



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Uso de herramientas TIC como estrategias para mejorar competencias de lectoescritura en el Colegio Santo Domingo para estudiantes de grado 7°

PROYECTO

Para obtener el título de:

Especialista en Diseño de Ambientes de Aprendizaje

Presentado por:

Yeimmy Zamora Pinilla I.D.000053563

Asesor:

Diego Armando Bautista Díaz
Master en Didáctica de las Ciencias

Bogotá D. C., Colombia 2013

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1. MARCO GENERAL.....	7
1.1 Introducción	7
1.2. Justificación.....	9
1.3. Planteamiento del Problema	10
1.3.1. Formulación del problema	11
1.4. Objetivos	11
1.4.1. Objetivo General	11
1.4.2. Objetivos Específicos.....	11
1.5. Hipótesis	12
1.6. Antecedentes	12
Local.....	13
Nacional	13
Internacional	14
 CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO	 16
2.1. Las TIC en la enseñanza- aprendizaje.....	16
2.2. E-learning	18
2.3. AVA	19
2.3.1. Modelo Pedagógico.....	20
2.3.2. Modelo de diseño instruccional	23
ADDIE	24
Análisis	25
Diseño	26
Implementación	27
Evaluación	27
2.5. Competencias de Lectura y Escritura	28
2.5.1. Lectura	28
2.5.2. Escribir.....	29
2.5.3. Consideraciones de las estrategias de lectura, para provocar la escritura.....	29
Enseñanza de la lecto-escritura apoyada en las tecnologías de la información	32

CAPÍTULO 3. METODOLOGÍAS.....	35
3.1. Tipo de investigación.....	35
3.1.1. Enfoque.....	35
3.1.2. Método.....	36
3.1.3 Fases de la investigación.....	37
3.2 Población.....	38
3.3. Definición de Variables.....	39
3.3.1. Variable Independiente.....	39
3.3.2. Variables dependientes.....	39
Muestra.....	39
Análisis e interpretación de datos.....	40
CAPÍTULO 4. CONCLUSIONES.....	43
4.1. Conclusiones del documento.....	43
4.2. Limitaciones y delimitaciones.....	43
4.3. Prospectiva.....	44
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	45
CAPÍTULO 5. DISEÑO DEL AULA VIRTUAL.....	47
5.1. Título.....	47
5.2. URL.....	47
5.3. Modalidad.....	47
5.4. Perfil del usuario.....	47
5.5. Ámbito de aplicación.....	47
5.6. Área o campo de conocimiento a impactar.....	47
5.7. Objetivo del Ambiente.....	47
5.8. Descripción de la propuesta.....	48
5.9. Muestra.....	48
5.9.1. Evidencias.....	48
5.9.2. Análisis de los resultados.....	49

5.9.3. Recomendaciones 49

5.9.4. Conclusiones 50

REFERENCIAS.....53

TABLA DE FIGURAS

Figura 1.....	17
Figura 2.....	25
Figura 3.....	26
Figura 4.....	28
Figura 5.....	36
Figura 6.....	48

LISTADO TABLAS

Tabla 1.....	41
Tabla 2.....	51

LISTADO GRÁFICAS

Gráfica 1.....	42
Gráfica 2.....	52

RESUMEN

En este trabajo el lector hallará una propuesta pedagógica del uso de las TIC, para mejorar los procesos de lectura y escritura en estudiantes de grado séptimo. Como herramientas de investigación se fundamenta el proyecto con un enfoque cualitativo, tipo de investigación exploratorio, modelo instruccional ADDIE y un modelo pedagógico constructivista. Al final se encontrará un AVA que da cuenta de unas unidades diseñadas para fortalecer las estrategias de aprendizaje de las competencias básicas de lectoescritura.

ABSTRACT

In this work the reader will find a pedagogical use of ICT to improve the processes of reading and writing in seventh grade. As research tools underpinning the project with a qualitative, exploratory research type, ADDIE instructional model and constructivist pedagogical model. In the end they find an AVA that accounts for some units designed to strengthen the learning strategies of basic literacy skills.

Palabras claves

Herramientas para la tecnológica de la información y la comunicación, lectoescritura, innovación, ambiente virtual de aprendizaje, estrategias, constructivismo.

Keywords

Tools for information technology and communication, literacy, innovation, virtual learning environment, strategies, constructivism.

Capítulo 1. Marco General

1.1 Introducción

El Colegio Santo Domingo promueve proyectos de investigación y potencializa el desarrollo académico en el que enfatizan el análisis y producción textual, es así que, al inicio de año invitan a los docentes para que promuevan proyectos de investigación según su área, teniendo en cuenta, problemáticas inmersas en la cotidianidad en la institución.

Los estudiantes, deben entregar en todas las áreas escritos y análisis justificados en varios de los componentes evaluativos y es aquí, donde, la falta de habilidades en el desarrollo de las competencias de lecto-escritura, evidencia las falencias; el área de castellano busca estrategias que ayuden a mediar la problemática teniendo como base la metodología a desarrollar en el PILEO (Proyecto integral de lectura, escritura y oralidad), con el que se promueve la incursión de las TIC. Así, nace la idea de brindar a los estudiantes herramientas y elementos que le permitan optimizar las competencias de lectoescritura mientras se divierten, explorando e innovando, haciendo buen uso y significado de medios electromagnéticos, electrónicos, paquetes software, hardware y herramientas web.

Por tal razón, se dio inicio a la implementación de las TIC con un pequeño grupo conformado por estudiantes del grado séptimo, como prueba piloto en la que los estudiantes demuestran, interés y empeño por explorar las herramientas involucrando elementos de lectura y escritura dinamizados por la docente encargada. En esta parte se debe ser claros puesto que, al momento de implementar, en la práctica los estudiantes deben modificar y replantear aplicaciones que les sirve para el desarrollo de su proceso.

Las actividades a desarrollar creadas por la docente y cinco estudiantes como equipo base, apuntan a ser llamativas para sus demás compañeros del grado séptimo quienes crecen en un ambiente abarrotado de tecnología, las actividades diseñadas procuran tener un lenguaje amplio y claro para que sea posible su interpretación y desarrollo. En síntesis, el proyecto de investigación cuenta con el aval del PILEO, el apoyo de los docentes del área de castellano por incursionar en la era tecnológica con estrategias que medien entre el aula presencial, como lo es la virtual en proceso de aprendizaje que involucren las competencias de lectura y escritura. El equipo diseñará un AVA con unidades específicas que lleven aplicación de actividades de comprensión lectora y producción textual mimetizadas como juego partiendo desde esa relación que encuentran los estudiantes en usos de internet.

Optenido un aval positivo, el proyecto será aplicable a los demás compañeros del grupo base en el mismo grado, los cuales son una población aproximada de 115 estudiantes para generar un nuevo punto de partida como lo menciona el modelo instruccional EDDIE en sus niveles de: mejoramiento, conocimiento, formación e impacto, con el fin de mejorar la estrategia de aprendizaje ejecutadas por las TIC. Así mismo, se tendrán en cuenta aportes relacionados a los elementos básicos de procesos de lectoescritura, desarrollos, proyectos e inmersión de estas competencias en la web.

1.2. Justificación

Viendo la problemática en la falta de habilidades en las competencias de lectoescritura en el Colegio Santo Domingo de los estudiantes del grado séptimo, se ha diseñado el presente proyecto con el fin de mejorar dichas falencias utilizando estrategias de aprendizaje con la incursión de las herramientas TIC. Para medir el interés de los estudiantes se diseñó una encuesta, la cual arrojó como resultado; un bajo interés por el análisis y producción textual manifestado según sus respuestas; en, saber hablar español y con ello suficiente para leer y escribir bien. Seguido, la falta de propuestas de nuevos métodos llamativos para el estudiante de esta generación.

Para llamar la atención del estudiante, se aplicarán ejercicios prácticos donde estarán involucradas las competencias mencionadas de forma creativa e innovadora usando las TIC, los beneficiarios serán los estudiantes del grado séptimo con quien se espera mejorar los procesos de lectoescritura mientras se divierten articulando diferentes aplicaciones útiles para dicho desarrollo. Es así que, se busca formar un estudiante que se motive por adquirir conocimiento por sí solo, además, lo comparta con sus compañeros puesto que, con las estrategias deberá leer algunos textos y crear otros, para llegar a este objetivo, el área de castellano está comprometida a seguir apoyando y buscando cada vez nuevas y mejores estrategias de aprendizaje como responsable a nivel institucional del desarrollo de las competencias mencionadas.

Con base en la respuesta arrojada por los estudiantes del grado séptimo, obtenido como resultado positivo el proyecto, la institución permitirá un espacio para la socialización del mismo, no solo a la comunidad estudiantil, sino, como parte de la feria institucional abierta a diferente tipo de público incluyendo padres de familia, donde el tema central será resaltar la importancia de las TIC para mejorar competencias de lectura y escritura como núcleo característico del estudiante dominguista (del colegio Santo Domingo) en sus diferentes componentes evaluativos.

Las posibilidades de efectuar el proyecto por medio de estrategias virtuales con el uso de las TIC para fortalecer competencias de lectoescritura, se considera como realidad el no pretender cambiar un entorno educativo de forma inmediata sino, que, es una propuesta de innovación que ha medida de su aplicación tomará fuerza en una comunidad que está dando grandes pasos por los nuevos métodos y propuestas de aprendizaje. Para mayor efectividad del proyecto, se cuenta con una población determinada de estudiantes, con un tiempo programado y un espacio designado por la institución, se cuentan con equipos de alta tecnología y con el recurso humano quienes se visualizan y comprometen a cumplir con los objetivos propuestos, buscando proyectarse en otros grados. La mediación de las unidades de aprendizaje se agrupará en una plataforma virtual en donde se busca unificar todos los procesos a desarrollar para mantener un mismo espacio que permita visualizar las herramientas y estrategias a seguir.

