquece cuando es compartido por medio de acciones de colaboración y/o cooperación en la solución de problemas, aplicación de conocimientos o creación. Cuando se habla de cooperación se hace referencia a una meta o un objetivo común mediante división y asignación y cumplimiento responsable de tareas. El proceso se enriquece de la experiencia, de la dinámica del trabajo y la retroalimentación constante reflejada en la interacción del grupo.

## 5. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

### 5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Los métodos de investigación utilizada son la descriptiva y aplicada.

La investigación descriptiva trabaja sobre realidades de hecho y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. El autor Arias define la investigación descriptiva como una "...caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento". Según Rosa Rojas este tipo de investigación persigue los siguientes objetivos: "describir, registrar, analizar e interpretar la naturaleza actual, la composición o los procesos de los fenómenos, para presentar una interpretación correcta".<sup>13</sup>

La investigación aplicada busca el conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar; haciendo referencia a estudios científicos orientados a resolver problemas de la vida cotidiana o a controlar situaciones prácticas. El problema de esta investigación es de orden práctico, es decir, es la descripción de una situación que puede ser mejorada. En cuanto a su desarrollo, esta investigación exige una estructura metodológica, así:

- Situación problemática.
- Selección de una teoría reconocida.
- Propuesta de acciones de solución.

---

<sup>13</sup> <http://www.slideshare.net/turborap/trabajo-de-investigacion-unimar-presentation>. [12 de Julio de 2009]

- Ensayos de la propuesta.

La investigación aplicada constituye un enlace importante entre ciencia o academia y sociedad o entorno. Las investigaciones aplicadas buscan mejorar un proceso o producto; persiguiendo probar conceptos teóricos en problemáticas reales mediante el diseño y ejecución de nuevas estrategias en ambientes de trabajo.

## **5.2. UNIVERSO**

Está conformado por la población existente en el colegio Técnico de Nazareth - Nobsa, teniendo en cuenta que las diseñadoras y ejecutoras del proyecto “Entre Realidades y Fantasías” son docentes de esta institución quienes a través de su labor diaria han detectado las falencias académicas de sus educandos.

El colegio Técnico de Nazareth es una institución de índole oficial ubicado en el barrio Nazareth; municipio de Nobsa, departamento de Boyacá el cual ofrece educación a 890 estudiantes de estrato bajo (1 y 2 según el Sísben) distribuidos en dos sedes, de los cuales 32 pertenecen al grado preescolar, 380 cursan la básica primaria y 488 se encuentran en la básica secundaria y media técnica. Está institución cuenta con 28 docentes quienes se desempeñan según su área de conocimiento. La parte administrativa la conforman 4 personas, en la dirección se encuentra un rector y una coordinadora.

## **5.3. POBLACIÓN**

La población establecida para la ejecución del proyecto “Diseño e implementación de un ambiente virtual de aprendizaje para el desarrollo de la competencia lectora

en los estudiantes de los grados 8º y 9º oscila entre 160 estudiantes que actualmente cursan estos grados en el Colegio Técnico de Nazareth – Nobsa.

#### **5.4. MUESTRA**

Del Colegio Técnico de Nazareth-Nobsa se toma una muestra aleatoria de 40 estudiantes repartida en los dos géneros y en los dos grados de estudio (20 hombres y 20 mujeres seleccionando 10 de cada grado). Los usuarios son los únicos que pueden decir si un AVA está bien logrado o no; razón por la cual para realizar ajustes al diseño se inscriben 2 usuarios del grado 8º quienes navegan a través del AVA acompañados por un docente del grupo desarrollador para que a medida que se detectan problemas se indague sobre esto y ver sus posibles formas de solución o ajustes pertinentes del AVA titulado **“ENTRE REALIDADES Y FANTASÍAS”**.

#### **5.5 TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Dada la naturaleza de esta investigación y de los aspectos estudiados se utilizaron tres instrumentos:

- **Encuesta:** instrumento aplicado a docentes del colegio Técnico de Nazareth para determinar grado de la competencia lectora de sus educandos. (*ver anexo 2*)
- **Prueba diagnóstica:** para medir la capacidad y gusto lector de la población objeto de estudio (*ver anexo 3*)
- **Entrevista a docentes** de diversas áreas del Colegio Técnico de Nazareth - Nobsa para indagar sobre el grado de adquisición de conocimiento a través de la lectura.

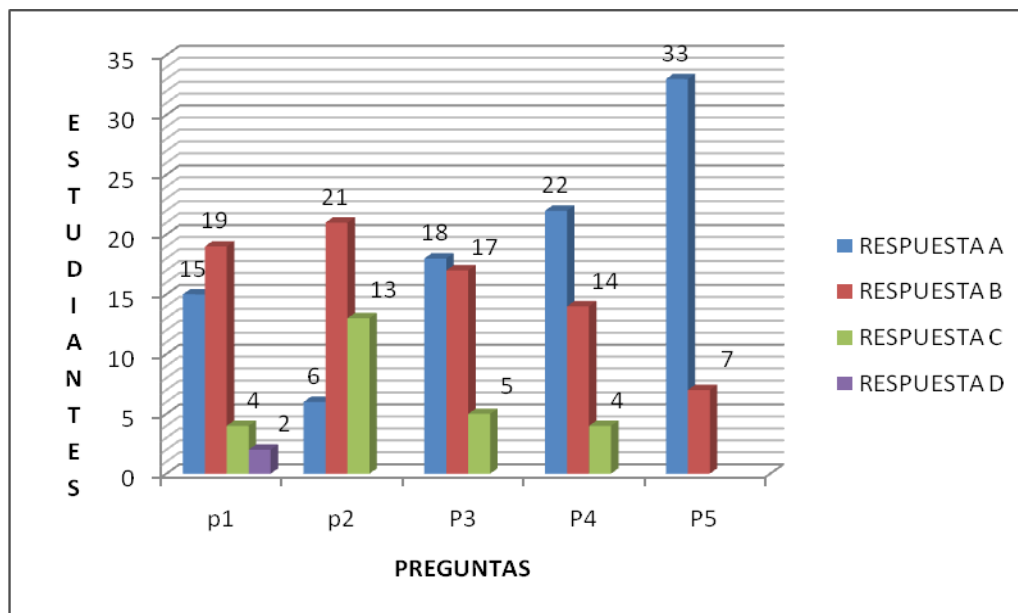
Para el desarrollo de la propuesta se siguió el siguiente proceso:

- Etapa 1: Recolección y análisis de información diagnóstica.
- Etapa 2: Elaboración de anteproyecto.

- Etapa 3: Revisión bibliográfica y elaboración de proyecto.
- Etapa 4: Diseño del Ambiente Virtual de Aprendizaje “Entre Realidades y Fantasías”
- Etapa 5: Socialización del AVA a una muestra de estudiantes de los grados 8° y 9° del Colegio Técnico Nazareth.
- Etapa 6: Ajustes al Proyecto y a la propuesta.
- Etapa 7: Elaboración de protocolos.
- Etapa 8: Envío de proyecto final a zona de asesoría.

### 5.5.1 Análisis de resultados

#### 5.5.1.1 Encuesta para estudiantes



P1 = ¿Qué tipo de textos le agradan leer?

P2 = De acuerdo con la respuesta anterior. ¿Con que frecuencia los lee?

P3= ¿Qué cantidad de textos lee en cada semestre académico?

P4= ¿Considera que los recursos bibliográficos con que cuenta su institución dependiendo de la temática son?

P5= ¿Implementar los nuevos ambientes de aprendizaje como estrategia lectora mejoraría su desempeño académico?

