



**Especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje  
Facultad de Educación**

**Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de grado segundo  
del Gimnasio Pedagógico los Andes de La Calera, mediante un ambiente virtual de  
aprendizaje**

Presenta

**Danilo Enrique Avellaneda Id. 000200663  
Liseth Paola Villabon Cueca. Id. 000 204853  
Luis David Coronado Colmenares 000 211 987  
Gustavo Andrés Ripe Sossa 000153451**

Asesor

**Sandra Soler Daza**

**Máster en Tecnologías de la Información y Comunicación aplicadas en la educación**

**Bogotá, D.C. Colombia. Marzo 2016**

## RESUMEN

El presente trabajo de grado es el resultado del proceso de investigación que tuvo como objetivo general, Construir una estrategia pedagógica mediada por las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) que permita el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de grado segundo del Gimnasio Pedagógico Los Andes de La Calera, esta investigación se caracterizó por ser cualitativa con enfoque praxeológico, para ello se decidió elaborar y aplicar un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) , tras la implementación de este con una muestra de 6 estudiantes se logró comprobar que el uso de herramientas digitales y tecnológicas en el campo educativo generan cambios positivos en los procesos académicos de los estudiantes ya que se generen nuevos papeles y roles permitiendo involucrar habilidades de aprendizaje colaborativo.

**Palabras Claves:** comprensión lectora, Ambientes virtuales de aprendizaje, tecnologías de la información y comunicación

### **Abstract.**

This present work of the grade is the result of the research that has as objective, build a teaching strategy mediated by TIC to enable the development of reading comprehension in students of the second grade in the Gimnasio Pedagógico Los Andes de La Calera this investigation was characterized as qualitative with praxeologico approach for it we decided to develop and implement a virtual learning environment (AVA) following the implementation of the AVA with a sample of six (6) students, we managed to prove that the use of digital and technological tools in education we generate positive changes in student academic processes because there new roles and papers that can develop collaborative learning skills

**Key Words:** Literacy - Virtual Learning Environments - Teaching - Learning - communication - education and new technologies

## TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1. MARCO GENERAL.....	7
Introducción .....	7
Justificación .....	8
Planteamiento del problema .....	10
Pregunta problema .....	11
Objetivos .....	11
<i>General</i> .....	11
<i>Específicos</i> .....	11
Antecedentes frente a la comprensión lectora .....	12
<i>Local</i> .....	12
<i>Nacional</i> .....	14
<i>Internacional</i> .....	16
CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO.....	18
Comprensión lectora en los niños.....	19
Desarrollo intelectual en los niños en el ciclo de primaria .....	21
Ambientes de aprendizaje en la educación .....	22
Diseño instruccional .....	22
Estrategia pedagógica en los ambientes de aprendizaje .....	27
Importancia de las actividades didácticas en los niños mediadas por las TIC .....	29
Aprendizaje Colaborativo.....	30
<i>Características del aprendizaje colaborativo</i> .....	31
<i>Tecnología y aprendizaje colaborativo</i> .....	32
CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA .....	34
Población.....	35
Muestra .....	35
Instrumentos .....	35
CAPITULO IV. ANALISIS DE INFORMACIÓN .....	37
CAPÍTULO V. DESARROLLO DE LA PROPUESTA .....	53
Título del AVA.....	53
Modalidad .....	53

Perfil del usuario .....	53
Ámbito de aplicación.....	54
Área o campo de conocimiento a impactar: .....	54
Objetivo del Ambiente .....	54
Descripción de la propuesta.....	54
Muestra.....	56
Diseño del AVA:.....	57
<i>Pantalla principal – información general</i> .....	57
<i>Pestaña de comunicación</i> .....	58
Figura No 9. <i>Comunicación</i> .....	58
Evidencias.....	58
Análisis de los resultados .....	59
Recomendaciones .....	61
Conclusiones de la aplicación del AVA.....	62
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	65
CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES.....	63
Anexos.....	68
Instrumentos.....	68
Guía de aprendizaje .....	72
Letras andantes.....	72

## Índice de tablas

Tabla No 1 Instrumento de entrada .....	36
Tabla No 2 Respuesta tipo de texto .....	42
Tabla No 3 Importancia de las fabulas .....	42
Tabla No 4 El título y los textos .....	43
Tabla No 5 El perro futbolista .....	45
Tabla No 6 La larga espera de un perro .....	46
Tabla No 7 diferencia entre cuento y fabula .....	47
Tabla No 8 categoría en actividades .....	48

## Índice de figuras

Figura No 1 Respuesta tipo de texto .....	42
Figura No 2 Importancia de las fabulas.....	43
Figura No 3 El título y los textos .....	43
Figura No 4 El perro futbolista .....	45
Figura No 5 La larga espera de un perro .....	47
Figura No 6 diferencia entre cuento y fabula .....	44
Figura No 7 Muestra .....	53
Figura No 8 Pestaña información general .....	54
Figura No 9 Comunicación .....	54
Figura No 10 Participación en actividades .....	56
Figura No 11 Participación en foros .....	56

## **CAPÍTULO 1. MARCO GENERAL**

### **Introducción**

La lectura es esencial en la etapa escolar, permite desarrollar en los niños capacidades y habilidades para adoptar excelentes desempeños en su proceso formativo, aportando a su vez en el desarrollo personal y social de los estudiantes.

En la institución educativa Gimnasio Pedagógico Los Andes de la Calera, se evidenció dificultades en los estudiantes de grado segundo para que los niños comprendan la lectura, como este proceso va ligado con la escritura por la etapa en la que se encuentran los estudiantes el proceso en general se ve afectado; por esa razón esta investigación involucrará habilidades de trabajo colaborativo, con actividades orientadas desde una estrategia pedagógica mediada por las tecnologías de la información y comunicación (TIC) ayudando a llevar un proceso lúdico que le brinde a los niños un espacio caracterizado por la diversión y flexibilidad en los procesos de aprendizaje, aspectos que se desarrollarán estableciendo relaciones entre los procesos cognitivos y la potencialidad de los recursos virtuales.

El proyecto integrará un enfoque praxeológico donde se involucra la teoría y la práctica como forma de aprendizaje, con una metodología cualitativa a partir de la búsqueda particular, basándose en los hechos, de tal forma que se examina el mundo social y de este modo se desarrolla una teoría coherente con lo que se ha observado. Por lo tanto, este proyecto de investigación está contextualizado a partir de procesos de observación en la institución educativa.

Para finalizar, se evidencia ciertas limitaciones, las cuales se basan en el proceso de acompañamiento de los padres de familia; debido a sus extensas horas de trabajo; ellos expresa que se les dificulta llevar un proceso de refuerzo escolar en sus hogares, de tal modo que este proyecto buscara diversas estrategias para involucrarlos porque según Mariel Dabbah “está comprobado que cuanto más se involucra los padres, mejor les va a los estudiantes, al mostrar interés por la educación, los padres mandan un mensaje concreto a sus hijos de que la escuela es algo serio e importante.” (2006)

### **Justificación**

En el colegio Gimnasio pedagógico los Andes de la Calera, se evidenciaba un problema de comprensión de lectura en los niños de grado segundo, ya que se les dificulta leer y comprender lo que encontraban en la lectura, ya que esto afectaba su proceso escritural; se busca implementar un ambiente virtual con el fin de fortalecer el proceso educativo de los niños, ofreciéndoles un nuevo mundo educativo y didáctico para aprender.