1.3. Planteamiento del Problema

Los estudiantes del grado séptimo del Colegio Santo Domingo presentan dificultades al momento de analizar textos y de realizar escritos. De la misma manera, demuestran poco interés por darle el valor requerido a las competencias de lectura y escritura, evidenciadas en producciones textuales y en las evaluaciones que, a pesar de ser tipo ICFES, el estudiante debe realizar al respaldo de la hoja una justificación por cada respuesta, en la que muestra dificultad en su estructura.

Los estudiantes manifiestan; que ya saben hablar español, dato adquirido por medio de una encuesta semi-estructurada, que al inicio de año se hace a los estudiantes para saber el grado de interés y de expectativas que tiene por la materia. Igualmente, no reflexionan sobre la importancia de aprender a leer de forma analítica y a escribir de manera propositiva y crítica.

Otro factor que se analiza a través de visita de campo, es que los docentes en el afán por cumplir el plan de estudios, han realizado estrategias básicas y lineales que no permiten generar procesos que sean llamativos a la atención del estudiante el cual hoy en día es difícil impactar, así mismo, apatía por parte de algunos estudiantes, quienes aún no tienen la formación y no muestran interés por ir a la par de los avances de innovación, por lo tanto, no se vincula con nuevas estrategias puesto que, se le ha limitado y se limita mostrando poca creativa y más aún con herramientas TIC.

1.3.1. Formulación del problema

¿Qué impacto puede tener la utilización de estrategias de aprendizaje mediadas por los recursos TIC para mejorar competencias de lectura y escritura, en estudiantes del grado séptimo del Colegio Santo Domingo?

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Diseñar y aplicar estrategias de aprendizaje apoyadas por las TIC, que ayuden a mejorar las competencias de lectoescritura en los estudiantes del grado séptimo del Colegio Santo Domingo.

1.4.2. Objetivos Específicos

1. Explorar herramientas TIC que sean llamativas y faciliten al estudiante su aplicación.

2. Crear unidades de estudio con temas específicos del área de castellano como estrategias de aprendizaje.
3. Crear el AVA (Ambiente virtual de aprendizaje) mediante la plataforma Moodle.
4. Aplicar el AVA (Ambiente virtual de aprendizaje) para verificar su efectividad.
5. Usar otros aplicativos y un discurso motivacional que acerque a la lúdica para el aprendizaje de las herramientas TIC.

1.5. Hipótesis

El impacto que se pretende obtener con la exploración de las herramientas TIC, es que el estudiante mejore procesos de lectoescritura y los asocie a las unidades de trabajo diseñadas en un ambiente virtual de aprendizaje. El estudiante del grado séptimo del Colegio Santo Domingo, desarrollará mejor sus competencias de lectoescritura teniendo en cuenta un criterio evaluativo y evolutivo mediado de forma lúdica. Podrá analizar objetivamente una lectura y realizar una producción textual con ideas de mayor estructuración e innovación. Un estudiante que mientras se divierte aprende.

1.6. Antecedentes

Para la ejecución del proyecto “Uso de herramientas TIC como estrategias para mejorar competencias de lectoescritura en el Colegio Santo Domingo para los estudiantes de grado 7º, se toman las siguientes tres investigaciones las cuales hablan sobre las competencias de lectoescritura articuladas a las TIC, cada una desde diferente contexto; local, nacional e internacional. Estas propuestas serán el ejemplo a seguir para la ejecución de manera asertiva del proyecto.

Local.

(PERAZA, 2011) Fortalecimiento de las habilidades lectoras y escritoras en niños de quinto grado, mediante la aplicación de estrategias didácticas de aprendizaje apoyadas en las herramientas TIC.

Por medio de las TIC se darán alternativas de solución a estas dificultades, primero enseñando su uso adecuado, trabajo de actividades en el programa ex learning, elaboración de blogs, actividades lúdicas, manejando Jclic, realizar presentaciones en power point, aprovechamiento de las páginas de internet dirigidas a producción de texto y lectura, aplicación de pruebas interactivas, producción de texto en Word, videos, películas entre otros, estas herramientas se convertirán en metodologías novedosas y llamativas para los estudiantes.

Se ha analizado el texto anterior y se observa que allí se propone el uso de algunas herramientas propias de las TIC, las cuales serán aplicables en el proyecto, sin embargo hay dos factores fundamentales que se trabajaran como marca de pautas; una es sobre la población que varía, ya que allí, el proyecto fue aplicado a estudiantes del grado quinto a diferencia del presente, con estudiantes del grado séptimo, otra, la toma del AVA como ejercicio lúdico-interactivo creado por los estudiantes para estudiantes con la intención de aprender mientras se divierten.

Nacional

(Grupo de I+D en Tecnologías de la Información – GTI, 2011) Crear y Publicar con las TIC en la escuela.

Este proyecto de mejora de la lectoescritura nace de la constatación de las dificultades que buena parte de los alumnos encuentran a lo largo de la Educación Primaria y que arrastran hasta Secundaria y que están originadas por un insuficiente dominio de la lectura y la escritura que les lleva en un alto porcentaje al fracaso escolar.

Este proyecto que comparten docentes de Cali, es una base fundamental ya que trata temas específicos de la lectura y la escritura, así mismo, su modelo pedagógico es el constructivismo, sugiere una serie de actividades las cuales pueden servir como ejemplo en la estructuración de la propuesta actual y lo hace diferente de éste, en que está diseñado para la básica primaria.

Internacional

(SÁNCHEZ Rafael, 2008) **Mapas mentales y lectoescritura. Aplicaciones.**

La escritura es algo vivo, en constante transformación. El alumno comienza a escribir con el deseo de expresarse de forma gratificante, pero muchas veces las ideas aparecen en su mente de forma desordenada y sin la fluidez deseada. Se distrae, y le cuesta construir expresiones coherentes y pormenorizadas de su pensamiento. Los Mapas Mentales le pueden facilitar el proceso de expresión mientras va asociando unas ideas con otras a través de imágenes, palabras y sonidos. Es como si pudiera verla en su mente sin la interferencia de la gramática o la semántica.

Se considera muy importante el trabajar bajo una temática como la que propone el proyecto anterior, puesto que, trabaja con mapas mentales que ayudan a graficar la información y a ordenarla, propone actividades de lectoescritura en las que deben ordenar cada elemento para que

sea más efectiva la estructuración textual. Permite asociar el modelo instruccional que organiza por medio de los mapas mentales la información, para que esta sea más clara.

La importancia de la creación de un entorno de aprendizaje virtual en el tiempo actual, donde los estudiantes están exigiendo nuevos métodos y estrategias de aprendizaje, se muestran alternos a los proyectos anteriores que como bien hablan sobre la importancia de incursionar en el aula virtual, hace su empalme en las competencias de lectoescritura.

A diferencia de los anteriores proyectos que aportan en procesos de lectoescritura con diferentes dinámicas, este ejercicio pretende por medio de un ambiente virtual de aprendizaje, hacer partícipe de algunas unidades de aprendizaje, juegos que sean llamativos y ayuden a estimular en el estudiante la lectura y la escritura como producto final.

Capítulo 2. Marco teórico

El presente proyecto desarrolla estrategias en la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación TIC en ambientes virtuales de aprendizaje AVA. Para que la investigación tenga mayor profundidad, es importante describir los elementos teóricos que guiarán su desarrollo como los son: las TIC en la educación, la importancias de los AVA, el modelo pedagógico, el modelo de diseño instruccional, método de investigación y competencias de lectura y escritura.

2.1. Las TIC en la enseñanza- aprendizaje

El nuevo conocimiento de las herramientas TIC, han construido un importante cuerpo teórico e instrumental que facilita y se pone a las manos de múltiples actores sociales, una original forma de relación conocimiento-sociedad que busca como objetivo colaborar en la aportación de elementos que faciliten a las comunidades académicas alcanzar un desarrollo más armónico, claro y eficaz del proceso educativo, teniendo como centro y foco principal al estudiante, la tecnología y en este caso las competencias de lectoescritura.