Los cuarenta estudiantes encuestados argumentan

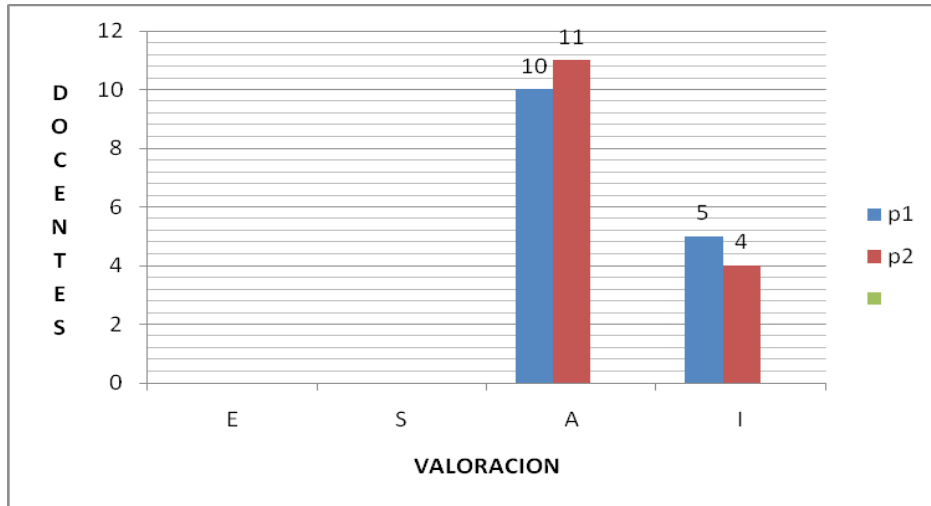
- Preferencia por la lectura de textos informativos.
- La lectura se realiza semanalmente.
- Leen aproximadamente de 0 a 5 libros en cada semestre académico.
- Los recursos bibliográficos con que cuenta la institución son buenos.
- Implementar los nuevos ambientes de aprendizaje como estrategia lectora mejoraría su desempeño académico.

Podemos concluir entonces que, de la encuesta aplicada a 40 estudiantes que cursan el grado 8° y 9° del Colegio Técnico de Nazareth se concluye que los textos narrativos son los de mayor acogida por su carácter fantasioso seguidos de aquellos cuya información es más real y objetiva; de ahí que la frecuencia lectora no sea periódica y que por consiguiente la cantidad de textos leídos es significativamente baja. La propuesta de una nueva estrategia de lectura es llamativa en este grupo de estudiantes.

#### **5.5.1.2 Encuesta para docentes**



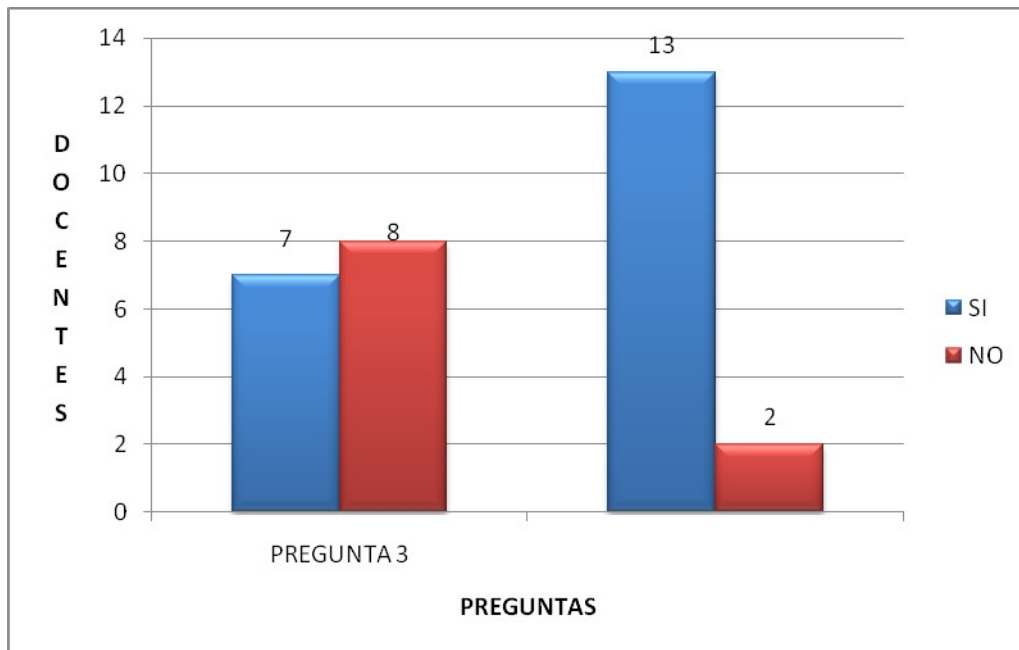
### PREGUNTAS 1-2



p1 = El rendimiento académico de los estudiantes

p2 = La comprensión lectora de los estudiantes.

### PREGUNTA 3 Y 4



p3 = ¿Los estudiantes realizan consultas para reforzar contenidos?

P4 = ¿La implementación de la tecnología (Tic) como estrategia lectora, mejoraría la calidad educativa?

Los 15 docentes a quienes se les aplicó la encuesta relacionada con el comportamiento académico de sus estudiantes consideran que:

- El rendimiento académico es aceptable.
- La comprensión lectora es aceptable.
- pocos y casi ninguno realizan consultas para reforzar contenidos.
- Como docentes la mayoría recomiendan bibliografía digital para sustentar los contenidos de su área.
- Implementar la tecnología (Tic), como estrategia lectora mejoraría la calidad educativa.

En síntesis, de la encuesta aplicada a los 15 docentes de diferentes instituciones del municipio de Nobsa teniendo en cuenta que 10 pertenecen al Colegio Técnico de Nazareth se concluye que el rendimiento académico de los estudiantes es aceptable ya que la comprensión lectora de los mismos es muy regular a pesar que un 46.6% argumentan que la bibliografía propuesta es revisada pero que una nueva herramienta que motiva la lectura es muy factible en pro de la mejora académica de sus educandos.

### 5.5.2 Evaluación del AVA (ver anexo 4)



### **5.5.2.1 Análisis de resultados de la evaluación del AVA**

Las estudiantes califican como Excelente los ítems:

- Diseño del AVA
- Claridad en las instrucciones
- Ventajas del aprendizaje virtual
- Funcionamiento de los diversos links
- Presentación general del AVA

Califican como Bueno los siguientes ítems:

- Variedad de actividades
- Fomento de la interacción social entre los participantes
- Dosificación de las actividades

- Acertividad en las tareas

Una estudiante considera como aceptable los ítems:

- Organización de los contenidos
- Estimulo a la participación
- Estimulo a la continuidad

Los siguientes ítems fueron valorados con E y B cada uno:

- Facilidad en la navegación por el AVA
- Pertinencia de los contenidos
- Aprestamiento de las competencias lectoras
- Efectos sonoros y visuales
- Facilidad de ingreso al aula
- Disponibilidad de bibliografía virtual
- Programación de foros y chats
- Retroalimentación del tutor

Los estudiantes seleccionados para navegar por el AVA consideran que “Entre Realidades y Fantasías” es una herramienta de fácil acceso e interacción que estimula la participación y trabajo cooperativo, con actividades variadas que contribuyen al refuerzo de diversos temas.

## 6. CONCLUSIONES

- El material utilizado en el aula de clase para reforzar contenidos es monótono, factor que influye negativamente en el aprovechamiento del mismo.
- Cuando la lectura es valorada y desarrollada en la mejor forma posible, permite que se tenga mayor facilidad tanto para la comprensión del entorno como para la lectura de textos porque conlleva el desarrollo de la inferencia y la creatividad ya que se puede ir al trasfondo de una historia, imaginar, descubrir y relacionar hechos reales o ficticios y determinar su naturaleza, entre otras cosas.
- Además del ejemplo, la creación de una herramienta que despierte la motivación a la lectura donde ella forme parte de la experiencia diaria tanto en el colegio como en la casa son factores que impulsaron el diseño de un ambiente virtual de aprendizaje.
- En el mundo actual, las nuevas comunicaciones invitan al docente a involucrarse con nuevas estrategias que permitan el logro de sus objetivos y la formación integral de los educandos.
- De la muestra tomada en el Colegio Técnico de Nazareth, los estudiantes prefieren la lectura de textos narrativos porque los transporta a un mundo de ficción donde sus sueños son posibles a través de su creatividad alejándolos de su cotidianidad.

## BIBLIOGRAFÍA

ANTUNES, Celso. Vigotsky en el aula. Editorial SB, Buenos Aires. Argentina

AUSUBEL, D.P.NOVAK, J.D., y HANESSIAN,H., Psicología Educativa: un punto de vista cognitivo, Méjico, Trillas,.1973.

Aspects of Theory of Syntax, article de Noam Chomsky

BUSTOS COBOS, Félix. Los tres niveles del constructivismo. Serie fundamental de la educación. Lectura N° 24, octubre 24 de 1993. Cartagena.

CENDALES ARIAS Luis Alberto, Corrientes Pedagógicas. Tunja. Grafiboy. 2008.

FILHO, L.M.B. Introducción a la escuela activa. Buenos Aires.:Kapeluz.1964.

GALVIS PANQUEVA, Álvaro. Ingeniería del Software Educativo. Santa Fe de Bogotá. Ediciones UniAndes. Primera edición. 1992.