Se pretende implementar el ambiente virtual para integrar el aspecto pedagógico en los niños, es decir que ellos puedan aprender por medio del aprendizaje colaborativo, a través de actividades virtuales que llamen su atención como lo son las historietas, videos educativos, presentaciones entre otros, impactar su educación y de esta forma transformar la educación.

La propuesta se enfoca en ubicar un acontecimiento generador para hacer, en torno a él, un montaje en el que se vive o simula algún aspecto significativo del mundo cotidiano del estudiante. De esta manera se genera un contexto para producir textos escritos con funciones y propósitos claros los cuales, después de contrastados con los pares, se ponen en



circulación en el mundo. Las situaciones significativas tienen origen en eventos de la vida cotidiana que se convierten en acontecimientos al estar fuera de lo ordinario y movilizar el interés común de los niños y las niñas.

Se involucra un ambiente virtual de aprendizaje con el fin de generar un cambio de estrategias de enseñanza - aprendizaje que permitan al alumno a cambiar su proceso de formación, comunicación con los otros y su entorno; es importante señalar que la inclusión de estas modalidades de educación requiere de una estrategia metodológica bien estructurada para no perder la esencia formativa del ambiente, porque puede ser visto como juegos de rol.

La viabilidad del proyecto resalta la motivación, participación y la forma en que el estudiante interactúa en el ambiente, pues a través de su comportamiento y actitudes frente a este se generará un cambio en su papel como estudiante pues este espacio permite que el niño se desenvuelva de una manera diferente centrado en su proceso de formación a través de estrategias pedagógicas mediadas por TIC.

## **Planteamiento del problema**

En el grado segundo de primaria del Gimnasio Pedagógico los Andes de la Calera, está conformado por ocho (8) niños cuyas edades oscilan entre los 7 y 8 años de edad, de estratos medio y alto; todos los niños son residentes del municipio la Calera, localizado a 17 Kilómetros de Bogotá, el colegio se caracteriza por brindar educación personalizada a grupos pequeños (no mayores de 15 estudiantes, por salón).

Tomando como referencia a Piaget (1975), los niños de segundo se encuentran en un estadio preoperatorio, en este se resalta que el niño usa símbolos para representar objetos, lugares y personas, adquieren un lenguaje y aprenden a manipular los símbolos que se encuentran en el ambiente, es importante resaltar este aporte en nuestro proyecto porque los estudiantes de este grado, adquieren el lenguaje en este estadio, es decir es el momento donde se pueden lograr impactar en los procesos de comprensión lectora.

Durante los últimos meses, se ha evidenciado desde el área de español que los niños presentan falencias para comprender la lectura, esto se ha logrado comprobar a través de las actividades donde los estudiantes tienen que leer instrucciones, encabezados o enunciados y a pesar de que lo leen no perciben el objetivo, fin o actividad a realizar; en otras circunstancias cada vez que los estudiantes leían historias o cuentos, a pesar de que decodificaban las palabras, cuando finalizaban de leer no podían expresar, explicar o contar lo que pasaba en la lectura.

Si esta problemática no se resuelve a tiempo, puede llegar a un fracaso en los estudiantes, pues la comprensión lectora tiene una gran incidencia en los procesos de formación debido a que esta permite al estudiante, entender el entorno que lo rodea, además

estimula en los niños capacidades y habilidades para adoptar un excelente desempeño en su entorno, reflejando actitudes racionales frente a la vida, permitiéndoles mejorar el desarrollo de habilidades académicas.

### **Pregunta problema**

¿Qué estrategia pedagógica se puede construir para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora, con los niños y niñas de segundo del Gimnasio Pedagógico los Andes de La Calera?

### **Objetivos**

#### ***General***

Construir una estrategia pedagógica mediada por las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) que permita el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de grado segundo del Gimnasio Pedagógico Los Andes de La Calera.

#### ***Específicos***

- Identificar los procesos de comprensión lectora de los estudiantes de grado segundo del Gimnasio Pedagógico Los Andes de la Calera.
- Diseñar una guía de aprendizaje que integre las tecnologías de la información y comunicación para desarrollar habilidades de comprensión lectora.
- Estructurar un ambiente virtual de aprendizaje que contribuya al desarrollo de habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de grado segundo del Gimnasio Pedagógico Los Andes de La Calera.
- Validar las estrategias utilizadas en el AVA para desarrollo de habilidades lecto-escriturales en los estudiantes de grado segundo.

## **Antecedentes frente a la comprensión lectora**

### ***Local***

Gaviria & Maturana (2012), en su trabajo de investigación “E- lector. Ambiente de Aprendizaje apoyado con un software educativo especializado en lecto-escritura para estudiantes de tercer grado de la institución educativa Byron Gaviria”, indaga sobre el uso que se le da a las nuevas tecnologías de la comunicación y la información en el ámbito educativo. Se centra en el hecho de entender que con la utilización de un software educativo en el grado tercero de la institución educativa Byron Gaviria se fortalecen los procesos de lecto-escritura y por ende, se mejoran la comprensión lectora de los estudiantes. A través de la observación, visualizan la utilidad que los niños le dan al computador en el aula y como al integrar las nuevas tecnologías de la comunicación y la información se puede dinamizar el proceso de enseñanza - aprendizaje.

El proyecto se soporta en diferentes autores que han aportado a este tema, tales como la doctora Begoña Gros Salvat (2000) con su libro “El ordenador invisible”, donde reflexiona acerca de la integración de los computadores en la escuela, el llamado software educativo y la enseñanza asistida por computador. El libro “Juegos comunicativos: estrategia para desarrollar la lecto-escritura de Armando Montealegre” (1995), que explica como la interrelación comunicativa en donde dos habilidades como leer y escribir no se encuentran separadas, sino que una complementa la otra, influyendo en la expresión oral del individuo. Es por eso, que sí la lectura y la escritura es pobre se expresa sin elementos de juicio, es decir, con incoherencias.

Muchas veces los estudiantes leen por obligación, más no por placer. A través de la lecto-escritura se debe formar a un ser autónomo que pueda decidir sobre qué quiere leer y sobre qué quiere escribir. Es por medio del gusto como se mejora el habla y la escucha en los niños. Se toman entonces, en el trabajo presente, las teorías del aprendizaje que entienden que el estudiante no sólo recibe información sino que estructura, transforma, e interrelaciona los nuevos conocimientos con los ya existentes.

De lo anterior, también se puede afirmar que según esta investigación tiene como soporte la construcción de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) que permita desarrollar y fortalecer las habilidades de lectura y escritura en estudiantes de grado tercero de primaria, mediante el uso de diferentes recursos que serán proporcionados por el tutor, para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Adicionalmente, la investigación muestra el modelo pedagógico usado que es el constructivismo el cual orientará el proceso de formación en el AVA, durante la investigación arrojan resultados favorables en el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura mediante actividades didácticas, en las cuales se menciona rompecabezas, ahorcado, letras, imágenes con texto para seleccionar entre otras, que interviene en este proceso y ayudan a fortalecer las habilidades de lecto-escritura.