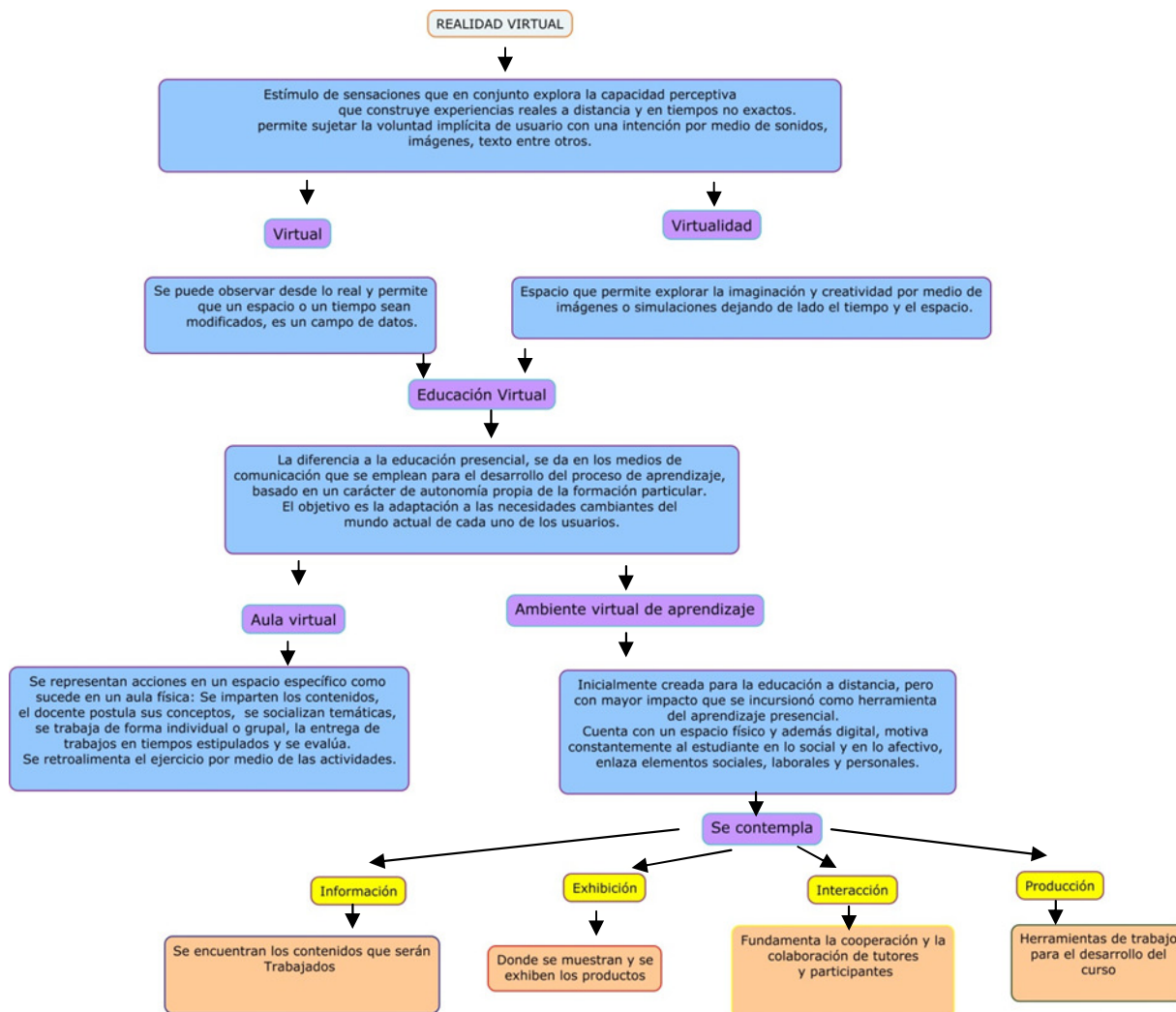


Figura 1. Realidad Virtual

(CARNOY Martín, 2004-2005) *Las TIC se utilizan de muchas maneras imaginativas para enseñar habilidades de razonamiento de orden superior. De todos modos, los estudios de caso revelan que el uso más habitual de las TIC en las escuelas –incluso en estas escuelas «pioneras» que giran en torno al uso de las TIC– es el trabajo en red de los alumnos, la recopilación de datos en Internet y el uso de programas de edición de textos para elaborar y editar los trabajos escritos.*

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación TIC se están convirtiendo en un elemento clave en nuestro sistema educativo. La incorporación de las TIC en las aulas permite nuevas formas de acceder, generar y transmitir información y conocimientos, a la vez que permite flexibilidad con el tiempo y el espacio en el que se desarrolla la acción educativa. También implica el uso de estrategias y metodologías docentes nuevas para mejorar la enseñanza activa, participativa y constructiva.

2.2. E-learning

Es la ayuda del servicio en línea asociado con el aprendizaje a distancia usando medios tecnológicos avanzados, que permiten ya sea por medio de un tutorial, de un chat o de una instrucción no presencial al instante, el estudiante puede llegar a desarrollar su trabajo sin la vigilancia constante del docente de forma física, más sí, de forma virtual. La veracidad en el desarrollo de un programador de E-learning, se basa en la comprobación del aprendizaje con un tipo de evaluación en el que el estudiante es capaz de resolver dificultades en las actividades y de reevaluarlas hasta llegar a dar su propia valoración en su proceso.

(CABREO Julio, 2006) El e-learning se nos presenta como una de las estrategias formativas que puede resolver muchos de los problemas educativos con que nos encontramos, que van desde el aislamiento geográfico del estudiante de los centros del saber hasta la necesidad de perfeccionamiento constante que nos introduce la sociedad del conocimiento, sin olvidarnos de las llamadas realizadas sobre el ahorro de dinero y de tiempo que supone, o la magia del mundo interactivo en que nos introduce.

Es así que para el desarrollo de este proyecto, se cuenta con E-learning, que permite al estudiante no solo para que trabaje físicamente en la institución con el docente como supervisor, sino que, además, pueda estar en otros espacios y horarios no presupuestados, para que vaya adquiriendo hábitos de autoformación; componente evaluativo del Colegio Santo Domingo.

2.3. AVA (Ambiente virtual de aprendizaje)

(VELASQUEZ María, HERNÁNDEZ Elizabeth, 2009) La educación con AVA se caracteriza porque los procesos educativos se realizan en medio de escenarios ricos en tecnología a través de los cuales los alumnos y maestros interactúan entre ellos y otras comunidades, incluso virtuales, para realizar actividades de aprendizaje y de construcción del conocimiento. Estas actividades, gracias a las posibilidades que brindan estos espacios, pueden responder a necesidades e intereses diferenciados, producto de las demandas individuales y sociales y así conformar escenarios innovadores de educación.

Es por eso que, evitando las mismas clases magistrales en el aula tradicional, basada en el modelo de método y orden, donde se postula la fundamentación cultural desde el profesor que es cimiento y encargado del éxito educativo, a él le corresponde estructurar el conocimiento, elaborar lo que debe ser adherido a la mente del alumno. El profesor es modelo y guía, al que se debe imitar y obedecer. La disciplina y el castigo se consideran fundamentales, la disciplina y los ejercicios escolares se consideran bastantes para desarrollar las virtudes humanas de los estudiantes, se le da gran importancia a la transmisión repetitiva y memorística de los contenidos, para formar una personalidad disciplinada.

Por lo contrario a lo anterior, en el Colegio Santo Domingo con los estudiantes del grado séptimo quienes presentan dificultades en el desarrollo de sus competencias de letoescritura, se han diseñado diferentes estrategias mediante el uso de las TIC y la incursión de un AVA, en el que ellos puedan explorar la nueva era tecnológica que vaya asociada a la interacción de forma innovadora como reto.

2.3.1. Modelo Pedagógico

Constructivismo

Para el desarrollo del proyecto, es muy importante seguir con el modelo pedagógico institucional, ya que allí, se deben seguir los parámetros expuestos para la efectividad y dinamismo en la aplicación de la investigación. Así mismo, el juego como recurso social pedagógico que facilita la atención y la memoria. Habla de su teoría constructivista porque a través del juego, el estudiante construye su propio conocimiento en realidades sociales y concentra su atención sin ninguna dificultad mientras se divierte. Objetivo que para el proyecto por medio del uso de las TIC, innova

en un ambiente virtual de aprendizaje AVA mediado por un lenguaje lúdico, con el cual se aplicarán estrategias para mejorar los procesos de lectoescritura. También, su desarrollo es social ya que por medio del compartir de conocimiento, los estudiantes aprenden unos de otros ampliando su capacidad de entendimiento.

- Se habla de conocimiento social construido colaborativamente.
- Se tienen en cuenta los presaberes del estudiante para la futura construcción del conocimiento.
- Se propicia el desarrollo del conocimiento individual para posteriormente socializarse y conformarse en conocimiento social.

Por tal razón, el proyecto se desarrollará bajo la directriz del modelo pedagógico constructivista que resalta el uso de las TIC en diseños de entornos virtuales de aprendizaje, es así que las competencias se relacionan con el dominio del conocimiento o con su aplicación. Con lo anterior, se analiza sobre la necesidad por cambiar el diseño formativo para dimensionar una red de aprendizaje colaborativo que medie y esté al tanto de los objetivos que ayudan a encaminar a la escuela por una vía virtual, con una visión de sociedad cambiante que como enfoque del constructivismo busca mejorar la educación. Para tal objeto, se fracciona la escuela con el siguiente esquema de características particulares:

➤ Fundamentos epistemológicos: Al actuar en su objeto, el sujeto utiliza herramientas de naturaleza sociocultural, las cuales, pueden ser básicamente de dos tipos: los instrumentos de los signos. Cada una de estas herramientas orientan de una manera distinta a la actividad del sujeto. El uso de instrumentos produce, sobre todo, cambios en los objetos, las herramientas están externamente orientadas.

➤ Concepción de la enseñanza: Una hipótesis central en el paradigma destaca que el proceso de desarrollo psicológico individual no es independiente o autónomo de los procesos socioculturales en general, ni de los procesos educacionales en particular. El ser humano desarrolla en la medida en que se apropia de una serie de herramientas (físicas y psicológicas) de carácter sociocultural, y cuando participa en dichas actividades prácticas e interacciones sociales con otros que saben más que él acerca de esas herramientas y de esas prácticas.

➤ Concepción del alumno: El alumno es comprendido como un ser social, producto y protagonista de las distintas interacciones sociales en que se combina a lo largo de su vida tanto en el aspecto escolar y en el aspecto extracurricular. Aunque en realidad, al inicio y al final del acontecimiento, los conocimientos o instrumentos se encuentran repartidos en un flujo sociocultural del que también hace parte el sujeto que aprende.

➤ Concepción del maestro: El profesor debe ser comprendido como un agente cultural que instruye en un ambiente de prácticas y medios socioculturalmente definidos, como un mediador crucial entre el conocimiento sociocultural y los procesos de apropiación de los alumnos. Según esta idea, el experto enseñante, en su intento por dar a conocer determinados saberes(habilidades, conceptos o actitudes), crea un sistema de ayudas y apoyos para promover el proceso interactivo y dialogante en que se basa la instrucción, el experto enseñante tiene una maniobra o un conjunto de andamios por medio de los cuales el alumno inexperto va haciendo los pasos necesarios para aprender los contenidos.

➤ Concepción del aprendizaje: Aprendizaje y desarrollo establecen un nexo indisoluble de influencia recíproca desde el instante mismo del nacimiento del niño; esto es, en los contextos

extraescolares y escolares. Estudio y desarrollo forman así una unidad interpretándose como una guía espiral compleja. Lo que se puede aprender está, en estrecho vínculo con el nivel de progreso del niño. No hay aprendizaje sin un nivel de desarrollo anticipado y tampoco hay desarrollo sin estudio, el aprendizaje específicamente humano es un proceso en esencia interactivo.