[http://www.alipso.com/monografias3/investigacion\\_educativa\\_\\_proceso\\_y\\_diseno/i](http://www.alipso.com/monografias3/investigacion_educativa__proceso_y_diseno/i)

<http://www.slideshare.net/turborap/trabajo-de-investigacion-unimar-presentation>

<http://www.uiah.fi/projects/metodi/malli>.

[http://www.wikipedia.org/wiki/Método\\_experimental](http://www.wikipedia.org/wiki/Método_experimental) - 33k

[es.wikipedia.org/wiki/investigación\\_experimental](http://es.wikipedia.org/wiki/investigación_experimental) - 15k

[www.ub.es/pedagogia/edu\\_social/programes/pdfs/obligatories/250014.pdf](http://www.ub.es/pedagogia/edu_social/programes/pdfs/obligatories/250014.pdf)

<http://www.universia.net.co/vigia-del-idioma/articulos-especiales/-leer-y-escribir-en-la-era-internet/otros-de-los-supuestos-efectos-de-la-irrupcion-de-los-nuevos-formatos-tecnologicos-es-el-descuido-de-la-ortografia.-cual-es-su-opinion-frante-a-esta-hipo.html>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Moodle>.

LOBO AREVALO, Nubia y otros, Psicología del aprendizaje. Teorías, problemas y Orientaciones Educativas, Santa Fe de Bogotá D.C., Usta, 1990.

NOVAK, J.D. y GOWIN, D.P Aprendiendo a aprender. Martínez Roca, Barcelona, 1988.

Modulo de Investigación Educativa con las diferentes lecturas de apoyo

## GLOSARIO

**APRENDIZAJE:** Adquirir el conocimiento de alguna cosa por el estudio o la experiencia.

**APRENDIZAJE COLABORATIVO:** Forma de interacción entre las personas a través de la cooperación en contraste con las competencias individuales.

**ASINCRONICO:** Comunicación en tiempo no real. El usuario puede hacer uso del ambiente en cualquier momento.

**AULA VIRTUAL:** Forma simulada semejante al aula convencional donde se emplean comunicaciones mediadas por computador entre el docente y el estudiante, entre estudiante y estudiante permitiendo acceder y desarrollar una serie de acciones.

**CONSTRUCTIVISMO:** Se refiere a la construcción que a partir de la interacción con el mundo, se ha realizado de ella (realidad inventada)

**COMPETENCIA:** Es un saber hacer en contexto, es decir, el conjunto de procesos cognitivos, conceptuales y cognoscitivos, que una persona utiliza para resolver una situación, problema o necesidad.

**COOPERACION:** Búsqueda de un objetivo mediante la asignación y cumplimiento de tareas.

**CHAT:** Aplicación que permite interactuar a varias personas directamente mediante la comunicación escrita, vía teclado.

**E-LEARNING:** Es el resultado de aplicar las nuevas tecnologías en el ámbito de la formación y más específicamente, del aprendizaje.



**E-MAIL:** Intercambio de mensajes en forma de texto, gráfico, audio y video entre los usuarios de la red.

**INTERNET:** Recurso ilimitado de información y conocimiento. Conjunto de procesos y productos derivados de herramientas (hardware y software), soportes de información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión de información.

**HIPERTEXTO:** Objetos con múltiples lecturas. Conjuntos integrados por varios niveles de conexión entre textos, imágenes y sonido.

**MOODLE:** Sistema de gestión de cursos de distribución libre que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea.

**MULTIMEDIA:** Producto informático que utiliza recursos de texto, sonido e imagen.

**PAGINA WEB:** Conjunto de páginas relacionadas entre sí mediante hipertexto.

**SINCRÓNICO:** Comunicación real utilizada especialmente en chat.

## PROPUESTA DEL AULA VIRTUAL DE APRENDIZAJE

### 1. INTRODUCCIÓN

La presente propuesta de ambiente de aprendizaje virtual denominada “**ENTRE REALIDADES Y FANTASÍAS**”, es el resultado de una investigación realizada en el Colegio Técnico de Nazareth relacionada con la competencia lectora definida como la capacidad de interpretar, analizar y proponer facilitando el aprendizaje de manera autónoma.

Su objetivo principal es promover la lectura en los estudiantes de octavo y noveno de manera que adquieran las competencias interpretativas, argumentativas y propositivas y por ende se vea un mejor rendimiento académico en las demás áreas del conocimiento.

Los temas elegidos en la propuesta se centran en los intereses de los estudiantes detectados al analizar los resultados arrojados por las diferentes técnicas aplicadas (entrevistas-encuestas) lo que permitió una selección cuidadosa de las lecturas y actividades a desarrollar por el estudiante direccionadas a la temática propuesta en el AVA.

### 2 MODELO PEDAGÓGICO

El modelo pedagógico aplicado en el aula virtual *“Entre Realidades y Fantasías”* es el modelo activo y constructivismo humano principalmente, “(...) en que los estudiantes se perfeccionan ayudándose y apoyándose recíproca y socialmente; así mismo y a los fines de la escuela, para que cada individuo pueda llegar a la plenitud de que es capaz por su propia naturaleza”.<sup>14</sup>

Este modelo activo es de tipo autoestructurante, donde se da mucha libertad al estudiante en su proceso de formación, como respuesta a la escuela tradicional que mantenía subyugado al estudiante, sin ninguna libertad. Esta metodología autoestructurante se caracteriza por los aspectos siguientes:

- Ayuda a transformar al estudiante, lo que implica, cierta libertad y participación en su propio proceso.
- El estudiante pasa de un aprendizaje pasivo a uno activo.
- Se tiene en cuenta al alumno como sujeto individual que posee sus características e intereses particulares y además se le rescata como un ser perteneciente a un contexto y a una cultura, así se convierte en un ser social o sujeto colectivo.
- Los métodos utilizados se denominan activos.
- Rescata el aprendizaje por descubrimiento basado en la observación, que puede ser guiado por el maestro y en algunas circunstancias él es el propio guía.

---

<sup>14</sup> FILHO, L.M.B. Introducción a la escuela activa. Buenos Aires.:Kapeluz.1964

A diferencia del modelo tradicional, el modelo activista permitió la vinculación del estudiante en el proceso educativo.

-El estudiante es el centro del proceso educativo ya que deja de ser el objeto paciente para convertirse en el sujeto activo.

-El componente psicológico de esta pedagogía se funda en la teoría evolutiva de Jean Piaget que reconoce en el ser humano ciertos estadios del desarrollo en los que se realizan determinados procesos intelectuales y comportamentales

-El estudiante es un ser único, individual e irreplicable con características e intereses propios con experiencias adquiridas que contribuyen con su formación.

-El estudiante forma parte de un contexto socio-cultural que lo lleva a ser cooperativo y proyectarse como un transformador de sociedades.

-El estudiante es un autodidacta; llega el aprendizaje a través del descubrimiento, de la manipulación y experimentación partiendo de simple y concreto a lo complejo y abstracto.

-El docente respeta el ritmo de trabajo de sus estudiantes los guía y les facilita el camino para llegar al aprendizaje.

Se promueve el diálogo, la práctica democrática, y el trabajo en equipo.

-El estudiante autoevalúa su aprendizaje teniendo en cuenta si este colma o no sus expectativas. Es honesto consigo mismo.

### 3. DESCRIPCION DEL AVA

El AVA “Entre Realidades y Fantasías” está diseñado de forma amena y dinámica mediante la plataforma tecnológica MOODLE, “(...) sistema de gestión de cursos de distribución libre que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea”<sup>15</sup>.

La distribución es temática lo que lleva al estudiante a navegar partiendo de los textos sencillos, actuales y al alcance de todos que reflejan la cotidianidad del ser humano.

Posteriormente en la medida que se avanza, los contenidos son tan diversos que lo invitan a viajar entre la realidad y la fantasía al mismo tiempo que expresan el sentir, soñar y pensar de un pueblo.

Su interacción mediante las diferentes herramientas que ofrece el aula, tales como el chat y los foros, la hacen todavía más divertida para los estudiantes al igual que la diversidad de conocimientos que mezclan acontecimientos ocurridos a través de la historia, la creación de mundos ficticios, realizando descubrimientos científicos y generando formas de organización y pensamiento.