Por otra parte, esta investigación hace referencia en el aprendizaje colaborativo el cual interviene en el aprendizaje autónomo, investigativo, colectivo, búsqueda de información para la comprensión y adquisición de nuevos conocimientos, es justo allí donde la propuesta de crear un AVA que este mediado por un modelo pedagógico y que a diferencia de estar soportado por un software en específico, busque desarrollar las temáticas o contenidos mediante recursos didácticos y Objetos Virtuales de Aprendizaje

(OVAS), donde se promueva la interacción del constante del alumno, haciéndolo participe en la construcción del conocimiento y significativo para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura.

### *Nacional.*

El proyecto realizado por García et al. (2012) “Me divierto y Aprendo Lectoescritura, Implementación de software educativo, para contribuir en el afianzamiento de la lectoescritura, en los estudiantes del grado segundo de Básica Primaria”, habla sobre el uso de las TIC en el ámbito educativo, el cual se enfoca en dar a conocer que con la ayuda e implementación de un software educativo Cuadernia, para los estudiantes del grado segundo de la Institución El Sabalo, sede Tres Islas ubicada en el Municipio de San Miguel, Departamento del Putumayo, se permita afianzar y fortalecer las competencias en lectoescritura, desde el enfoque pedagógico de la Escuela Nueva.

La Institución El Sabalo, sede Tres Islas posee un Proyecto Educativo Institucional (PEI) en el que se ha concebido orientar el modelo pedagógico, con base en el enfoque de la Escuela Nueva, impulsando desde ahí una estructura curricular flexible y una metodología de enseñanza, donde se abre la puerta al uso de diferentes estrategias didácticas. Partiendo de esto García et al. (2012) , ve la importancia de implementar un proyecto para el área de castellano, especialmente dentro de las estrategias de enseñanza de la básica primaria, implementando contenido educativo digital, partiendo desde su apropiación y manejo básico, hacia la creación de nuevos recursos pedagógicos digitales por parte del docente y la comunidad escolar.

Con base en lo mencionado anteriormente, se puede afirmar que el proyecto de investigación que se está elaborado actualmente para los estudiantes del grado segundo del Gimnasio Pedagógico los Andes de la Calera, es pertinente porque permita desarrollar y fortalecer las habilidades de lectura y escritura en los estudiantes, utilizando diferentes recursos proporcionados por cada tutor para así facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según García et al. (2012), el proyecto se contempló y desarrollo mediante una metodología basada en cuatro momentos, en el primer momento mediante una observación participante donde identifica las debilidades y fortalezas de los estudiantes de grado segundo respecto, al desarrollo de la competencia de lecto-escritura teniendo en cuenta los estándares básicos de competencias del lenguaje, para así pasar al segundo momento en donde los estudiantes a través de aplicativos o software interactivo se familiaricen y manejen las herramientas básicas del computador como son los dispositivos de entrada (mouse y teclado numérico) para así avanzar al siguiente momento del proyecto del aula con ayuda de las TIC, en donde primero desarrollara el tema teniendo en cuenta la participación activa de los escolares, mediante la realización de una lluvia de ideas en el cuaderno, para así poder saber los conocimientos previos de los estudiantes en relación a los aspectos gramaticales y ortográficos de su escritura, la cual se complementa con la puesta en práctica de las actividades con software educativo, y contenido digital pedagógico diseñado previamente por el docente en el software de autor Cuadernia. Para finalmente en el cuarto y último momento evaluar el impacto de la experiencia pedagógica apoyada en las TIC, enfatizando su aporte al proceso de enseñanza-aprendizaje a los estudiantes del grado segundo de la Institución El Sabalo, sede Tres Islas.

Observando la metodología mencionada anteriormente del proyecto de García et al. (2012), esta se podría tomar como base al momento de desarrollar la metodología del proyecto que se está realizando actualmente para los estudiantes del grado segundo del Gimnasio Pedagógico los Andes de la Calera, debido a que como primer medida a la hora de implementar el proyecto se debe conocer las habilidades y fortalezas de los estudiantes frente al desarrollo de la competencia de lectura y escritura que estos poseen, como también al conocimiento y dominio de las herramientas básicas del computador y el uso de las TIC. Para así poder dar inicio a la implementación del AVA, el desarrollo y evaluación de cada una de las actividades que serán propuestas en este con cada uno de los estudiantes.

### ***Internacional.***

Según el proyecto de investigación denominado “Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos” Suárez et al. (2015) desarrollan como objetivo el implementar algunos recursos educativos abiertos (REA) la práctica de las habilidades lectura y escritura por medio de herramientas tecnológicas que llevaran al estudiante a procesar información.

Afirma que la innovación en los ambientes de aprendizaje permite mejorar la calidad en la educación como también un cambio constante y notorio en la sociedad; por consiguiente en el proyecto ellos presentan el desarrollo de habilidades lecto-escritoras y procesamiento de la información a través de los REA mediante la pregunta clave ¿de qué manera el uso de REA y TIC favorece el desarrollo y procesamiento de la información respecto a la habilidad lecto-escritora en alumnos de tercer grado de básica primaria?. La finalidad de esta investigación era implementar algunos REA en la práctica de la habilidad



lecto-escritora por medio de herramientas tecnológicas que llevaran al estudiante a procesar información.

Este proyecto fue aplicado desde una investigación mixta con un enfoque cualitativo y cuantitativo, con cuatro docentes, 24 estudiantes y 24 padres de familia de tercer grado de básica primaria de una institución educativa en la ciudad de México; mediante un cuestionario que permite medir la habilidad lecto-escritora de los estudiantes, entrevista a docentes y padres de familia demostrando que las TIC desarrollan habilidades de lecto-escritura y motivan el aprendizaje de los estudiantes, padres y educandos, como actualmente se pretende trabajar e implementar en el presente proyecto de investigación en donde los padres y docentes tienen y cumplen un papel fundamental en este proceso con los estudiantes del grado segundo del Gimnasio Pedagógico los Andes de la Calera.

## CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO

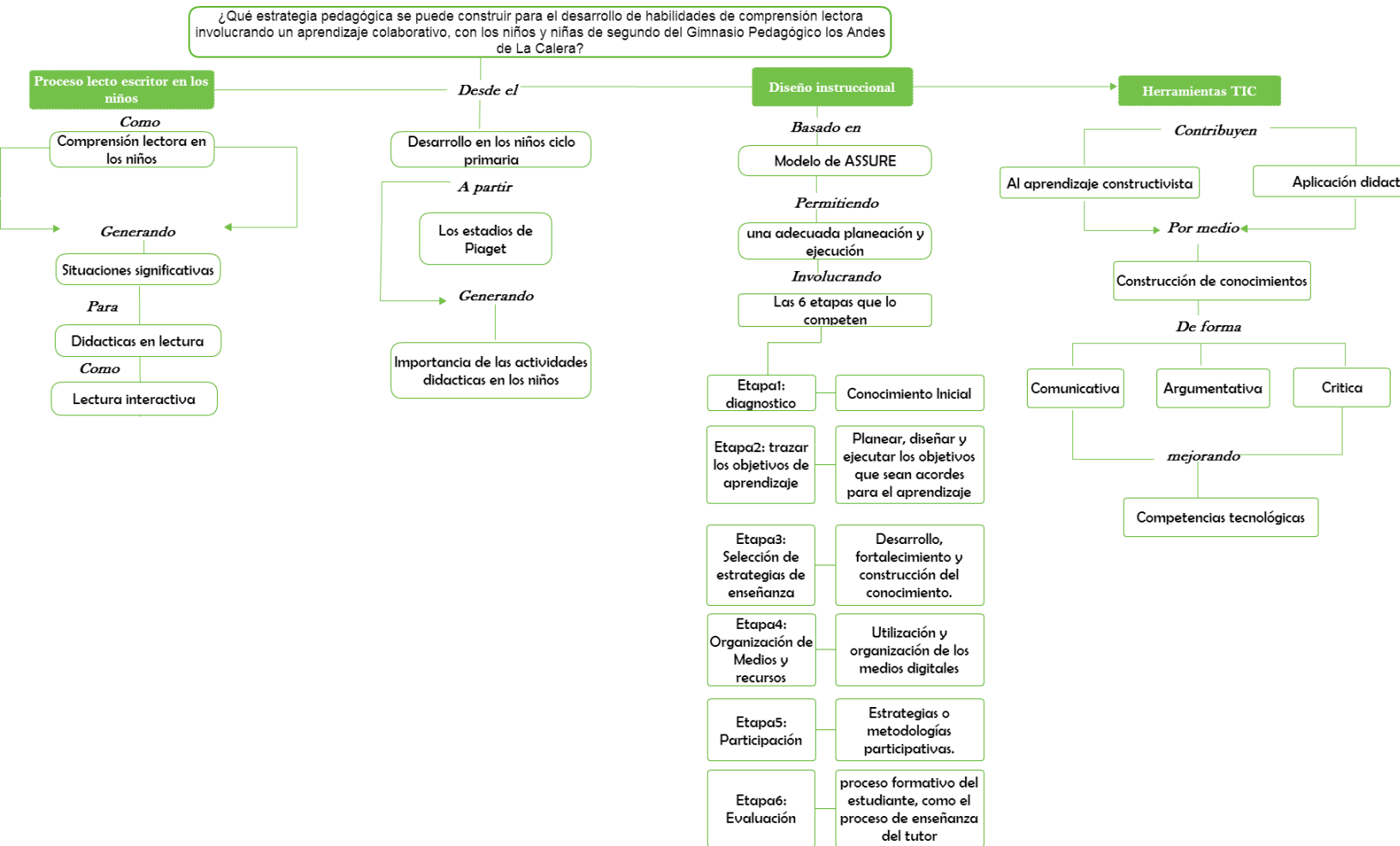


Figura No 1. Marco Teórico

## Comprensión lectora en los niños

La comprensión lectora se define como la capacidad de entender e imaginar la lectura o el texto, asimismo asimilar cada uno de los componentes de dicha lectura, como lo es los personajes, acciones, trama, inicio el desenlace entre otros, según el artículo de la revista mexicana “Comprensión lectora” manifiesta que se han efectuado estudios como el de la IEA (Evaluation of Educational Achievement), el cual utiliza el término de «capacidad lectora» porque de esta manera considera no puede ser entendido como una simple decodificación o lectura en voz alta, sino como un concepto más amplio y profundo cuyo objetivo central es la aplicación de la lectura en una serie de situaciones para distintos fines. Así pues, la IEA define a la formación lectora como: José Alberto Monroy Romero (2009) afirma que: “la capacidad para comprender y emplear aquellas formas de lenguaje escrito necesarias para la vida en sociedad y/o que son valoradas por el propio individuo”. Mientras que, la OCDE “Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico” para el estudio PISA (por sus siglas en inglés «Program for International Student Assessment») señala que “la capacidad lectora consiste en la comprensión, el empleo y la reflexión personal a partir de textos escritos con el fin de alcanzar las metas propias, desarrollar el conocimiento y el potencial personal y de participar en la sociedad” (OCDE-INCE, 2000).

Medina López afirma:

“Es notorio que la gran mayoría de los educandos no saben estudiar porque no han educado su atención para comprenderla viva y fija durante corto tiempo al principio y aumentar su duración mediante el ejercicio constante. Leer es comprender o interpretar un texto, saber leer es saber analizar, sintetizar, reflexionar, deducir y comprender un escrito. Saber leer requiere

ante todo voluntad y paciencia. Aprender leer esta en relación con el interés y el empeño que se ponga en ello” (1990)

Según J. Cabrera (1989: 34) el proceso de lectura siempre interesó desde todos los puntos de vista a los investigadores, psicólogos, pedagogos, poligrafistas, oftalmólogos, higienistas, entre otros. La atención hacia este complicado proceso no pierde fuerza, sino que crece actualmente, cuando el hombre por medio del vocablo impreso obtiene un considerable volumen de información visual. La lectura es un instrumento de capital importancia en todas las esferas de la vida social. Para apreciar su funcionalidad basta saber que según C. Fay, (1956:43) el 75% de lo que se aprende llega por vía de la letra impresa. J. Cabrera, (1989:34) destaca el papel de este proceso al expresar que hoy día, a pesar de la aparición de nuevas vías y medios de asimilación de conocimientos, la lectura continúa siendo uno de los modos fundamentales para recibir la información visual. L. Álvarez, (1996: 11), consideraba que el proceso de enseñanza de la lectura exige, cada vez con mayor urgencia, del diseño de estrategias didácticas eficaces que partan de una modelación análoga a la complejidad de la lectura como actividad, tanto en su diversificación tipológica como en su estructura peculiar.

De ahí, la necesidad de acometer el presente estudio y dirigido a potenciar esta importante forma de la actividad de lectura.

### **Estándares básicos de competencias del lenguaje – Comprensión e interpretación textual**

Las siguientes categorías son tomadas del documento del ministerio de educación nacional “Estándares básicos de competencias del lenguaje” para comprensión e interpretación textual.

Categoría
Lee diferentes clases de textos: manuales, tarjetas, afiches, cartas, periódicos, etc
Reconoce la función social de los diversos tipos de textos que lee.
Identifica la silueta o el formato de los textos que lee.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico el propósito comunicativo y la idea global de un texto.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboro resúmenes y esquemas que dan cuenta del sentido de un texto.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparo textos de acuerdo con sus formatos, temáticas y funciones.</li> </ul>

### **Desarrollo intelectual en los niños en el ciclo de primaria**

Como punto de partida, se describe el desarrollo intelectual de los niños de grado segundo desde la clasificación que propone Piaget porque es esta clasificación la que resalta como se desenvuelve el estudiante en su aprendizaje, Las edades del grado segundo oscilan entre los 7 y 8 años, relacionándolos según Piaget (1960) en un estadio preoperatorio, segundo de los cuatro estadios propuestos por el autor, los niños en estas edades usan símbolos para representar objetos, lugares y personas, es en este estadio donde adquieren un lenguaje y cognitivamente aprenden que pueden manipular los símbolos que se encuentran en el ambiente, es importante resaltar que gracias a lo que afirma el autor, el aprendizaje de estas edades esta guiado y orientado por una serie de símbolos y gráficos que el mismo estudiante diseña.