➤ Concepción de la evaluación: Sustenta un tipo de evaluación diferente, guiada a determinar los niveles de desarrollo en proceso y en contexto: en circunstancia de apoyo interactivo y para dominios específicos o situaciones culturales definidas, así, se propone la evaluación enérgica como una propuesta extremista diferente del esquema típico estático de la evaluación psicométrica y escolar: La evaluación dinámica en dos aspectos con relación a la evaluación estática: a través de ella se evalúan los resultados pero, especialmente los procesos que están en continuo desarrollo.

2.3.2. Modelo de diseño instruccional

El Diseño Instruccional (DI), se puede considerar un arte y a su vez una ciencia encargada de crear ambientes instruccionales, que orienten el proceso de enseñanza- aprendizaje del estudiante de un determinado tema de una manera clara y sencilla. El diseño ADDIE, permite para el desarrollo de la presenta propuesta, una organización en la cual cada una de las estrategias utilizadas con las herramientas TIC, apunten a llevar el desarrollo del planteamiento de forma ordenada. Cada una de sus fases expuestas a continuación, permiten que a manera de trabajo de campo, se sigan cada uno de los procesos unificados al modelo pedagógico del constructivismo para que de la mano apoyen la investigación.

ADDIE

El modelo de diseño instruccional ADDIE, sus siglas significan Analysis (análisis), Design (diseño), Development (desarrollo), implementation (implementación) y Evaluation (evaluación). Este procedimiento se puede implementar de tres maneras que son: secuencial, ascendente o simultánea.

El Diseño instruccional (DI), se puede definir como una propuesta la cual permite desarrollar ambientes instruccionales o material educativo, siguiendo unas fases de desarrollo, implementación y evaluación. La finalidad del DI es generar ambientes de aprendizaje de manera clara y sencilla donde el estudiante pueda aprender de forma autónoma y este en la capacidad de desarrollar ciertas actividades y tareas de efectivamente.

Para el desarrollo de un DI es necesario implementar un modelo instruccional, en el desarrollo de esta investigación, se cuenta con un modelo que oriente el diseño y construcción de los ambientes de aprendizaje virtuales (AVA), con unos parámetros definidos los cuales están encaminados para mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes en las competencias de lectoescritura. Por otra parte, es de vital importancia implementar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), para lograr un aprendizaje colaborativo y significativo en cada una de las actividades propuestas.

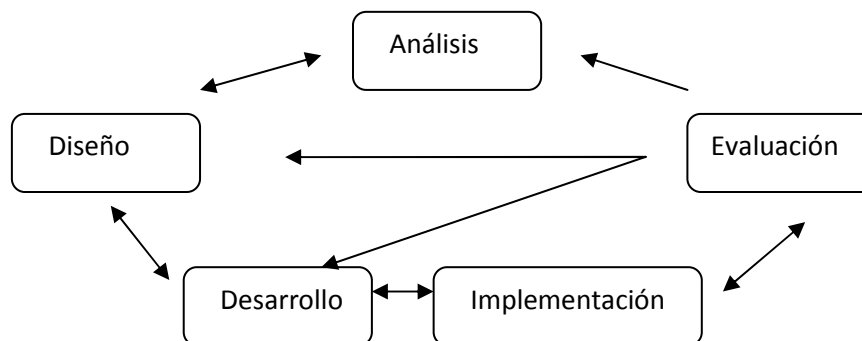


Figura 2. Modelo de diseño instruccional ADDIE

El diagrama presentado en la parte superior ilustra los diferentes procesos que pueden seguir en la implementación del modelo, pero es necesario resaltar que el análisis surge en el proceso del diseño. Por otra parte, es importante destacar que este modelo no debe seguir una secuencia, pero es pertinente realizar un diseño antes de implementarlo puesto que, puede sufrir cambios al momento de reevaluar.

Análisis

Estudiantes de grado séptimo del Colegio Santo Domingo, son estudiantes que a pesar de las diferentes estrategias utilizadas por la docente del área de lengua castellana, presentan dificultades con las competencias de lectoescritura.

Para poder desarrollar el análisis de un documento se debe contar con los siguientes descubrimientos:

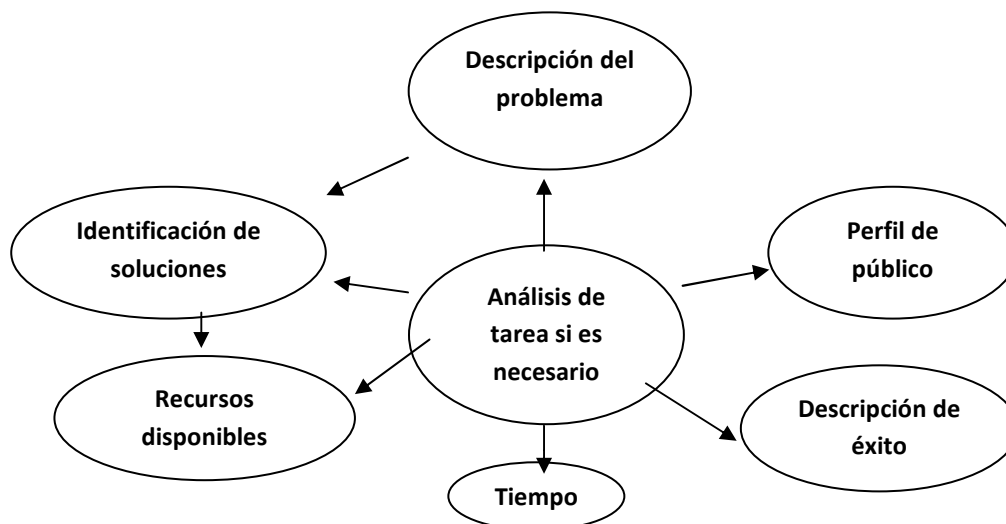


Figura 3. Modelo de diseño instruccional ADDIE, análisis.

Diseño

Su enfoque es didáctico general y allí se detiene para hacer una secuencia parte por parte en sus componentes. El orden de los contenidos tendrá un hilo conductor para dar cuenta de cómo los estudiantes asimilan la información previa con conceptos nuevos, para ir engrosando el tema general con los temas aparentemente apartados ya que van tomando forma e inclusión.

Desarrollo

Se elabora el material del docente y del estudiante usando como herramientas para el módulo web y se hace llegar la información ampliada con las actividades instruccionales para hacer la correspondiente prueba.

La prueba piloto tiene como intención una revisión previa y junto a ello, unas fases de desarrollo de actividades.

Implementación

Se puede desarrollar de dos formas, una de prueba piloto y otra de implementación total. Incluye el proyecto. En el desarrollo de este proceso, el proyecto realizará la prueba piloto.

Evaluación

Se realizará durante el proceso para verificar secuencia y al finalizar, sin embargo esta última, se puede mediar para mantener una constante evaluativa para poder incluir los siguientes niveles:

Nivel 1: Evaluación y mejoramiento.

Nivel 2: Competencias desarrolladas por el estudiante.

Nivel 3: Trabajo colaborativo.

Nivel 4: Impacto e innovación.

Cada una de las características del DI, permiten en la investigación mantener un margen con sus respectivas fases para no extenderse y perder la trayectoria. Delimita.

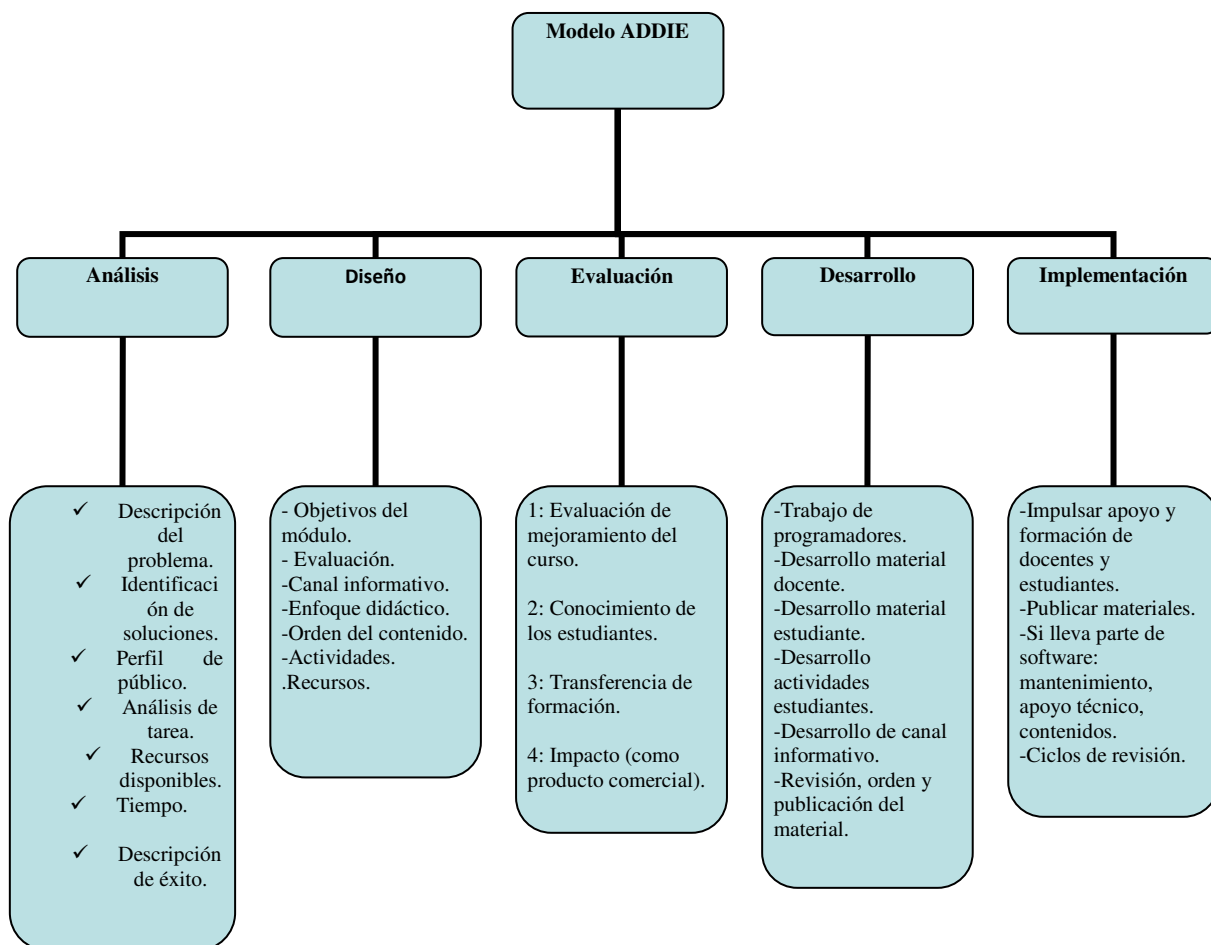


Figura 4. Modelo de diseño instruccional ADDIE componentes.