Para facilitar su navegación por el AVA está diseñada en tres grandes áreas

---

<sup>15</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Moodle>. [Citado en Junio 2009]

Zona de información general	Zona de trabajo	Zona de cronograma de eventos y actividades grupales
-----------------------------	-----------------	--

**ENTRE REALIDADES Y FANTASÍAS** Usted se ha autenticado como [Anna Sierra Sierra \(Salir\)](#)

[U.V Postgrados](#) » [LASV](#)

**Personas**

- Participantes

**Actividades**

- Chats
- Foros
- Glosarios
- Lecciones
- Recursos
- Tareas

**Buscar en los foros**

[Búsqueda avanzada](#)

**Administración**

- Activar edición
- Configuración
- Editar información

**Diagrama de temas**

**ENTRE REALIDADES Y FANTASÍAS**

**EL MAGICO MUNDO DE LA LECTURA**



**NOVEDADES**

- [PORQUÉ REALIDADES Y FANTASÍAS](#)
- [RUTA DE NAVEGACION](#)
- [MENÚ WEB](#)
- [PLAN DE NAVEGACIÓN](#)

**1 TEXTOS INFORMATIVOS**

[CLUB DE BEMENIA](#)

**NOVEDADES**

[Agregar un nuevo tema...](#)

19 de dic, 16:31  
Pablo Munevar  
**RETROALIMENTACIÓN DEL DISEÑO DEL AULA** [más...](#)  
[Temas antiguos ...](#)

**Actividad reciente**

Actividad desde jueves, 18 de junio de 2009, 07:56  
[Informe completo de la actividad reciente...](#)

Sin novedades desde el último acceso

**Eventos próximos**

No hay eventos próximos

[Ir al calendario...](#)

**Zona de información general:** presenta las diferentes funciones estándar que contiene la plataforma Moodle en el aula virtual “Entre Realidades y Fantasías”.

- PERSONAS
- [Participantes](#): nombre de tutores y estudiantes del curso.
- ACTIVIDADES: índice de las actividades propuestas en el AVA
- BUSCAR EN LOS FOROS: ubicación rápida y específica del foro requerido.
- ADMINISTRACIÓN: zona tutorial. Permite a tutores y técnicos adscritos actualizar información
- MIS CURSOS: cursos disponibles para los usuarios.





**Zona de trabajo:** ofrece un espacio donde se concentra el proceso de aprendizaje llevando al usuario a interactuar con el conocimiento de una forma productiva.

## **ENTRE REALIDADES Y FANTASÍAS**

1.  [Novedades](#)








## ***EL MAGICO MUNDO DE LA LECTURA***







2.  [PORQUÉ REALIDADES Y FANTASÍAS](#)
3.  [INTRODUCCIÓN](#)
4.  [RUTA DE NAVEGACION](#)
5.  [MENÚ WEB](#)

## 6. [PLAN DE NAVEGACIÓN](#)

En esta primera parte de presentan unas generalidades del AVA

-  **Novedades:** espacio abierto para comentarios
-  **Porqué entre realidades y fantasías:** breve justificación del ambiente virtual-.
-  **Ruta de navegación:** despliega una pantalla en power point de un mapa conceptual con la temática del AVA.
-  **Menú Web:** bibliografía en red que refuerza y profundiza los contenidos del AVA.
-  **Plan de navegación:** presenta la distribución de la temática por módulos.

### TEXTOS INFORMATIVOS.

- **Saludo de bienvenida:** saludo de bienvenida y presentación del modulo.
-  **contenidos del módulo:** despliega pantalla en power point con la temática a estudiar.
-  **noticias semanales:** presenta la actividad a desarrollar para participar en el foro.
-  **al día:** socialización de las conclusiones del foro en el chat programado por el tutor.
-  **diagramas organizativos:** despliega pantalla en power point con contenidos necesarios para desarrollar las actividades.
-  **diagrama 1:** despliega pantalla en power point con contenidos necesarios para desarrollar las actividades
-  **diagrama 2:** presenta cuadro para desarrollar la actividad.
- **Lexicográficos:** presenta definiciones de diferentes vocablos incluidos en el módulo.



- **Exprésate: Despliega** pantalla con la lección final del módulo. Al hacer click sobre la palabra imagen aparece un dibujo relacionado con la actividad a desarrollar.

**Zona de cronograma de actividades y eventos:** presenta los eventos y actividades programadas actuales para tener en cuenta.

El contenido del AVA “Entre realidades y fantasías está disponible en la siguiente dirección: <http://e-learning.uniminuto.edu/uvpostgrados/login/index.php>

## 4. PROTOCOLO

Realizado el seguimiento mediante la observación a cada uno de los estudiantes se puede deducir que:

### 4.1. ADQUISICIÓN DEL CONOCIMIENTO

CRITERIOS	PRODUCTOS
<p><b>HABILIDADES COGNITIVAS.</b></p> <p>Las habilidades cognitivas que se consideran favorecen la aplicación del AVA son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>OBSERVACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>Entrada al AVA</i></li> <li>○ <i>Modulo textos informativos</i></li> <li>○ <i>Ruta: Afiche Noticia</i></li> </ul> </li> <li>▪ <b>ANALISIS</b> <i>La reseña y el ensayo son formas de exposición que permiten resaltar, destacar y comparar pensamientos</i></li> <li>▪ <b>ORDEN</b> <i>Las subhabilidades de listar y agrupar se encuentran en los textos de tradición oral (mito, leyenda,...) y en los textos explicativos.</i></li> <li>▪ <b>CLASIFICACIÓN</b> <i>El desarrollo de actividades</i></li> </ul>	<p>El usuario al ingresar por el link “Ruta” identifico generalidades de los temas; en el link “diagramas “ se detuvo observando detalladamente gráficos que requieren de su atención para el desarrollo de la actividad programada.</p> <p>Las actividades propuestas en el módulo de textos interpretativos llevaron al usuario al análisis como una habilidad cognitiva plasmada en ensayos y reseñas.</p> <p>El usuario después de la lectura detallada del texto respondió a una competencia interpretativa.</p> <p>En el link de textos narrativos el usuario extrajo información precisa.</p>

<p><i>relacionadas en el tema de novela permite jerarquizar y esquematizar información presentada.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>REPRESENTACIÓN</b> <i>La recreación es parte del afianzamiento de la información disponible en el AVA</i></li> <li>▪ <b>MEMORIZACIÓN</b> <i>La evocación de términos se hace presente en toda la temática del AVA.</i></li> <li>▪ <b>INTERPRETACIÓN</b> <i>Es parte fundamental del AVA ya que permite argumentar desde diversos tópicos.</i></li> <li>▪ <b>EVALUACIÓN</b> <i>Habilidad que se desarrolla en la medida que el usuario navega por el AVA.</i></li> </ul>	<p>Versión de un texto de un estilo a otro. Complementación de textos teniendo en cuenta vivencias.</p> <p>La expresión requiere de la codificación y la evocación de aspectos adquiridos a lo largo de la vida.</p> <p>El conocimiento se adquiere a partir del desarrollo de las diversas competencias (interpretar, argumentar y proponer) del AVA.</p> <p>Las estrategias evaluativas guiaron al usuario a cumplir acciones que le permitieron adquirir, elaborar y procesar información específica.</p>
--	--

<p><b>HABILIDADES META COGNITIVAS.</b></p> <p>✓ <b>PLANIFICAR:</b> Selección de estrategias utilizadas en el proceso de aprendizaje.</p> <p>✓ <b>REGULAR:</b> Se hace referencia al tiempo y a la forma, la consecución del aprendizaje.</p> <p>✓ <b>EVALUAR.</b> Permite medir el grado de adquisición del conocimiento para determinar las deficiencias y fortalezas y de esta manera establecer recomendaciones en pro de un óptimo desempeño del usuario.</p>	<p><i>Planificar:</i> El AVA está diseñado a través de módulos teniendo en cuenta el desarrollo de cada competencia en los diversos textos atendiendo a los contenidos.</p> <p>En cada módulo se afianzan las tres competencias lectoras: argumentativa, interpretativa y propositiva generando en el usuario un desarrollo paulatino de menor a mayor complejidad.</p> <p>La navegación por el aula es regularmente autónoma. El usuario determina el momento en que desea ingresar y su tiempo de permanencia, no hay horario preestablecido. Para la ejecución de las actividades existe un plazo cómodo según fechas señaladas por los tutores.</p> <p>Se sugiere que el usuario inicie por las lecturas de menor complejidad como son los textos informativos cuyas actividades están centradas en la interpretación y continúe por la ruta de navegación presente en el AVA.</p> <p>Cada una de las actividades que se encuentran en el AVA son indicios de que el usuario navega por el mismo, porque consolida de alguna manera el aprendizaje adquirido dando paso al refuerzo y a la retroalimentación si son necesarios la evaluación AVA es un auto estímulo que invita a continuar en la exploración y desarrollo de las diferentes actividades. Para el tutor es un indicador que muestra el avance del usuario.</p>
<p><b>ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE</b></p> <p>Son maneras en que el aprendiz, comprende, aprende, recuerda</p>	<p>✓ <b>REAGRUPAMIENTO.</b> Afianza la competencia interpretativa, dada en ejercicios como: sinonimia, antonimia entre otros.</p> <p>✓ <b>INFERENCIA.</b></p>