Aunque los estudiantes de grado segundo se caracterizan por el egocentrismo, es en esta edad donde es más evidente el razonamiento y la socialización puntos clave que deben ser tenidos en cuenta al momento de desarrollar las diferentes actividades, por lo tanto para esta investigación es necesario generar actividades que le permitan al estudiante razonar y socializar hechos o acontecimientos con el fin de conectar sus gustos con el objetivo de la investigación.

### **Ambientes de aprendizaje en la educación**

Un ambiente de aprendizaje es un espacio en el que los estudiantes y docentes interactúan, entorno a diferentes contenidos, con el fin de adquirir nuevos conocimientos y desarrollar habilidades. Según el portal Colombia Aprende, del Ministerio de Educación (s.f.) "un ambiente de aprendizaje es un espacio en el que los estudiantes interactúan, bajo condiciones y circunstancias físicas, humanas, sociales y culturales propicias, para generar experiencias de aprendizaje significativo y con sentido. Dichas experiencias son el resultado de actividades y dinámicas propuestas, acompañadas y orientadas por un docente". Con base a esto, González y Flores (2000), señalan que: "Un medio ambiente de aprendizaje es el lugar donde la gente puede buscar recursos para dar sentido a las ideas y construir soluciones significativas para los problemas" (pp. 100-101)

El ambiente virtual de aprendizaje es la colección de un gran conjunto de herramientas que propician el aprendizaje en estos entornos, sustentados por apoyo pedagógico, ya que lo que se debe hacer es diseñar proyectos que cubran todas las necesidades de aprendizaje, para desarrollar las diferentes habilidades y dimensiones que tiene el estudiante, por ejemplo en los diferentes cursos virtuales se generan diferentes

contenidos de formación que caracterizan el espacio virtual administrado en una estructura didáctica y pedagógica complementado con múltiples herramientas como foros, redes sociales, blogs, etc.

### **Diseño instruccional**

El diseño instruccional que estructura este proyecto fue seleccionado por que su estructura permitió una mejor organización y ejecución de la investigación ya que está orientado por lo que postulo Assure: El primer paso del modelo ASSURE consiste en Analizar las características del estudiante o de los participantes del curso, recuperar aspectos socioeconómicos y culturales, antecedentes escolares, edad, sexo, estilos de aprendizaje, así como sus hábitos de estudio y su nivel de motivación, todo lo anterior permite una adecuada planeación Smaldino, et al. (2007)

Primera Etapa - Diagnostico: Antes de comenzar con el trabajo en la plataforma virtual, se hace indispensable saber el conocimiento inicial del estudiante o si de lo contrario desconoce el tema a desarrollar en el entorno de aprendizaje virtual, según Russell, et al. (1994) “proponen que en esta etapa el instructor se cuestione sobre los siguientes aspectos: ¿qué tanto sabe el estudiante? ¿Qué necesita saber? ¿Qué estrategias y actividades educativas son las más adecuadas? Todos los instructores deben contar con estas respuestas antes de pasar a la planeación de sus estándares y objetivos de aprendizaje. Esta etapa es básica porque el profesor que cuenta con información sobre las características tanto generales como específicas de sus estudiantes le será más fácil realizar una planeación objetiva y cuidadosa para el logro de los aprendizajes”. De lo anterior, es posible destacar que la base fundamental, para la facilitación y planificación de los contenidos que se impartirán en el Ambiente Virtual, es la generación e indagación del conocimiento inicial

del alumno, razón por la cual, se plantea la prueba de diagnóstico para tener una idea general del saber que ya tiene el estudiante y del que carece, de esta forma, poder detectarlas y entrar a trabajarlas mediante, los contenidos, recursos y actividades en el AVA, para el fortalecimiento del proceso de formación del estudiante.

Segunda Etapa – Trazar los objetivos de aprendizaje: Una vez detectado falencias, debilidades o fortalezas que el estudiante tenga correspondiente al tema a desarrollar en el AVA, los cuales son procesos de lectura y escritura. Se comenzará a planear, diseñar y ejecutar los objetivos que sean acordes para el aprendizaje del estudiante, según Smaldino, et al. (2007) explica “que después de que se han analizado las características de los estudiantes se puede preparar la lección para garantizar y asegurar el aprendizaje; afirman que si el estudiante tiene claridad de lo que se espera de él mantiene una participación más activa” (citado en Benítez, 2010), esto quiere decir que los contenidos y recursos que sean elaborados y/o proporcionados por el tutor en el AVA, serán ejecutados y desarrollados por el estudiante con mayor motivación e interés, dando como resultado, el cumplimiento de los objetivos trazados en la unidad y en el ambiente virtual de aprendizaje, haciendo así más efectivo el proceso de enseñanza – aprendizaje.

De acuerdo a lo anterior, se trazarán los objetivos para el óptimo desarrollo y fortalecimiento de los procesos de lectura del estudiante en la plataforma virtual, teniendo en cuenta que el compromiso y autonomía del estudiante hace parte del proceso de aprendizaje.

Tercera Etapa – Selección de estrategias de enseñanza y medios: En esta parte, el tutor, debe realizar la selección de las estrategias, recursos, medios que utilizará para



enseñanza de los contenidos que serán presentados y orientados al estudiante para el desarrollo, fortalecimiento y construcción del conocimiento.

Entre las destrezas que el profesor emplea en el ambiente de aprendizaje virtual, Pitt y Clark (citado en Williams, Schrum, Sangra, y Guardia, 2004) destacan, los contratos de aprendizaje, las lecturas, los intercambios de opinión, el aprendizaje auto dirigido, el estudio de casos concreto, los debates y foros; estas herramientas son empleadas en las aulas tradicionales, y son sencillas para ser adaptadas a un AVA. Otro aspecto importante, es el proporcionar a los estudiantes una serie de recursos como tareas, lecturas y expectativas al iniciar el curso, de tal manera que sea notoria una organización con todas las actividades a realizar (William, Shurum, Sangra, & Guardia, 2004).

De acuerdo a lo anterior, se incorporarán diferentes actividades dinámicas e interactivas, de igual forma lecturas de apoyo al estudiante y guías de aprendizaje que correspondan a la temática abordada que son los procesos de lectura, facilitando así, la comprensión de las unidades temáticas y garantizando el fortalecimiento y desarrollo de las habilidades de lectura y escritura.

Cuarta Etapa – Organización de Medios y recursos: En esta cuarta etapa del modelo Assure, es donde se realiza la utilización y organización de los medios digitales, multimediales y diferentes tipos de recursos web, para la materialización y representación de los contenidos al alumno, haciéndolos flexibles, accesibles, atractivos y dinámicos en la Plataforma Virtual, según Heinich et al. (1993) afirman que “Organizar el escenario de aprendizaje. Desarrollar el curso creando un escenario que propicie el aprendizaje, utilizando los medios y materiales seleccionados anteriormente. Revisión del curso antes de su implementación, especialmente si se utiliza un entorno virtual comprobar el

funcionamiento óptimo de los recursos y materiales del curso”, de lo anterior es preciso resaltar que se debe realizar la organización y revisión de los recursos y/o contenidos en plataforma antes de colocarlo en marcha, que estén funcionando correctamente, para evitar inconvenientes en el proceso de aprendizaje del estudiante y enseñanza del tutor.