2.5. Competencias de Lectura y Escritura

2.5.1. Lectura

Es un proceso que sirve para extraer ideas y comprender mensajes con un lenguaje o simbolización de forma particular. Leer es un accionar mental en el que intervienen un aspecto físico-visual y otro mental-comprensivo. Ejercitados los dos, proporcionan la asimilación del texto en un desarrollo asertivo con elementos comunicativos.

2.5.2. Escribir

Es un proceso similar al anterior que depende de dos estancias, una física y otra mental, la física con el desarrollo psicomotor que obedece a la manipulación y articulación de un objeto que la permita; en cuanto a la parte mental, se ciñe a una producción de textos que dependen del conocimiento articulado a unas reglas gramaticales dependidas de un proceso intelectual.

(RODRÍGUEZ, 2009) Se ha demostrado que el deseo de escribir del niño es mayor que el deseo por leer y con frecuencia en la escuela los alumnos pierden el deseo inicial que siente hacia la escritura. Los últimos estudios parecen indicar que la enseñanza de la escritura debe hacerse juntamente con la enseñanza de la expresión oral.

La investigación anterior resalta como fundamento, partir de la motivación que tienen los estudiantes por la escritura para luego jalonar la lectura.

2.5.3. Consideraciones de las estrategias de lectura, para provocar la escritura.

(GOODMAN Kenneth, 2009) propone una teoría de los procesos de la lectura bajo una perspectiva multilingüe, es decir que aplica a todas las lenguas, ya que toma como eje interdisciplinario la psicolingüística, la cual se pregunta por la interacción entre el pensamiento y el lenguaje, lo que la autora denomina dentro del proceso de la lectura como transacciones, entre el lector, el texto y el saber, en otras palabras el ser humano busca sentido significativo al texto, es por eso que esgrime unas características generales que todo texto y lector posee.

Entre las características principales del texto encontramos su forma gráfica, (Dimensiones espaciales), su estructura sintáctica (Puntuación, orden de las oraciones), estructuras semánticas (Historia, problema, evento, resolución argumentos) elementos de cohesión, son estas características las permiten hallar el significado, el texto representa la sintaxis del lenguaje para ser comprendido, representa las maneras de los sonidos del lenguaje, son estas misma características de las que se vale el lector para formular estrategias, entendida la estrategia como un esquema para obtener, evaluar y utilizar la información.

Entre las estrategias se encuentra, el *muestreo*, que en pocas palabras se resume como la selección de la información importante en el texto, de *predicción*, la que permite anticipar la formulación de una idea, en la predicción, dice el autor, siempre se está buscando continuamente la conclusión, a medida que se lee el texto, hace que se formulen hipótesis, de una frase incompleta, la terminación de una historia o la resolución de un argumento, de *inferencia*, esta permite completar la información, lo que no está implícito o sobre entendido, estas estrategias hacen que el mismo lector tenga a fuerza de preocupación el significado, un proceso de autocontrol, subyacen bajo estrategias de confirmar y rechazar hipótesis, construcción y reconstrucción del significado, se aprende a leer a partir del *autocontrol*.

“La lectura como proceso cíclico”, sugiere Goodman en este aparte del texto que elementalmente la lectura es un proceso dinámico muy activo, que cumplen con unos ciclos que se interrelacionan para encontrar significado. En el lector la atención esta primordialmente centrada en el sentido, para tal fin, el lector recurre en una sucesión de ciclos tales como el óptico, el perceptivo,

gramatical o sintáctico para llegar finalmente al ciclo que le da valor a la lectura, el ciclo semántico; el autocontrol referido anteriormente, juega un papel importante en la construcción, reconstrucción, acomodación de la información y la selección de estos ciclos depende en gran medida de la búsqueda interrelacionada del significado.

Finalmente Goodman cierra su ensayo con dos conclusiones; la primera de ellas alude a lo que el principio del texto se conoce como teoría de los procesos de la lectura bajo una perspectiva multilingüe , y nos dice al respecto que todas las lenguas tienen el mismo propósito fundamental, obtener significado, para tal fin utiliza los mismos índices psicolingüísticos y las mismas estrategias, muestreo, predicciones, inferencias, confirmaciones y correcciones, además se pasa por los mismos ciclos, el óptico, el sintáctico y el semántico, aunque no deja de reflexionar que las diversas lenguas tienen un grado de flexibilidad, entiende por eso no solo la forma gráfica sino que cada lengua tiene también una forma de pensar de acuerdo a su gramática.

Respeto al vínculo de lectura que se ejerce en los medios interactivos, se pretende con este trabajo hacer evidente todas estas estrategias de lectura de Goodman, que buscan obtener significado, por medio de la escritura creativa, es decir, la composición de textos donde los estudiantes se jueguen en sus escrituras las predicciones, inferencias, confirmaciones, correcciones, pensado en un lector interactivo, que haga el ejercicio consciente de estas estrategias.

Enseñanza de la lecto-escritura apoyada en las tecnologías de la información.

Para la enseñanza del lenguaje como eje fundamental en la construcción de conocimientos en la escuela orientados en las competencias básicas de la lectura y escritura, motivadas desde diferentes estrategias de significación, es de imperiosa necesidad crear una cultura crítica de los procesos de aprendizaje frente a las TIC como herramientas de apoyo en la educación. El rol de las TIC en la educación, nos lleva a pensar un rediseño de materiales didácticos, una nueva interacción docente-estudiante, y un enfoque distinto de la lectura y escritura en la escuela.

Los ambientes de aprendizaje virtual, cada vez resultan más participativos, donde se exploran diferentes elementos que suministran desarrollos aplicables y útiles para la vida diaria en los que el docente y estudiante deben estar en constante comunicación, para que el trabajo sea colaborativo, es el tutor quien induce a desarrollar propuestas de innovación desde la práctica en herramientas tecnológicas, informativas y comunicativas.

(GOODMAN Kenneth, 2009) El rediseño de materiales didácticos en la red, nos conlleva a la creación de diversas formas de interacción con los textos e hipertextos, donde los estudiantes como lo postula Goodman, obtengan un autocontrol de sus estrategias lectoras, para la obtención de sentido, por medio de diferentes estrategias. El diseño por parte del docente en ambientes escolares, puede potenciar y guiar al estudiante a desarrollar las habilidades de comunicación en diversas actividades y situaciones académicas, siempre y cuando se tome en cuenta un enfoque distinto de la lectura en la web.

En esa medida, al momento de crear ambientes escolares y estimular la lectura y escritura, se hace necesario potenciar la comprensión no solo del texto escrito, sino también el semiótico; imágenes, sonidos, videos, elementos que comunican mensajes de forma integrada e interrelacionada. Además de estos elementos es importante tratar el tema del hipertexto, como rutas o mapas de navegación que nos ayudan a solucionar una predicción, inferencia o confirmación de una idea previa que nos motiva el texto. En esa medida hay que preparar al lector neófito a consolidar estrategias de exploración y descubrimiento, confrontando el texto desde sus propias necesidades y posibilidades.

En esa medida la creación de entornos de aprendizaje, debe tener la pretensión de guiar a los estudiantes a través de desafíos, episodios, incidentes que involucren al maestro y estudiante en el desarrollo de proyectos significativos, tales como la creación de juegos interactivos que se relacionen con problemas de tipo cognitivo, que involucra no solo la lectura, sino además la escritura como fuente de producción de conocimiento.

Al desarrollar una didáctica de lecto-escritura, es importante estimular la interacción del estudiante con sus compañeros, con el (los) maestros, padres de familia, esta comunicación es decisiva para la enseñanza-aprendizaje cognitiva de estas competencias. Esta idea interaccionista socio-cultural que parte del constructivismo de Vigosky, consigue un potencial significativo de lectura y escritura, al momento de comunicarse las partes para la toma de decisiones y solución de problemas. Es así que, uno de los objetivos para la creación de didácticas es la re-creación de condiciones y factores de interrelación de estudiantes-textos y problemas a solucionar que involucren la participación activa de otros.

Igualmente, el caso de ejercicios interactivos, donde el estudiante puede evaluar su error e intentarlo de nuevo cuantas veces lo crea necesario resulta siendo entretenido y provechoso de forma autónoma. En cuanto a, la calidad de textos producidos por los estudiantes, el acceso y proceso es más colaborativo e interactivo. En esa medida, se debe cultivar y crear encuentros con los estudiantes en el AVA para guiarlos en la lectura y escritura en el contexto académico virtual. Es así, que es apremiante y de fundamental importancia la participación de los docentes de lengua castellana, en la búsqueda de alternativas de mejoramiento del aprendizaje del estudiante frente a esta área en relación a las TIC, y su alternativa como promotora de conocimiento en estas competencias.

Capítulo 3. Metodologías

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación que se acerca más a las necesidades de este proyecto para el desarrollo de estrategias de aprendizaje por medio de las TIC para mejorar competencias de lectoescritura, es el exploratorio, definido como, Hernández Sampieri (2006, pag. 100-101) *Los estudios **exploratorios** se realizan cuando el objeto es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tiene muchas dudas o no se ha abordado antes. Es decir, cuando la revisión de la literatura reveló que tan solo hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio, o bien, si deseamos indagar sobre temas y áreas desde nuevas perspectivas.*

El proyecto, relaciona esta segmento en la investigación ya que a través de varias bibliografías recopiladas, se ve que la innovación en TIC como apoyo a los proceso de lectura y escritura, se limitan a ser trabajados solo en la básica primaria, efecto que para el proceso es contrario con grado séptimo.