<p>nueva información.</p>	<p>Presente en textos propositivos en las actividades que recurren a ensayos, reseñas, finalización personal de narraciones para encontrar, información no implícita dentro de un pasaje llevando al lector a hacer uso de su intuición y experiencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>SÍNTESIS.</b> Desarrollo de la capacidad argumentativa del usuario específicamente en la organización de información a través de diagramas arbóreos, cuadros comparativos, mentefactos, etc.</li> <li>✓ <b>IMÁGENES MENTALES.</b> La versión de textos de la palabra a la imagen y de la imagen a la palabra.</li> <li>✓ <b>TRANSFERT.</b> Se encuentra presente en diversas actividades del AVA puesto que requieren de un conocimiento previo para su ejecución, razón por la cual existen links temáticos que refuerzan lo ya aprendido.</li> <li>✓ <b>ELABORACIÓN.</b> La competencia argumentativa está presente en este tipo de estrategia ya que invita al usuario a opinar desde su óptica. Es decir leer para comparar la información de un texto con el conocimiento y los valores propios del usuario.</li> </ul> <p><b>ESTRATEGIAS META COGNITIVAS.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>FOCO DE INTERÉS.</b> El usuario al realizar cualquier tipo de lectura (imagen o textual) requiere de concentración para extractar</li> </ul>
---------------------------	---

	<p>información específica contenida explícitamente en el texto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>PLANIFICACIÓN.</b> Cada actividad sea literal o de producción debe seguir un orden para lograr su correcta elaboración o conclusión.</li> <li>▪ <b>VIGILANCIA.</b> El usuario en su auto aprendizaje controla el tiempo que demanda cada actividad sin dejar de lado la calidad de su producción. Las sugerencias de los usuarios beneficiaran la mejora del producto.</li> <li>▪ <b>EVALUACIÓN.</b> La naturaleza de las diversas producciones de los usuarios se tendrá en cuenta y determinarán su grado de aprendizaje.</li> </ul> <p><b>ESTRATEGIAS DE INTERACCIÓN.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>COOPERACIÓN.</b> La ayuda mutua es factor importante en la formación del ser humano por esta razón la aplicación de chats y foros colaborativos.</li> <li>▪ <b>CLARIFICACIÓN.</b> Orientación dada por el tutor y compañeros durante el desarrollo de los ejercicios propuestos. Para llegar a la optimización del trabajo (chats, foros y novedades)</li> </ul>
--	---

## 4.2. PROCESO EVALUATIVO

CRITERIO	PRODUCTO
<p><b>CRITERIO 1:</b> Propósito educativo del aula virtual.</p>	<p>“Entre Realidades y Fantasías” es un AVA que invita al usuario a adentrarse en el conocimiento a través de un viaje por el maravilloso mundo de la lectura.</p> <p>Las diferentes actividades programadas en el aula virtual permitieron que el estudiante no solo adquiriera el saber sino la aplicación del mismo en su diario vivir afianzando los valores que lo caracterizan como ser integral tales como: la solidaridad, el respeto por el sentir y pensar del otro, el trabajo cooperativo, la coordinación de esfuerzos, la responsabilidad que le permite valorar y controlar su tiempo de aprendizaje ahondando en su proceso de autoformación.</p> <p>Las competencias:</p> <p><i>1. Argumentativa,</i> Presente en las intervenciones, el usuario planteó su punto de vista, especialmente en las actividades de socialización como el foro, el chat, etc.</p> <p><i>2. Interpretativa.</i> Dada en actividades que requiere reconocer ideas principales, secundarias de un texto determinado, jugar con el significado de las palabras, extraer información implícita, organizarla en forma lógica y secuencial.</p> <p><i>3. Propositiva.</i> El usuario desarrollo su creatividad e imaginación en la producción de textos, tanto en prosa o verso, ensayos por reseñas manejó información literal de textos leídos haciendo sus aportes.</p>

	<p>Es evidente que a través de la lectura comprensiva se mejoró la producción escrita en la medida que el usuario enriqueció su vocabulario, síntesis y redacción en cada una de las actividades propuestas.</p> <p>La oralidad fue un complemento evaluado en el aula de clase a través de la participación y sustentación temática en las diversas áreas del saber, en castellano se hace presente en la oratoria, actividad institucionalizada en el colegio.</p> <p>El AVA, a través de las competencias permite el desarrollo de los procesos fundamentales de aprendizaje en las diferentes asignaturas, ligado a esto encontramos la mejora en la producción oral y escrita, enriquecimiento lexical en cuanto a forma (ortografía) y fondo (significado).</p> <p>Navegar por la lectura permite contrastar realidades y fantasías de un modo desconocido frente a su mundo y a la realidad encaminando al desarrollo del pensamiento, la crítica colectiva y la autocrítica.</p> <p>Realidades y fantasías son dos términos que se contrastan en la medida que el usuario hace aportes desde su realidad personal y del entorno; cuando el estudiante debe crear cuentos, cambiar finales de textos, crear mitos, inventar leyendas, es decir cuando la capacidad imaginativa está presente, se encuentra la fantasía como factor esencial de la producción.</p> <p>Para la consecución de las metas propuestas el usuario debe desarrollar actividades como: foro, videos literarios,</p>
--	--



	Chat, elaboración de mapas conceptuales, cuadros comparativos,, cuestionarios de pregunta abierta y cerrada, ensayos, reseñas, entre otros.
<b>CRITERIO 2:</b> Instrumentos.	<p>Los instrumentos evaluativos utilizados son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tareas:</b> tomada como consulta para profundizar y ampliar los contenidos temáticos. necesarios para determinar y profundizar las diferencias conceptuales entre los géneros literarios establecidos en el abordaje del AVA para lograr resultados satisfactorios.</li> <li>• <b>Socialización:</b> se encuentran en los diversos foros y chats programados. Estas actividades permiten el intercambio de saberes y experiencias afianzando el trabajo en equipo de forma responsable, reflexiva.</li> <li>• <b>Producción escrita:</b> está dada principalmente como un espacio para la interpretación, análisis, opinión, reflexión y creatividad.</li> </ul>
<p>2.1. Diseño de algunos instrumentos de evaluación.</p> <p>2.2. Opciones que pueden ser</p>	<p>En este instrumento evaluativo (<i>ver anexo 4</i>) las grafías presentadas en este ejercicio son de difícil diferenciación en la escritura ya que en algunos dialectos del español no es muy clara su pronunciación. A través de la lectura la visualización de las palabras permite afianzar su correcta ortografía.</p> <p>El ejercicio dos conllevó al aprendizaje lúdico de la buena ortografía y la ubicación de significados contrastar la función semántica de estas grafías.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Foro:</b> - Número de participaciones.</li> <li>• Sugerencias y aportes a otras colaboraciones.</li> </ul>

<p>adaptadas como instrumentos para evaluar el aprendizaje logrado en el aula virtual.</p> <p><b>3. Aspectos que permiten evidenciar el aprendizaje.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Chat:</b> Calidad de intervención del usuario Reflejada en el grado de apropiación que se tiene del tema en cuestión.</li> <li>• <b>Tarea:</b> Envío oportuno y cualificado</li> </ul> <p>Los criterios de evaluación a tener en cuenta para calificar el proceso educativo en el aula son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Foro:</b> participación cuantitativa y cualitativa.</li> <li>• <b>Chat:</b> comprensión lectora.</li> <li>• <b>Tarea:</b> - Consultar y comprender contenidos argumentándolos en forma coherente. - Crear narraciones atendiendo a parámetros dados.</li> </ul>
--	---

### 4.3 IMPACTO VISUAL.

<b>CRITERIO</b>	<b>PRODUCTO</b>
	Las imágenes en el AVA “Entre Realidades y Fantasías” tienen la siguiente finalidad:

<p><b>CRITERIO 1: Uso pedagógico de las imágenes visuales.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>FUNCION ATENTIVA:</b> En la pantalla de presentación hay imágenes gif que la hacen llamativa buscando la motivación y atención del usuario para iniciar su navegación a través de los diferentes espacios ofrecidos en el AVA.</li> <li>• <b>FUNCION EXPLICATIVA:</b> En algunas actividades se brindan imágenes con el fin de que el estudiante realice una lectura de ellas y con sus propias palabras exprese lo que ésta le inspira atendiendo al tema tratado. En otras se da la oportunidad al usuario de utilizar imágenes sintéticas como (caricaturas, viñetas o cuadros, tira cómica, historieta), para expresar su percepción textual o comprensión de la prosa en el AVA.</li> <li>• <b>FUNCION RETENTIVA:</b> la imagen “ENTRE REALIDADES Y FANTASIAS” ayuda a reforzar el contenido textual presentado, evocando experiencias y situaciones vividas por el usuario, o llevando a mundos nuevos lo cual facilita fortalecer el recuerdo.</li> </ul>
<p><b>CRITERIO 2: Uso del mapa conceptual como estrategia cognitiva.</b></p>	<p>En el AVA los diagramas utilizados organizan información en forma esquematizada. En el modulo introductorio aparece un mapa conceptual con la temática general contenida en el AVA. En los demás módulos los diagramas muestran temática específica explicada a través de los hipervínculos.</p> <p>En algunas actividades el diagrama tiene finalidad explicativa a fin de desarrollar satisfactoriamente lo planeado.</p>
<p><b>CRITERIO 3: Representación virtual de acontecimientos cotidianos.</b></p>	<p>La cotidianidad es parte fundamental de la producción literaria y de la comprensión lectora presente en el AVA, ya que la selección textual se ha ido dando por petición de la muestra tomada</p>

	<p>como diagnóstico, teniendo en cuenta sus intereses y su medio social. Las actividades de producción propuestas llevan al usuario a realizarlas partiendo de su mundo, de su experiencia e invitándolo a crear uno nuevo a través de su imaginario.</p> <p>La selección textual del AVA tienen de manera intrínseca una cultura, un pensar y un sentir de un pueblo llevado al papel por el ingenio y la creatividad del autor.</p>
<p><b>4. RECURSOS FINALES:</b></p> <p><b>POWER POINT:</b> Recurso utilizado para organizar información y orientación de algunas actividades. Las funciones que ofrece este procesador como animación, sonido, color, imágenes ayudan a mantener la atención del usuario al igual que desarrollar su propia iniciativa o crear nuevos patrones.</p> <p><b>WORD: Procesador</b> de texto que permite estructurar la información, depurar ideas facilitando la expresión escrita.</p> <p><b>MOODLE: Software</b> utilizado para la creación de cursos basados en internet y que sirve de soporte a la educación fortaleciendo el quehacer del docente.</p>	

#### 4.4. ASPECTO TÉCNICO

CRITERIO	PRODUCTO
----------	----------

<p><b>FLEXIBLE</b></p>	<p>El AVA “Entre Realidades y Fantasías” busca responsabilizar al usuario en su aprendizaje a un ritmo individual.</p> <p>El aula podrá ser enriquecido con material actualizado ya sea modificando o agregando atendiendo la necesidad del usuario y la proyección del tutor viendo en ésta una herramienta viable como complemento para su labor educativa.</p> <p>Teniendo en cuenta que el AVA es una herramienta como soporte del trabajo al aula de clase, el estudiante tiene libertad para desarrollar las actividades que competan a sus intereses motivacionales y cognoscitivas. La calidad en las intervenciones en los foros y las tareas son los indicadores de progreso académico.</p>
<p><b>ADAPTABLE</b></p>	<p>El funcionamiento del AVA se puede dar mediante la red; sin embargo, la velocidad de la misma y el estado del computador conlleva a realizar la tarea de una forma más rápida y eficaz. El uso de programas de Microsoft versión 93 – 97 (Power - Point y Word - Excel), y los diversos links de la web recomendados permitirán la ejecución óptima de esta herramienta.</p>
<p><b>EL ACCESO</b></p>	<p>Los usuarios se inscribirán siguiendo las pautas dadas por las diseñadoras para lo cual como requisito deberán tener activo un correo electrónico a través del cual se le comunicará la contraseña de ingreso y el instructivo para navegar por el aula e informaciones extras necesarias para el avance del curso. Actualmente, el curso se encuentra bajo la plataforma de la</p>

	especialización e-learning virtual.uniminuto.edu/uvpostgrados.
<b>AYUDA EN LINEA</b>	El usuario recibirá un instructivo para ingresar al aula con una explicación de los diferentes Links y su usabilidad que aparecen en la pantalla. Los aspectos temáticos y explicaciones de las diversas actividades serán la ayuda fundamental con la que cuenta el usuario ingresando por los Links (menú web, textos informativos, contenidos, etc.) y haciendo uso de los hipervínculos.
<b>CANALES DE COMUNICACIÓN</b>	<p><b>SINCRONICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>CHAT:</b> se programarán esporádicamente o dependiendo la necesidad del usuario con el ánimo de interactuar y brindarle acompañamiento durante el desarrollo del curso.</li> <li>• <b>BROADCAST – CHAT:</b> Se presenta cuando las inquietudes de los usuarios sean similares y un mensaje puede ser asimilado por varios usuarios.</li> </ul> <p><b>ASINCRONICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>E - MAIL:</b> promueve el intercambio de mensajes en forma de texto entre los usuarios y el tutor como guía particular.</li> <li>• <b>FORO DE DISCUSION:</b> es un espacio de socialización y retroalimentación de tareas y talleres cuyos aportes serán visibles por todos los participantes del curso.</li> <li>• <b>LIBRERÍA DE DOCUMENTOS:</b> conjunto de material bibliográfico relacionado en la Web para profundizar contenidos. Esta ayuda en línea abre un espacio al usuario (otros tutores y estudiantes) para compartir bibliografía que enriquezca el conocimiento.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>PIZARRON:</b> mantiene al usuario informado y actualizado de los diversos eventos programados durante el mes.</li> </ul>
<p><b>AMBIENTE COLABORATIVO</b></p>	<p>El aula virtual “Entre Realidades y Fantasías” motiva la interacción entre los usuarios, entre el usuario y el tutor a través de la ayuda mutua en la consecución satisfactoria de las actividades propuestas, evitando al máximo la competencia individual. A través de los links de foro los estudiantes podrán participar con sus apreciaciones.</p>

## 5. PILOTAJE

### 5.1 ASPECTO COGNITIVO

El 29 de Abril, con una muestra aleatoria de 20 estudiantes de los grados 8° y 9° del Colegio Técnico de Nazareth en la sala de internet haciendo uso del video bean se socializó el ambiente virtual de aprendizaje (AVA) “Entre Realidades y Fantasías” observando que:

- La primera pantalla del AVA en general fue llamativa por las imágenes y el texto que introducen cada módulo temático.
- La familiaridad de términos e iconos presentes en esta primera pantalla fue motivante al igual que encontrar el nombre de un docente de la institución en la red.
- Despertó curiosidad el nombre del AVA.
  - La organización de la plataforma es de fácil uso.

El grupo de estudiantes presentes en dicha socialización sugiere que:

- Existan efectos sonoros en la pantalla principal y más imágenes llamativas.
- Activar efectos sonoros en las pantallas temáticas de cada módulo.
- Activar algunos links de acceso.

El 6 de Mayo se evaluó el AVA con 4 estudiantes seleccionados aleatoriamente cuyos resultados fueron:

- Tres de ellos se sintieron motivados para navegar por el AVA, consideraron la presentación llamativa, fácil la navegación y los temas acorde con la temática trabajada en el aula de clase.



- El otro estudiante argumento que se debe ampliar los contenidos temáticos y el léxico.

En un sorteo realizado el día 18 de Mayo con los estudiantes de los grados 8° y 9° se hicieron acreedoras como usuarias del AVA las estudiantes Claudia Milena Neita y Evelyn Andrea Castillo cuyos aportes para la evaluación del proyecto, además del interés por explorar las diferentes rutas señaladas en el AVA y medir su grado de conocimiento frente a las temáticas presentadas fueron:

## **HABILIDADES META COGNITIVAS**

El AVA hace énfasis en el desarrollo de las competencias lectoras indispensable en el aprendizaje.

### ***Competencia Argumentativa.***

**Evelyn:** expresó dificultad en la redacción de las actividades de textos informativos especialmente en la noticia y en el link opine de textos líricos. El consultar recetas fue excitante porque requirió del aporte familiar y organizar la información recibida para la solución de dicha actividad.

**Claudia:** refleja seguridad, tranquilidad, destreza en el desarrollo de estas actividades. En la actividad de las recetas se le dificultó la organización y precisión del contenido.

### ***Competencia interpretativa***

En la competencia interpretativa no se alcanzó el logro previsto puesto que el tiempo y el número de intentos permitidos fue la limitante.