Por otra parte, la organización del curso en el AVA, estará organizada por diferentes unidades temáticas, para ellas se usarán recursos web que sean accesibles para el estudiante desde cualquier lugar y algunos contenidos desarrollados como SCORM, presentaciones, videos, entre otros, que serán revisados posteriormente a la realización, para evitar posibles inconvenientes en el proceso de formación del estudiante y enseñanza del tutor en el AVA.

Estará organizado el ambiente virtual de aprendizaje en:

Presentación (introducción curso, perfil docente, cronograma, entre otros)

Interacciones (Foro de inquietudes, chats de dudas, soporte, entre otros)

Unidades temáticas (título de cada unidad, contenidos, recursos, tareas, entre otros)

Evaluación (evaluación del tutor)

Se plantea esta organización ya que permite al estudiante una mejor orientación, porque inicialmente se familiariza con el AVA, para que después interactúe y adquiera conocimientos que finalmente serán evaluados

Quinta Etapa – Participación: En esta etapa, se debe evidenciar la participación del estudiante en el Ambiente Virtual, mediante diferentes estrategias o metodologías adoptadas por el tutor y que se puedan evidenciar, tales como:

Tareas en línea. (Grupales o individuales)

Entregas de trabajos en AVA.

Foros, chats y trabajo colaborativo.

Constante interacción en el AVA.

Por otra parte, se dice que la participación activa del estudiante en el AVA, hace parte del proceso de involucración del mismo sujeto por la mediación del tutor, como lo afirma, Moller (1991) (citado Benítez 2010) “El éxito de la participación activa del estudiante radica en la primera etapa de este modelo, y al no contar con un análisis del principiante se pueden elaborar objetivos de aprendizaje incorrectos y como consecuencia aprendizajes inadecuados”, esto quiere decir que desde una primera instancia, bien elaborada, como lo es el diagnóstico permitirá involucrar al alumno hacer partícipe de la construcción del saber que carece y el desarrollo de nuevas habilidades, de esta forma se podrán esperar resultados favorables en el proceso de aprendizaje del estudiante.

Sexta Etapa – Evaluación: En esta última etapa, está prevista la evaluación del proceso formativo del estudiante, como el proceso de enseñanza del tutor, de igual forma la revisión del resultado final del curso, para Smaldino, et al. (2007) “representa el momento de evaluar el logro de los objetivos de aprendizaje, el proceso de instrucción y el impacto en el uso de los medios tecnológicos”, esto quiere decir que es la evaluación general del curso y la posibilidad de retroalimentar los aciertos, desaciertos u oportunidad de mejora continua en el proceso de formación en el Ambiente Virtual y en la estructuración de los recursos tecnológicos que en esta se implementaron.

### **Estrategia pedagógica en los ambientes de aprendizaje**

Se sabe que las estrategias pedagógicas son actividades y acciones realizada por los docentes para facilitar el aprendizaje y enseñanza, convertirla en una educación más didáctica y creativa que enriquezcan y mejoren los procesos de cada niño.

La habilidad de planear y argumentar una estrategia se define en dos principales casos, en primer lugar, se trata de actividades u operaciones mentales que realiza el estudiante para mejorar el aprendizaje, las estrategias no solo deben ser realizadas por el docente, si no conocer plenamente al estudiante, para fortalecer la habilidad de conocimiento, entre los dos ejes principales de la educación, en segundo lugar, las estrategias tienen un carácter intencional o propositivo e implican, por tanto, un plan de acción. (Beltrán, 2003) resalta este plan de acción, es el momento en que se determinan y se asignan las tareas, se definen los plazos de tiempo y se calcula el uso de los recursos, donde el autor resalta los recursos como parte fundamental de una estrategia pedagógica.

El recurso de o medio sería el ambiente virtual de aprendizaje y será una herramienta para mejorar las habilidades de producción textual, se ha reflejado que los niños de estas edades evidencian una estrecha relación con la tecnología y la educación ha sido un éxito a nivel mundial siempre y cuando estos espacios estén apoyados y sustentados con diferentes referencias pedagógicas.

Los procesos lecto-escriturales evidencian la habilidad en la producción textual pues aquí se resalta la destreza del niño para producir y narrar, cuentos historias leyendas, etc. esa producción textual está ligada y sujeta a la imaginación y creatividad, dos habilidades que deben ser explotadas desde muy niños; según Juan Carlos Negret(2000) debemos enfatizarnos en estos espacios desde muy niños, desde el área de preescolar explotar esas habilidades, para construir textos con sentido; este autor resalta que el problema de los métodos tradicionales de enseñanza lecto-escritura hacer escribir a los estudiantes planas sin sentidos con el tiempo llegan a aborrecer la escritura.

Begoña Gros Salvat (2007) afirma la formación del profesorado como diseñador de nuevos entornos para el aprendizaje, debe ser una habilidad de todos, y eso es lo que buscamos con este AVA, un nuevo ambiente de aprendizaje, como estrategia pedagógica que ayude a mejorar y desarrollar habilidades de lectura en los niños caracterizados por la imaginación y creatividad.

### **Importancia de las actividades didácticas en los niños mediadas por las TIC**

Generar paradigmas e interrogantes en los estudiantes son la clave para establecer actividades didácticas y evaluaciones que conduzcan y mejoren los procesos actuales motivando a los estudiantes a realizar y alcanzar un aprendizaje más agradable, productivo y significativo que contribuya al desarrollo de habilidades y destrezas en su formación que le permita crear cualidades de confianza para así enfrentar un entorno o contexto que cambia constantemente.

Construir estrategias didácticas planificadas a corto y mediano plazo donde el docente pueda intervenir y observar de acuerdo a un criterio o evaluación. Sin olvidar la estimulación y motivación para que todos participen en la clase de manera dinámica, donde los niños sean protagonistas de su propio aprendizaje.

Las TIC han tenido un fuerte impacto en el diario vivir de las personas como describe Moya, Antonia María, innovación y experiencias educativas, nuevas tecnologías (en línea) en su publicación #24 de 2009, mencionan “las nuevas tecnologías de la información y comunicación TIC se están convirtiendo en un elemento 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 flexibilizar el

tiempo y el espacio en el que se desarrolla la acción educativa” este y otras investigaciones han resaltado que las tecnologías de la información y comunicación logran mejorar la enseñanza siempre y cuando esa estrategia este referenciada y apoyada con un plan pedagógico.

Mejorando así la participación en los estudiantes y modificando los roles de la comunidad educativa, en la que recursos, modalidad y experiencias son remplazadas para una mejor comprensión y adaptación del proceso.

Vigotsky, (1924) afirma que “El medio social es crucial para el aprendizaje, pues este produce la integración de los factores social y personal pues el estudiante es tal cual como lo es su entorno”, la postura de Vigotsky es un claro ejemplo del porque es importante señalar que en este tipo de estrategias la interacción de los individuos está estrechamente vinculada con su entorno; en este caso la interaccionde los estudiantes estaría relacionado a los foros y chat de la plataforma.