3.1.1. Enfoque

El propósito del proyecto aunque, no se medie en un ambiente natural, es trabajar bajo los resultados no estadísticos, se tiene en cuenta el contexto del estudiante dominguista (del Colegio Santo Domingo), partiendo de sus limitantes en la dificultad de recursos particulares los cuales se

le proporcionarán, se tiene en cuenta la subjetividad en el sentido que se escucha al estudiante cuando tenga propuestas o cuando quiera hacer una valoración al respecto.

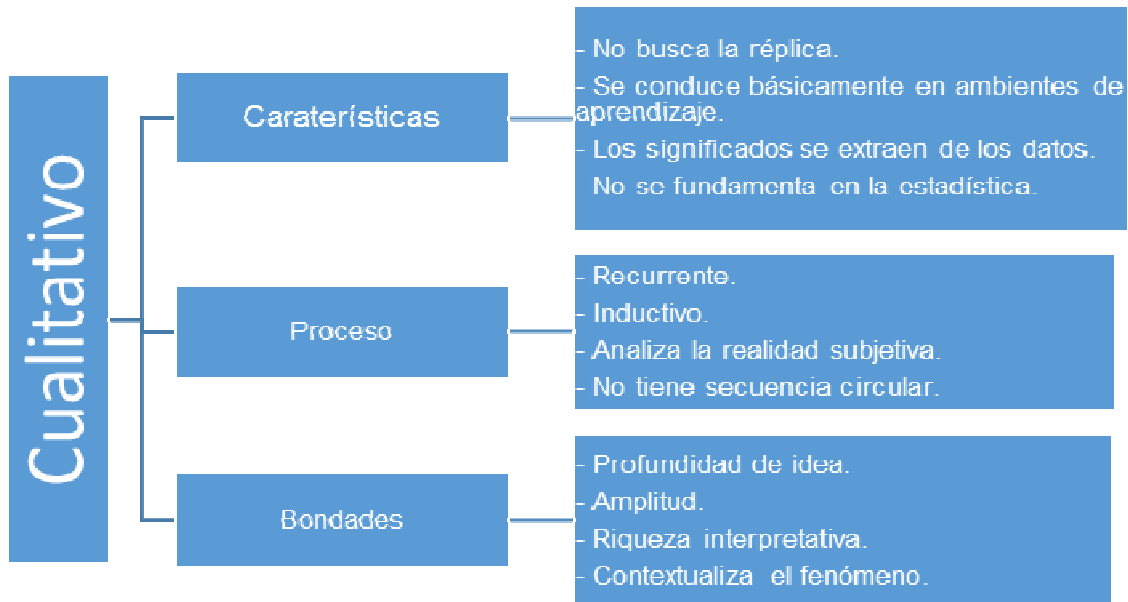


Figura 5. Enfoque cualitativo.

3.1.2. Método

El método utilizado en este trabajo es el exploratorio, este permite que mientras se aplican las herramientas, se susciten nuevas dudas que permiten la reevaluación del proceso y la forma de trabajo colaborativo, se pueda aclarar dudas e ir mejorando el proceso de aprendizaje.

Es así que, se puede ir recopilando la información a manera de trabajo de campo y se pueda llevar un registro. Se hace primicia en la aplicación de la básica secundaria a diferencia de otras propuestas que han desarrollado sus investigaciones en básica primaria.

Con el fin de alcanzar el objetivo propuesto en el trabajo “Diseñar y aplicar estrategias de aprendizaje apoyadas por las TIC, que ayuden a mejorar las competencias de lectoescritura en los estudiantes del grado séptimo del Colegio Santo Domingo”, se realizaron las fases teniendo en cuenta el modelo EDDIE de investigación, esto con el fin de fomentar un ambiente de aprendizaje desde donde se estimulan a los estudiantes a diseñar junto con el docente variedad de herramientas aplicadas como recursos educativos, para así, observar los problemas y avances del proceso cognitivo de la lectura y la escritura de los estudiantes del grado séptimo. Este proyecto realizará como instrumento de investigación observación (fotografía y video), la encuesta, el diario de campo.

3.1.3 Fases de la investigación

Fase de Análisis: Se ha realizado una encuesta a todos los 115 estudiantes de grado séptimo del Colegio Santo Domingo y se socializaron las preguntas después de obtener resultados, indicadores sobre la importancia de aprender a leer y escribir. **Anexo 1.**

Fase de Diseño: Se realiza la convocatoria a estudiantes con quienes se aplicará el proyecto de forma voluntaria, luego de explicarles que es un proceso que les ayudará a mejorar procesos de lectoescritura. Luego, se observa a los estudiantes de manera individual frente a la exploración y agilidad de navegación de internet teniendo como base la pregunta problema. Se hace un registro a manera de diario de campo.

Fase de Implementación: Se escogen 20 estudiantes para observar el impacto, aunque, la prueba se aplicará solo a 10 de ellos. Seguido a lo anterior, se explican diferentes herramientas

TIC con las que se explora la elaboración de diferentes productos con los que alimentaran el AVA y de las respectivas unidades didácticas. Allí se les explicará primero el producto a entregar y cómo lo pueden realizar, luego, de la entrega del producto, dan desarrollo a la unidad uno.

Fase de Desarrollo: En esta parte se desarrolla la explicación y aplicación del AVA con los 10 estudiantes como prueba piloto. Se observa en ellos la respuesta a preguntas sobre el acceso, las pestañas de la herramienta y material de apoyo.

Fase de Evaluación: Se tendrán en cuenta las observaciones que hacen los estudiantes en la aplicación del producto AVA y se tomará como registro de diario de campo, luego, se realizará por parte de ellos la evaluación a manera de encuesta para medir la magnitud del proceso.

Anexo 2.

3.2 Población

El proyecto inicia con el equipo base de trabajo que son 2 estudiantes y una docente del área de castellano y será aplicable para 10 estudiantes del grado séptimo. Ellos, han querido ser partícipes voluntarios del proyecto, se ha contado con el apoyo de sus acudientes con quienes se habló y se explicó el proceso. Los estudiantes tienen como cualidad el gusto por la tecnología y sus avances, lo cual los lleva a explorar diferentes herramientas que para ellos son divertidas, al momento de explicarles sobre procesos de lectoescritura por medio de las TIC, dudan de su funcionalidad y progreso pero asumen el reto.

3.3. Definición de Variables

3.3.1. Variables Independientes

Uso de herramientas TIC como estrategia de mejoramiento en las competencias de lectoescritura.

3.3.2. Variables dependientes

- Exploración herramientas TIC.
- Creación de un AVA que recopile el trabajo del grupo base de trabajo.
- Aplicación de recursos para estudiantes del grado séptimo.
- Adquisición de habilidades en las competencias de lectoescritura.

Muestra

La prueba piloto se le aplicará a un grupo de 10 estudiantes, niños y niñas entre las edades de 11 y 12 años. El grupo de estudiantes pertenece a un estrato cuatro y cuentan con equipos y acceso a internet no solo desde la institución sino además, desde sus casas. Se toma esta cantidad ya que el espacio a utilizar en la institución es limitado.

Estos estudiantes se les ha hecho un seguimiento individual en destrezas aplicativas a herramientas tecnológicas, en el cual se observa una variedad en el porcentaje de exploración, de 10 estudiantes; 6 estudiantes mostraron agilidad, 3 de ellos con bastante dificultad y 1 no asiste por incapacidad médica. A los primeros se les vio motivados a realizar la lectura de la

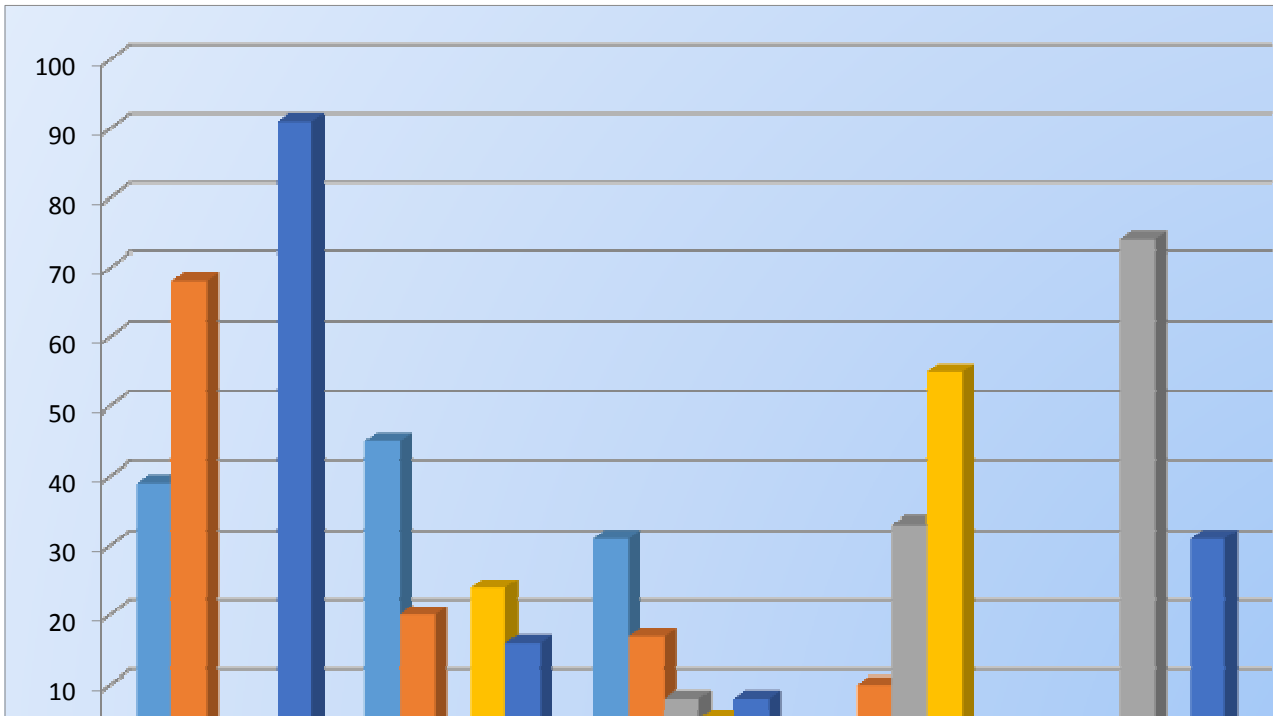
unidad, se observa en ellos que a pesar de no sentir agrado por la lectura, al usar el medio de la pantalla, realizaron lecturas y formulaban preguntas pertinentes al tema. Los primeros enviaron su trabajo; Para los segundos; su proceso fue tardo, además que no pudieron entregar producto final con parámetros expuestos, del último estudiante no se tiene registro alguno.