### ***Competencia propositiva.***

**Evelyn:** disfrutó desarrollando estas actividades aunque le requirió dedicación y tiempo para un buen producto.

**Claudia:** por su parte decidió aplazar estas actividades.

### **ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

Los ejercicios propuestos y la información presentada permitieron adquirir y reforzar contenidos.

**Evelyn y Claudia:** ingresaron por el link de la ruta de cada módulo explorando los contenidos temáticos para contrastar y profundizar la información adquirida en clase de castellano, a través de la lectura de instrucciones de las actividades a desarrollar y la lectura de información sugerida para el desarrollo de las actividades.

### **ESTRATEGIAS DE REFUERZO**

El refuerzo se da a través de la relectura para precisar conceptos.

**Evelyn** ingresó a la bibliografía virtual haciendo una lectura rápida de los contenidos del cuento.

### **ESTRATEGIAS DE INTERACCIÓN**

Continuamente las estudiantes requirieron asesoría de las tutoras para clarificar algunas actividades y lograr subir los archivos en el sitio indicado.

**Evelyn** pidió orientación para subir la foto a la plataforma virtual.

**Evelyn y Claudia** se colaboraron mutuamente para la realización de las tareas y en la navegación por el AVA.

Las usuarias trabajaron simultáneamente, lo que permitió la colaboración mutua en la navegación por el AVA despejando dudas y dándose una competitividad sana.

## 5.2 ASPECTO EVALUATIVO

Durante el proceso de observación las estudiantes se colaboraron mutuamente en la navegación y solución de las actividades. Dado que el trabajo se realizó simultáneamente se hicieron y se acataron sugerencias con respeto y en un ambiente de compañerismo.

Los instrumentos evaluativos utilizados en el AVA “Entre Realidades y Fantasías” son:

- Tareas: a través de estas se desarrollan las competencias argumentativa y propositiva en la producción literaria, complementación de textos y conversión de lenguaje de forma gráfica a textual o viceversa, elaboración de cuadros uniendo nuevos datos a las informaciones ya conocidas. La revisión de tareas se realizó de manera presencial permitiendo perfeccionar el trabajo a enviar.
- Foros: el objetivo es socializar la producción literaria, su punto de vista frente a la actividad presentada y frente al pensamiento de los demás.
- Cuestionarios: desarrolla la competencia interpretativa, desafortunadamente el tiempo y los intentos programados para estas actividades fueron limitados y no se alcanzó el logro previsto.

- Chat: esta actividad fue programada a destiempo por ello cuando los usuarios quisieron participar del mismo estaba inactivo, acción que será corregida por las diseñadoras.
- Glosario: Las usuarias solicitaron ampliar el léxico de cada módulo.

### **5.3 IMPACTO VISUAL**

La proporción del texto fue adecuada generando motivación en los contenidos, las imágenes llamaron la atención de las usuarias y no pasaron desapercibidas apoyando las diferentes actividades para la construcción del nuevo conocimiento.

Los mapas conceptuales orientaron a las usuarias en la navegación por el AVA, facilitaron la comprensión de los contenidos y motivaron el aprendizaje a través de la colaboración mutua.

Las participantes del AVA utilizaron Word para el cumplimiento de sus tareas.

### **5.4 ASPECTO TÉCNICO**

En primera instancia las tutoras orientaron a las usuarias en su ingreso al AVA explicando el objetivo del proyecto y la zona de trabajo para agilizar su navegación. Las usuarias acordaron el momento para navegar en el AVA haciéndolo generalmente durante su tiempo libre accedendo por los links acordados entre ellas y desarrollando las actividades que le llamaron la atención.

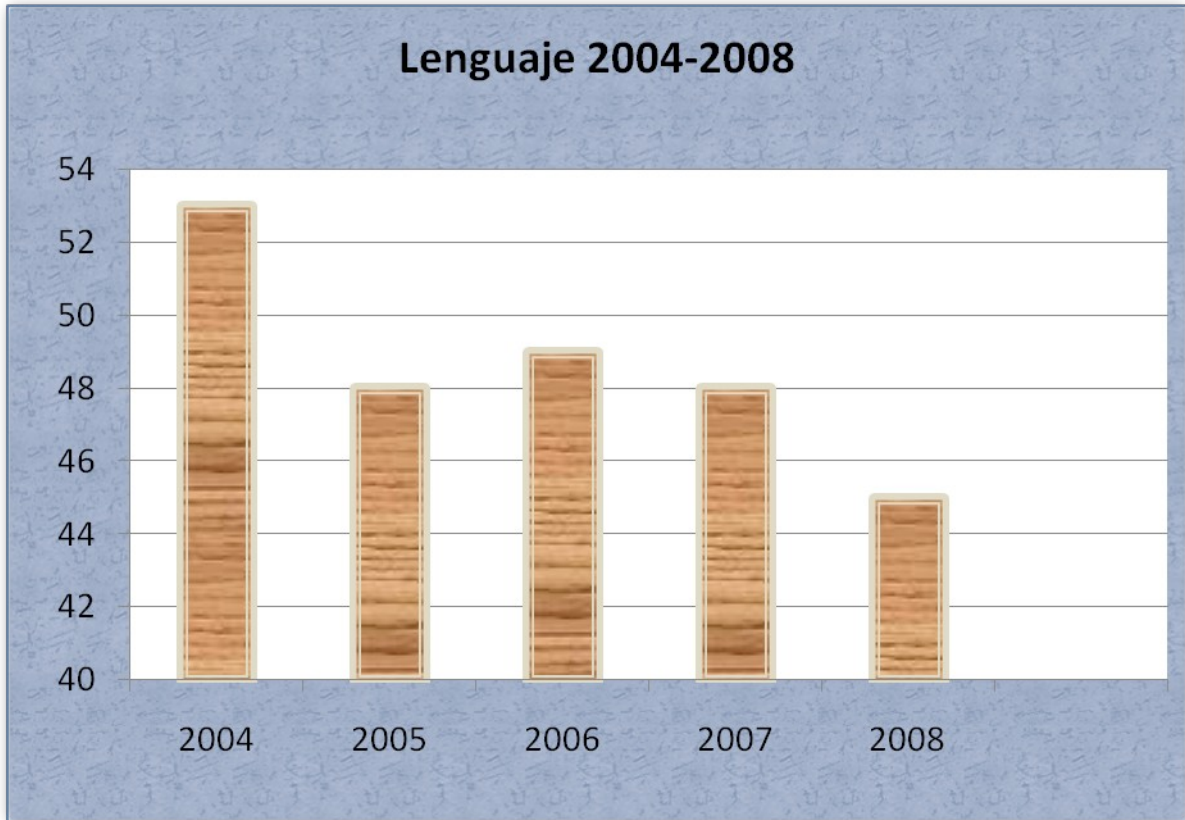
Los equipos en los cuales trabajaron las usuarias permitieron un acceso y manipulación fácil manteniéndolas expectantes y activas.



# ANEXOS

## ANEXO 1

### PRUEBAS ICFES COLEGIO TÉCNICO DE NAZARETH



## ANEXO 2

### ENCUESTA DIAGNOSTICA A DOCENTES



### ***ENTRE REALIDADES Y FANTASIAS***

### **ENCUESTA PARA DOCENTES**

**Lugar y Fecha:** \_\_\_\_\_

**Nombre del encuestado:** \_\_\_\_\_

**Tiempo de experiencia:** \_\_\_\_\_

**Nombre de la Institución:** \_\_\_\_\_

**Oficial:** \_\_\_ **Privada:** \_\_\_ **Área de conocimiento:** \_\_\_\_\_

*Agradecemos su colaboración y la objetividad de sus respuestas. Sus apreciaciones servirán para buscar estrategias encaminadas a mejorar el proceso educativo.*

#### **SELECCIONA UNA SOLA OPCIÓN**

1. El rendimiento académico de sus estudiantes es:

E \_\_\_ S \_\_\_ A \_\_\_ I \_\_\_

2. Considera que la comprensión lectora de sus estudiantes es:

E \_\_\_ S \_\_\_ A \_\_\_ I \_\_\_

3. Sus estudiantes realizan consultas para reforzar contenidos?

Si \_\_\_ No \_\_\_

4. Para sustentar los contenidos de su área, recomienda bibliografía.

Impresa \_\_\_\_\_ Digital (Páginas de Internet) \_\_\_\_\_

5. Considera que implementar la tecnología (Tics) como estrategia lectora, mejoraría la calidad educativa?

Si \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_



## ANEXO 3

### ENCUESTA DIAGNOSTICA A ESTUDIANTES



## ***ENTRE REALIDADES Y FANTASIAS*** **ENCUESTA PARA ESTUDIANTES**

**Lugar y Fecha:** \_\_\_\_\_

**Nombre del encuestado:** \_\_\_\_\_

**Nombre de la Institución:** \_\_\_\_\_

**Grado:** \_\_\_\_\_

*Agradecemos su colaboración y la objetividad de sus respuestas. Sus apreciaciones servirán para buscar estrategias encaminadas a mejorar el proceso educativo.*