### **Aprendizaje Colaborativo**

Johnson y Johnson (1998) Resalta el aprendizaje colaborativo como “un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo” se resalta que en un grupo de personas cuando interactúan, comparten, dialogan y plantean diferentes alternativas de solución en equipo, los resultados y avances son más interesantes pues es aquí donde se resalta un objetivo y meta más diversa, características del aprendizaje colaborativo, pues en esos equipos de trabajos resaltan cualidades de cooperación y convivencia.

El método es el aprendizaje colaborativo donde se resalta un proceso conjunto entre las relaciones de un estudiante con un determinado grupo, es aquí donde los estudiantes se comprometen más de su aprendizaje, avances y metas.

Este tipo de aprendizaje consiste en la interacción entre varios estudiantes, donde se conforman equipos de trabajo con el fin de obtener un aprendizaje propio por medio de la contribución, implicación, colaboración y discusiones.

Delgado K (2013), menciona que el aprendizaje colaborativo implica reconocer objetivos compartidos, y que este se desarrolla a partir de la interacción de diferentes personas, involucrando un trabajo conjunto para conseguir logros y objetivos de aprendizaje, pues este sería un proceso donde el estudiante se responsabiliza y lleva su proceso apoyándose en sus compañeros, desarrollando también habilidades personales y grupales, sobresaliendo condiciones de igualdad, adquiriendo gran interacción alrededor de la temática pues si se lleva un buen procesos podría ser vincular habilidades de aprendizaje autónomo y significativo.

### ***Características del aprendizaje colaborativo***

Es importante resaltar lo que dice (Johnson, 1993), quien subraya que el aprendizaje colaborativo “mejora la seguridad en sí mismo, incentiva el desarrollo de pensamiento crítico, fortalece el sentimiento de solidaridad y respeto mutuo”

- A. La cooperación entre los estudiantes durante el proceso de trabajo generando nuevos Conocimientos que se convierten en nuevos conceptos

- B. Este tipo de aprendizaje se logra a través de la experiencia directa y la interacción entre los estudiantes del grupo.
- C. Para que cumpla sus objetivos, se necesita la cooperación y convivencia de todos los estudiantes. Donde no haya una competencia sino donde equitativamente se establezcan previamente tareas, actividades, roles y los recursos para un mejor desempeño grupal.
- D. Cada estudiante es responsable de su tarea y compromiso asignado, y lógicamente de lograr conjuntamente las metas propuestas

Por esta razón dentro del AVA existirá trabajo colaborativo Para que se origine un aprendizaje diferente, los estudiantes tienen que alcanzar una meta u objetivo en común, pues no es suficiente interactuar y relacionarse entre ellos, deben trascender el desarrollo de su proceso y asimismo sea posible pasar de la interacción de los estudiantes al aprendizaje, hay que resaltar iniciar por las experiencias propias y significativas trabajando desde una realidad cercana al grupo para así evolucionar y avanzar hacia un nuevo conocimiento que se pretende adquirir y almacenar por largo tiempo, esa será la meta a alcanzar por medio del aprendizaje colaborativo.

### ***Tecnología y aprendizaje colaborativo***

Involucrar estrategias de aprendizajes colaborativo a través de la tecnología es una excelente espacio para desarrollar diversas habilidades, ya que son espacios nuevos para el estudiante que apoyados con estrategias pedagógicas puede ser aplicado en diferentes áreas. Es importante resaltar el artículo de Luz María Zañartu (2013) donde resalta la vinculación



de la tecnología y el aprendizaje colaborativo en su artículo “Aprendizaje colaborativo: Una nueva forma de Diálogo Interpersonal y en Red” Donde afirma que “El aprendizaje colaborativo a través del uso de tecnologías de la información tiene como elemento central del proceso: el lenguaje, el uso de conceptos abstractos, el intercambio y las aproximaciones sociales”

“En el aprendizaje colaborativo se produce un alto nivel de éxito entre los estudiantes por el proceso cognitivo que ocurre durante el aprendizaje, cimentado básicamente por el diálogo, por la expansión de las capacidades conceptuales y por el alto nivel de interacción. En el aprendizaje colaborativo se estimula la iniciativa individual, los integrantes del grupo participan con sus habilidades en la toma de decisiones, a la vez que se despierta la motivación de todos los miembros del grupo favoreciendo una mejor productividad.” (Zañartu Correa, pág. 8)

### CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA

La metodología que involucrara este proyecto de investigación es cualitativa porque parte de los procesos de observación en la institución, surgiendo a partir de la búsqueda particular, apoyándose sobre hechos y acciones reflejadas en el ambiente educativo sin dejar de lado la observación del mundo que rodea al estudiante.

Partiendo de esta metodología caracterizada por ser descriptiva, se comprenderá e interpretaran dificultades a través de percepciones y significados producidos por las experiencias de los estudiantes, ya que él será el protagonista de esta investigación que estará desenvolviéndose en un papel de experiencias nuevas y significativas.

El enfoque praxeológico será involucrado en el proyecto planteando cuatro(4) fases: ver, juzgar, actuar y devolución creativa; en la primera fase se plantea desde la problemática que se detectó en el aula comprender la lectura; en la segunda fase se toma una acción acerca de lo que se debe hacer frente a la situación ¿Qué estrategia pedagógica se puede construir para desarrollar habilidades de comprensión lectora involucrando un aprendizaje colaborativo, con los niños de segundo del Gimnasio Pedagógico los Andes de La Calera? Para lograr llegar a la tercer fase actuar ¿qué se va hacer? en este caso involucrar un ambiente virtual de aprendizaje que desarrolle habilidades de comprensión lectora a través de estrategias pedagógicas con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes, para desarrollar habilidades de lectura. Finalizando con la última fase devolución creativa, donde se validan las estrategias, analiza y llegan conclusiones acerca de lo desarrollado con una serie de recomendaciones que permitirá mejorar el proceso, donde se puede evaluar si esta logro o no desarrollar habilidades de comprensión lectora en los niños de grado segundo.

### **Población**

La población involucrada en esta propuesta son: los estudiantes de grado segundo por ser los principales protagonistas del proyecto, docentes del área de español que coordinaran y valoraran la aplicación de la propuesta y administrativos ya que desde ese ámbito de gestión educativa se orientaran los objetivos acorde a la filosofía institucional del colegio

### **Muestra**

La muestra final del proyecto serán los seis (6) integrantes de grado segundo, porque el colegio se caracteriza por brindar un servicio educativo personalizado todos los niños del grado estarán presentes en las cuatro fases.

### **Instrumentos**

El primer instrumento, será el Cuestionario caracterizado por 10 preguntas, acerca de una lectura donde se desarrollará la primera evidencia sobre los procesos lectores, el objetivo de este será identificar la comprensión lectora que sobresale en cada estudiante.

El segundo instrumento, es el diseño de la guía de aprendizaje que tiene como objetivo estructurar la estrategia pedagógica que se llevará a cabo en el ambiente virtual, se caracterizada por cuatro (4) unidades cada uno de ellas con tres actividades que involucrará trabajo autónomo y colaborativo.

El tercer instrumento, es el diseño del ambiente virtual de aprendizaje que tiene como finalidad desarrollar las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de grado segundo

El ultimo instrumento, será el cuestionario a estudiantes para validar el gusto, eficacia, interés, motivación y principalmente las estrategias diseñadas para evaluar el proceso de comprensión lectoras mediadas desde el AVA.