Análisis e interpretación de datos

Como se puede observar en la siguiente encuesta, los estudiantes no muestran interés por aprender a leer y a escribir y no consideran que el estudio de la lengua castellana (español), sea una necesidad en un ambiente social independientemente el medio que se use. En esta parte se evidencia una problemática en la que no existe conciencia de la importancia de aprender a leer (análisis) y escribir (proponer), bajando el nivel académico puesto que todas las áreas de la institución se apoyan en estas competencias.

Considera que el estudio de la lengua castellana es o no. Importante, en los siguientes casos. Marca con una X en la escala valorativa donde 1 es de menor importancia y 5 de mayor importancia.					
Indicador	1	2	3	4	5
1. Para expresar emociones.	39	45	31		
2. Para obtener nuevos conocimientos y análisis en la lectura.	68	20	17	10	
3. Para entender y dar a entender los mensajes en las redes sociales.			8	33	74
4. Para practicar y crear juegos.		24	5	55	31
5. Hablar español es suficiente para leer y escribir.	91	16	8		

Tabla 1. Encuesta diagnóstica del problema



Gráfica 1. Diagnóstica del problema

Capítulo 4. Conclusiones

4.1. Conclusiones del documento

Los estudiantes demostraron motivación y respuesta positiva con las herramientas TIC y actividades propuestas, originando de forma innovadora recursos para el aprendizaje y progreso en las competencias de lectoescritura. Gracias a la aplicación de herramientas que propiciaron la exploración de diversas dinámicas de aprendizaje, los estudiantes se motivaron a escribir, es el caso de la realización de cortometrajes, fotonovelas y otros donde debieron crear productos textuales.

En esta parte del proyecto se llega a concluir que los objetivos del uso de las TIC en el Colegio Santo Domingo, ayudan a incrementar el interés y desarrollo cognitivo de los estudiantes. Aunque, a nivel general en la universidad, la práctica de estos recursos se convierte en una necesidad, la educación básica secundaria, carece de esa visualización y poder social de la actualidad.

4.2. Limitaciones y delimitaciones

Debido a las dos horas programadas semanalmente para el desarrollo del proyecto, no se pudo profundizar ni desarrollar todas las unidades puesto que, el tiempo exigido por la universidad, no coincidía con los encuentros ni el nivel de velocidad en el aprendizaje de los estudiantes. Inicialmente se proyectó el proceso e-learning, sin embargo, esta aplicación no se pudo llevar en su totalidad en marcha para con la exploración del AVA debido a la inasistencia de

algunos estudiantes por incapacidad médica, lo cual conllevaba a no poder avanzar en las explicaciones y exploraciones del producto.

El espacio físico de la sala de sistemas se compartió con una clase de informática, lo que impidió el buen desarrollo de las asesorías. Otro factor limitante, fue la falta de tiempo para elaboración de mapas mentales que ayudara al estudiante a organizar la información, se leyó, pero no se profundizó.

4.3. Prospectiva

- ✓ Creación de un Semillero TIC que ayude a potenciar y propagar la continuidad en el uso de estas herramientas en procesos de lectoescritura.
- ✓ Integración de padres de familia en las TIC para apoyar el proceso del estudiante como promotor de una cultura del buen uso académico de internet y otros.
- ✓ Replanteamiento de recursos a nivel institucional en diferentes áreas del conocimiento para ser apoyadas en los procesos de lectura y escritura mediados por las TIC.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Entrevista a Daniel Cassany. Leer y escribir en tiempos de Internet. Consulta realizada el 23 de marzo de 2013 en, <http://www.youtube.com/watch?v=QvFQ5cTRsbA>

Colecciones digitales Uniminuto (2011, junio) Fortalecimiento de las habilidades lectoras y escritoras en niños de quinto grado, mediante la aplicación de estrategias didácticas de aprendizaje apoyadas en las tic. Consulta realizada el 9 de abril de 2013 en, <http://repository.uniminuto.edu:8080/jspui/handle/10656/1256>

Crear y publicar con las TIC en la escuela (2011, mayo). Consulta realizada el 5 de abril de 2013 en, <http://es.scribd.com/doc/40164930/Modulo-Crear-y-Publicar-con-las-TIC-en-la-escuela>

Mapas mentales y lectoescritura (2008, 18 de septiembre) Consulta realizada el 1 de abril de 2013 en, <http://www.ufrgs.br/niee/eventos/SICA/2008/pdf/C211%20Rafael.pdf>

Las TIC en la enseñanza: posibilidades y retos (2004, Barcelona) UOC. Consulta realizada el 24 de mayo de 2013 en, [http://www.ehistoria.cl/cursosudla/12EDU603/textos/24%20%E2%80%93%20Martin%20Carnoy%20%E2%80%93%20Las%20TIC%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20\(1-18\).pdf](http://www.ehistoria.cl/cursosudla/12EDU603/textos/24%20%E2%80%93%20Martin%20Carnoy%20%E2%80%93%20Las%20TIC%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20(1-18).pdf)

Bases pedagógicas del e-learning (2006, abril) Consulta realizada el 29 de mayo en, <http://www.uoc.edu/rusc/3/1/dt/esp/cabero.pdf>

Exploración de la Didáctica de la Interpretación desde un Ambiente Virtual de Aprendizaje (2009) Consulta realizada el 29 de mayo en, <http://sincronia.cucsh.udg.mx/velazquezspring09.htm>

El aprendizaje de la lectura y escritura en secundaria I (2009, octubre) Consulta realizada el 25 de abril de 2013 en, http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_23/MATILDE_GUERRERO_1.pdf

Begoña, Gros Salvat (2002) Constructivismo y Diseños de Entornos Virtuales de Aprendizaje. Revista de educación,p.p. 225-228.Recuperado el 3 de abril de 2013 de la base de datos Fundación Dialnet.

LEY 1341 DE 2009 (2009)

Alvares, Octavio Henao (2006) Propuesta didáctica para la enseñanza de la lectura y la escritura con un enfoque socio-constructivista y apoyada en tecnologías de información y comunicación. Recuperado 3 de abril de 2013.

MIS. Laura Beatriz Vidal Turrubiates , L.I.A. Rigoberto Salvador Canabal , L.I.A. Abel Peraza Chan. (2008): Aprender en entornos virtuales, la enseñanza de las ciencias Naturales. Semana de Divulgación y Video Científico. Recuperado 03 de abril de 2013. <http://www.archivos.ujat.mx/dip/divulgacion%20y%20video%20cientifico%202008/DAIS/BVidalT.pdf>.

Alvaro William Santiago. (2007). La lengua su Estudio y su Enseñanza. Praxis Pedagógica (Nº8), p.p. 131-144. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Goodman, K. (1982). «El proceso de la lectura: consideraciones a través de las lenguas y del desarrollo». En Ferreiro y Gómez Palacio. Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura. México: Siglo XXI.

CAPÍTULO 5. DISEÑO DEL AULA VIRTUAL

5.1. Título

Volando con Alas de Lectura y Escritura

5.2. URL

<http://especiales.uniminuto.edu/course/view.php?id=3069>

5.3. Modalidad

E- learning (Totalmente virtual)

5.4. Perfil del usuario

Colegio Santo Domingo, estudiantes de grado séptimo, edades entre 12 y 13 años.

5.5. Ámbito de aplicación

Educativo.

5.6. Área o campo de conocimiento a impactar

Lengua castellana (lectoescritura)

5.7. Objetivo del Ambiente

Fortalecer en los estudiantes del grado séptimo del Colegio Santo Domingo las competencias de lectura y escritura por medio del uso de la herramienta AVA (ambiente virtual de aprendizaje).

5.8. Descripción de la propuesta

Por medio de este módulo, se da la apertura al proceso inicial en el que ustedes conocerán acerca de las aportaciones que hoy en día el internet ofrece para poder desarrollar un nuevo proceso de aprendizaje.

Aquí encontrarán la temática a trabajar, herramientas, las respectivas actividades junto con la tarea a entregar, dando uso de las TIC que han escuchado nombrar en nuestro proyecto de PILEO (Proyecto integral de lectura y escritura). Ustedes por medio de esta herramienta trabajarán cuatro unidades específicas del área de castellano con las que se realizarán diferentes actividades que ayudan a afianzar las competencias de lectoescritura. El tiempo designado es de cuatro horas por unidad de trabajo.

5.9. Muestra

Número de estudiantes en la aplicación de prueba piloto 10.

5.9.1. Evidencias

The screenshot displays a forum thread titled "FORO UNIDAD UNO" with four messages. Each message includes a header with the sender's name and the date, followed by the message content and a set of actions (Mostrar mensaje anterior, Editar, Borrar, Responder). Attachments are shown as document icons with their respective filenames.