**SELECCIONA UNA SOLA OPCIÓN**

1. Que tipo de textos te agradan leer:
  - a. Textos informativos
  - b. Textos narrativos
  - c. Textos argumentativos
  - d. Textos explicativos
2. De acuerdo con la respuesta anterior. ¿Con que frecuencia los lee?
  - a. Diario
  - b. Semanal
  - c. Mensual
3. Que cantidad de textos lee en cada semestre académico.
  - a. De 0 a 5
  - b. De 6 a 10
  - c. Más de 10
4. Considera que los recursos bibliográficos con que cuenta su institución dependiendo de la temática son:
  - a. Buenos
  - b. Regulares
  - c. Malo
5. Implementar los nuevos ambientes de aprendizaje como estrategia lectora mejoraría su desempeño académico?  
Si \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

**ANEXO 4**  
**EVALUACIÓN DEL AVA**



**COLEGIO TÉCNICO DE NAZARETH -**

**NOBSA**

**ENCUESTA A ESTUDIANTES**

**Lugar y Fecha:** \_\_\_\_\_

**Nombre del estudiante::** \_\_\_\_\_

**PROPÓSITO**

Apreciado estudiante, el objetivo de este instrumento es conocer su opinión respecto al AVA “ENTRE REALIDADES Y FANTASÍAS” permitiendo hacer los ajustes que se requieren para su optimización.

**INSTRUCCIONES**

Lea detenidamente cada una de los siguientes enunciados y marque con X si la considera **EXCELENTE, BUENO, ACEPTABLE, DEFICIENTE**

	PREGUNTA	E	B	A	D
1	Facilidad en la navegación por el AVA				
2	Pertinencia de los contenidos				

3	Organización de los contenidos				
4	Diseño del AVA				
5	Claridad en las instrucciones				
6	Variedad de actividades				
7	Estimulo a la participación				
8	Fomento de la interacción social entre los participantes				
9	Dosificación de las actividades				
10	Ventajas del aprendizaje virtual				
11	Aprestamiento de las competencias lectoras				
12	Estimulo a la continuidad				
13	Facilidad de lectura				
14	Efectos sonoros y visuales				
15	Facilidad de ingreso al aula				
16	Disponibilidad de bibliografía virtual				
17	Funcionamiento de los diversos links				
18	Programación de foros y chats				
19	Acertividad en las tareas				
20	Retroalimentación del tutor				
21	Presentación general del AVA				

## ANEXO 5

### DISEÑO DE INSTRUMENTO DE EVALUACION



## ***ENTRE REALIDADES Y FANTASIAS***

NOMBRE: \_\_\_\_\_ GRADO: \_\_\_\_\_

### **CONOZCAMOS MITOS**

#### EL ORIGEN DE LOS VIENTOS.

Hace mucho tiempo, cuando el mundo aún era nuevo, no existían los vientos. Ni la suave brisa del verano, ni las feroces galernas del invierno. Todo estaba en completa calma. (...)

En aquel tiempo, en una aldea cercana a la desembocadura del río Yukón, vivía una pareja que no tenía hijos. Esto los tenía muy apenados. Con frecuencia la mujer suspiraba y decía: ¡Qué felices seríamos si tuviéramos un hijo!

Una noche la mujer tuvo un sueño extraño, en el que vio un trineo tirado por tres perros: uno pardo, uno negro y otro blanco. El trineo llegó a la puerta de su casa y el conductor saltó desde su asiento y se dirigió a ella:

- Ven. Siéntate junto a mí y te llevaré a dar un paseo. Tú, que tanto deseas un hijo, mira ese árbol. Haz un muñeco con su tronco y encontraras la felicidad.

Antes de poder oír más, la mujer se despertó. El sueño era tan real, que despertó inmediatamente a su esposo, le contó lo que había soñado y le pidió que buscara el árbol.

Así lo hicieron. El hombre talló la figura de un niño, de baja estatura y agregó la vajilla en donde pondrían su comida si se despertara. Así sucedió, mientras dormían, el muñeco despertó, comió y salió a caminar. Sus padres se entristecieron profundamente. (...)

### **COMPETENCIA INTERPRETATIVA**

- Marcar la opción correcta con una X en las actividades 1 y 2.

1. Atisbar significa:

- a.  mirar a lo lejos.
- b.  mirar de reojo.
- c.  mirar con cuidado y de manera sigilosa.
- d.  observar.
- e.  todas las anteriores.

2. "Ni la suave brisa del verano, ni las feroces galernas del invierno" significa:

- a.  ni las brisas suaves, ni los temibles y terribles vientos del invierno.
- b.  ni las suaves brisas ni la oscuridad del invierno.
- c.  ni las suaves brisas ni las tormentas del invierno.
- d.  la a y la c.

### **COMPETENCIA ARGUMENTATIVA**

- En los mitos de creación se cuenta como surgieron los ríos, los animales, los hombres, ¿Por qué crees que al nombrar los animales, aparecen principalmente aves, peces, focas y morsas?

---



---



---



---

➤ Busca otra interpretación del origen del hombre y del mundo. Compáralas.

---



---



---



---

**TEST DE VOCABULARIO (COMPETENCIA INTERPRETATIVA)**

1. Escribe s o z donde corresponda.

- Bribon \_\_ uelo
- Elegantí \_\_ imo
- Conmover \_\_ e
- Durí \_\_ imo
- Ocupar \_\_ e
- Porte \_\_ uela

3. Busca cuatro pares de palabras parónimas con Z y S. Luego, escríbelas donde corresponda de acuerdo con su significado.

C	I	R	E	N	E	S	E	U	N	P	E
A	G	O	R	D	O	N	E	O	R	R	A
R	S	E	E	N	C	A	U	S	A	R	T
B	V	E	R	A	S	C	M	O	M	I	L
W	A	P	U	C	H	V	O	T	E	Z	N
P	O	Z	O	D	O	L	A	S	A	A	Z

O	A	N	T	S	A	R	A	R	E	Ñ	A
R	I	S	A	T	O	D	E	L	A	R	E
S	L	A	R	A	D	V	O	Z	O	Q	U

PALABRA	SIGNIFICADO
	Proceder jurídicamente
	Abrir cauce, encaminar,

	orientar
	Inflexión del verbo posar
	Hoyo profundo con o sin agua
	Demostración de alegría
	Inflexión del verbo rizar (ondular)
	Inflexión del verbo ver
	Verdadero, cierto, fiable.

## **COMPETENCIA INTERPRETATIVA**

### **LA LEYENDA DE DÉDALO E ÍCARO**

Hace mucho tiempo, un rey cruel llamado Minos gobernaba la isla de Creta. Minos había conquistado gran parte de Grecia, incluida la ciudad de Atenas, y de vez en cuando ordenaba a los atenienses que le enviaran siete jóvenes, muchachos y muchachas. Los jóvenes eran sacrificados a un monstruo terrible llamado Minotauro, una criatura con cabeza de toro y cuerpo humano. Era una bestia terrible, tan fuerte y fiera que la tenían encerrada en un lugar tortuoso llamado laberinto. El laberinto había sido proyectado por un inventor y artista muy hábil llamado Dédalo.

*Fragmento tomado de cuentos y poemas*

*Salvad Editores S.A.*

- Escribe, paso a paso la secuencia del anterior relato.
  1. ¿Cómo se inicia?
  2. ¿Cuál hecho le sigue?
  3. ¿Qué ordenaba Mino a hacer a los atenienses?



4. ¿Quién era el Minotauro?

5. ¿Cuál es el final de la historia?

- Las secuencias pueden invertirse, es decir, pueden ser contadas desde el final hasta el comienzo.
- Ahora, intenta escribir la misma historia de atrás para adelante. Sigue la narración.

Dédalo, un hábil artista había proyectado el Laberinto, lugar tortuoso en el que tenían encerrada a la fiera llamada Minotauro. Éste era una bestia fuerte y terrible a la que eran sacrificados...Continúa con la historia y recuerda hasta llegar al principio de la historia arriba contada.

- ¿Qué otras secuencias se pueden encontrar?