Message	Sender	Date	Content	Attachments	Actions
1	ANGELA MARIA MUÑOZ MARENTES	viernes, 31 de mayo de 2013, 07:52	profe aqui esta la encuesta	encuesta.docx	Mostrar mensaje anterior Editar Borrar Responder
2	SOFIA PAULINE MARTINEZ APARICIO	viernes, 31 de mayo de 2013, 08:54	aquí esta la tarea	Colegio_santo_domingo.docx	Mostrar mensaje anterior Editar Borrar Responder
3	SOFIA PAULINE MARTINEZ APARICIO	miércoles, 12 de junio de 2013, 20:55	hola profe acabo de subir el cortometraje espero que les guste 🙌😊		Mostrar mensaje anterior Editar Borrar Responder
4	VALERY TATIANA BOTERO APONTE	viernes, 31 de mayo de 2013, 08:00	Profe voy a estar alerta y a estar leyendo el foro gracias		Mostrar mensaje anterior Editar Borrar Responder

Figura 6. Pantallazo de evidencias

5.9.2. Análisis de los resultados

Enfoque cognitivo y aprendizaje visual:

El proceso intelectual del estudiante muestra avances, por consiguiente, adquirieron capacidad para analizar el texto, responder a la unidad y proponer un nuevo producto textual.

Enfoque usabilidad:

El eje principal de estudio de principio a fin del desarrollo del AVA, fue el estudiante a quien se tiene en cuenta y es quién al finalizar hace la evaluación en su proceso. Sin embargo, aquí el estudiante no demostró un amplio conocimiento del ambiente de aprendizaje, pero, este no influyó de forma desmotivante, por consiguiente, la duda llevó a explorar otras alternativas de solución.

Enfoque de evaluación:

Al estudiante se le hizo un registro a manera de evaluación para ver sus alcances finales y su experiencia personal, también, se tuvo en cuenta sus comentarios y sus aportes fueron de vital importancia para el mejoramiento en el proceso. Aquí se retomaron canales de comunicación.

5.9.3. Recomendaciones

Por medio del AVA se han logrado grados de concentración en la lectura y el producto a entregar fue llamativo. Lo modificable en el AVA es la integración de juegos temáticos con el área

de castellano, lo que permite como proyección adherirlos, para que el estudiante a medida que aprende se divierte.

5.9.4. Conclusiones

El diseño fue pensado para ser desarrollado por estudiantes del grado séptimo, por lo tanto, cuenta con una animación colorida tipo comics y con una variedad de recursos que permitió al usuario diversas estrategias como procesos de aprendizajes.

La implementación del AVA se desarrolló acorde a los objetivos, sin embargo, se debe replantear el tiempo de su aplicación, ya que las fechas propuestas por la universidad fueron de difícil consecuencia a los horarios establecidos para el trabajo tutorial con los estudiantes.

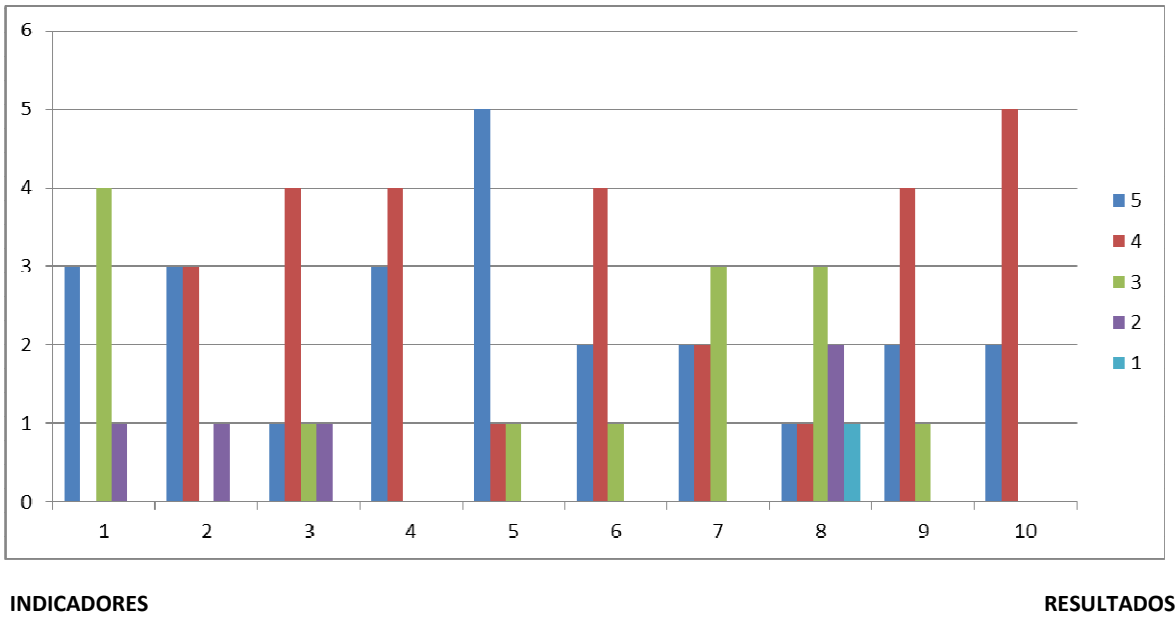
En cuanto a la evaluación de la propuesta, por parte de la docente se tuvieron en cuenta los criterios evaluativos del Diseño Instruccional; evaluación de mejoramiento del curso, conocimiento de los estudiantes, transferencia de información e impacto. Por parte de los estudiantes, se relaciona a continuación la siguiente tabla y gráfica de la evaluación de AVA.

ENCUESTA DE PRUEBA PILOTO DE APLICACIÓN DEL AVA

Responde a los siguientes indicadores teniendo en cuenta la valoración de 5 como nota superior y 1 como inferior. Marca con una X.

INDICADORES	1	2	3	4	5
1. Con frecuencia utiliza internet para aprender y mejorar sus competencias de lectura y escritura.		1	4		3
2. Comprendió la explicación de la tutora (profesora) cuando explicó el funcionamiento de la clase virtual.		1		3	3
3. Qué tan llamativa y atractiva considera esta propuesta para aprender.		1	1	4	1
4. Considera que la información está organizada y es de fácil manejo para el usuario.				4	3
5. Qué tan entendible resulta la primera actividad a desarrollar y entregar.			1	1	5
6. Considera que los recursos que ofrece la plataforma, (hipervínculos, imágenes, videos, textos) son adecuados y suficientes para el aprendizaje			1	4	2
7. EL foro es interesantes para discutir, socializar, aclarar dudas y mantener la comunicación constante.			3	2	2
8. La evaluación es agradable e interesante para el estudiante.	1	2	3	1	1
9. Las herramientas aprendidas en clase, son útiles para su aprendizaje de forma autónoma.			1	4	2
10. Utiliza lo aprendido por medio del AVA (ambiente virtual de aprendizaje) en sus actividades académicas.				5	2

Tabla 2. Respuesta AVA



Gráfica 2. Prueba piloto de aplicación del AVA

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Entrevista a Daniel Cassany. Leer y escribir en tiempos de Internet. Consulta realizada el 23 de marzo de 2013 en, <http://www.youtube.com/watch?v=QvFQ5cTRsbA>

Colecciones digitales Uniminuto (2011, junio) Fortalecimiento de las habilidades lectoras y escritoras en niños de quinto grado, mediante la aplicación de estrategias didácticas de aprendizaje apoyadas en las tic. Consulta realizada el 9 de abril de 2013 en, <http://repository.uniminuto.edu:8080/jspui/handle/10656/1256>

Crear y publicar con las TIC en la escuela (2011, mayo). Consulta realizada el 5 de abril de 2013 en, <http://es.scribd.com/doc/40164930/Modulo-Crear-y-Publicar-con-las-TIC-en-la-escuela>

Mapas mentales y lectoescritura (2008, 18 de septiembre) Consulta realizada el 1 de abril de 2013 en, <http://www.ufrgs.br/niee/eventos/SICA/2008/pdf/C211%20Rafael.pdf>

Las TIC en la enseñanza: posibilidades y retos (2004, Barcelona) UOC. Consulta realizada el 24 de mayo de 2013 en, [http://www.ehistoria.cl/cursosudla/12EDU603/textos/24%20%E2%80%93%20Martin%20Carnoy%20%E2%80%93%20Las%20TIC%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20\(1-18\).pdf](http://www.ehistoria.cl/cursosudla/12EDU603/textos/24%20%E2%80%93%20Martin%20Carnoy%20%E2%80%93%20Las%20TIC%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20(1-18).pdf)

Bases pedagógicas del e-learning (2006, abril) Consulta realizada el 29 de mayo en, <http://www.uoc.edu/rusc/3/1/dt/esp/cabero.pdf>

Exploración de la Didáctica de la Interpretación desde un Ambiente Virtual de Aprendizaje (2009) Consulta realizada el 29 de mayo en, <http://sincronia.cucsh.udg.mx/velazquezspring09.htm>

El aprendizaje de la lectura y escritura en secundaria I (2009, octubre) Consulta realizada el 25 de abril de 2013 en, http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_23/MATILDE_GUERRERO_1.pdf

Begoña, Gros Salvat (2002) Constructivismo y Diseños de Entornos Virtuales de Aprendizaje. Revista de educación, p.p. 225-228. Recuperado el 3 de abril de 2013 de la base de datos Fundación Dialnet.

LEY 1341 DE 2009 (2009)

Alvares, Octavio Henao (2006) Propuesta didáctica para la enseñanza de la lectura y la escritura con un enfoque socio-constructivista y apoyada en tecnologías de información y comunicación. Recuperado 3 de abril de 2013.

MIS. Laura Beatriz Vidal Turrubiates , L.I.A. Rigoberto Salvador Canabal , L.I.A. Abel Peraza Chan. (2008): Aprender en entornos virtuales, la enseñanza de las ciencias Naturales. Semana de Divulgación y Video Científico. Recuperado 03 de abril de 2013. <http://www.archivos.ujat.mx/dip/divulgacion%20y%20video%20cientifico%202008/DAIS/BVidalT.pdf>.

Alvaro William Santiago. (2007). La lengua su Estudio y su Enseñanza. Praxis Pedagógica (Nº8), p.p. 131-144. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Goodman, K. (1982). «El proceso de la lectura: consideraciones a través de las lenguas y del desarrollo». En Ferreiro y Gómez Palacio. Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura. México: Siglo XXI.