## CAPITULO IV. ANALISIS DE INFORMACIÓN

En este capítulo se presenta un análisis de los resultados que resaltaron los instrumentos a través de las diferentes evidencias con los estudiantes de grado segundo del Gimnasio Pedagógico Los Andes de La Calera, en esta parte de la investigación se expondrá los logros dificultades y expectativas halladas en el problema ¿Qué estrategia pedagógica se puede construir para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora involucrando un aprendizaje colaborativo, con los niños y niñas de segundo del Gimnasio Pedagógico los Andes de La Calera?

Para Identificar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de grado segundo del Gimnasio Pedagógico Los Andes de la Calera se utilizó un cuestionario en el que tenían que responder una serie de preguntas acerca de lo que leyeron en la fábula “El león y la liebre” tomado de las fabulas de Esopo.. A continuación se presenta la recolección y análisis de los datos que apporto este cuestionario para el desarrollo de las estrategias pedagógicas dentro del AVA, se resaltan las siguientes categorías porque son mencionadas en el documento del ministerio de educación nacional “Estándares básicos de competencias del lenguaje” para comprensión e interpretación textual.



**Tabla No 1**

*Instrumento de entrada*

(Ver anexo 1)

Pregunta	Categoría	E1	E2	E3	E4	E5	E6
¿Cuál fue el primer animal que vio el león como presa?	Lee diferentes clases de textos: manuales, tarjetas, afiches, cartas, periódicos, etc	En esta pregunta los 6 estudiantes de la muestra, respondieron lo mismo “la liebre”, una acción reflejada en los niños fue que las primeras preguntas tenían más atención y concentración para realizarla.					
¿Por qué se despertó la liebre?		“Por el León”	“Por los Ruidos”	“Se despertó por los ruidos de la persecución”	“Por los ruidos de la persecución”	“Los ruidos de la persecución”	“Por los ruidos de la persecución”
¿Cuál fue la presa que devoro el león?	Elabora hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos.	“El venado”	“Fue un ciervo”	“El ciervo salió corriendo”	“La liebre”	“El ciervo salió corriendo”	“La Liebre”
		La respuesta es errónea ya que el león no se comió ninguna presa en los 6 estudiantes se presenta el error, resaltando que en este tipo de preguntas los estudiantes no tienen comprensión de la finalidad de la pregunta, ya que si esta dice cuál fue la presa que devoro el león, se tiene que buscar una respuesta afirmativa acerca de lo que se comió el león.					
¿Por qué el león perdió la presa?		“Por la agilidad”	“Porque ve a un ciervo y se fue por el”	“Por los ruidos”	“por qué se lo merecía”	“Por los ruidos”	“Por qué se lo merecía”
		La respuesta no es la esperada ya que lo correcto sería afirmar que el león perdió la presa por ser ambicioso, aunque las respuestas dadas por los estudiantes en cierto modo son reales ya que por la agilidad del ciervo el león no atrapo ninguna presa y por los ruidos que se realizo la liebre se escapó de su destino.					
¿Qué título le pondrías a la fábula?		“El león”		“El león y la liebre y el ciervo”	“El león. Liebre y ciervo”	“El león y la liebre”	“El león, la liebre y el ciervo”

	Elabora hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos.	Se evidencia una conexión entre los personajes principales y lo que dice el texto con respecto al título					
¿Qué crees que haga el león cuando encuentre nuevamente una presa dormida?		“Se la come”	“La va a cazar”	“Comerla”	“Se la devora”	“Comerla”	“Se la devora”
		Con respecto a la elaboración de hipótesis, los estudiantes de la muestra coinciden en afirmar que para futuras ocasiones el león no va a pensarlo dos veces en comer una presa					
¿Por qué la liebre se salvó de ser devorada por el león?	Identifico el propósito comunicativo y la idea global de un texto.	“Porque es rápida”  A este punto del análisis de información se evidencia que este estudiante da respuestas enfocadas más hacia lo que él conoce que a lo que en si lee.	“Porque el león vio a un ciervo y se fue por el”	“Por los ruidos de la persecución”	“Por qué se escapó”	“Por los ruidos”	“porque se escapó”



¿Qué podemos aprender de la historia?	Reconoce la función social de los diversos tipos de textos que lee.	“Hacer el bien”	“A no ser distraídos”	“A no ser malos”	“ A no ser malos y a tratar bien a la personas”	“Que el león come liebres”	“A no ser malos”
¿Por cuál animal puede ser emplazado el león en la historia?	Comparo textos de acuerdo con sus formatos, temáticas y funciones.	“El tigre”	“Por un tigre”	“Un conejo” Se evidencia una respuesta equivocada ya que el conejo no es carnívoro y no comparte ni la temática o función que traía el león.	“Tigre”	“El tigre”	“Por el tigre”
Inventa un nuevo final a la historia.	Identifica la silueta o el formato de los textos que lee	“El conejo hizo el bien”	“Se hicieron amigos el león y la liebre”	“Que el león no se comió la liebre”	“El león se fue a la casa de los humanos y se comió a las personas”	“Un final feliz”	“El león se fue muy triste porque no había comido nada y entonces se encontró a muchos animales y se hicieron amigos y vivieron felices para siempre”
		Es importante resaltar como los estudiantes de la muestra hacen conexión en una pregunta con las anteriores por ejemplo conectan que aprendieron de la historia, y lo llevan cuando redactan el nuevo final.					

Con base en la tabla anterior que relaciona los resultados del primer taller, el grupo de grado segundo antes de iniciar el trabajo de campo presentaban un nivel bajo en el proceso de lecto-escritura, porque cuando finalizaban la lectura de un texto se les dificultaba expresar, explicar o contar lo sucedido acerca de lo que leyeron; tomando como referencia este primer instrumento, se integra un sistema de acción apoyado en las TIC.

Por lo tanto, permitió que en el diseño se considerara involucrar foros en las diferentes unidades como sistema de comunicación y desarrollo de aprendizaje colaborativo, ya que desde este espacio lograremos mejorar las habilidades de cada uno de los estudiantes evitando masificar un proceso. Las estrategias pedagógicas están al desarrollo de habilidades lectoras para que así través del ambiente virtual de aprendizaje convertir el proceso más lúdico y creativo.

El siguiente análisis se enfoca en el desarrollo de la guía de aprendizaje (Ver anexo No 2 guía de aprendizaje), está se orienta a través del planteamiento de unas competencias de estándar como resalta el Ministerio de Educación Nacional en el Documento Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje, “el lenguaje se constituye en una capacidad esencial del ser humano, la cual se caracteriza por poseer un doble valor: uno, subjetivo, y otro, social, resultante de asumir al ser humano desde una doble perspectiva: la individual y la social”(2004), por lo tanto las competencias que desarrolla en la guía de aprendizaje son: Utiliza con pertinencia los diferentes recursos asignados por los tutores, para presentar sus trabajos y comprender las características y morfologías gramaticales del verbo.

- Interpreta la acción, como esencia fundamental del verbo para comprender las diferentes actividades en las que se presenta.

- Relaciona diferentes juegos y actividades con el fin de fortalecer las habilidades cognitivas en donde pongan en práctica lo aprendido de la oración.
- Utiliza con propiedad y de manera libre el foro para compartir comentarios, participaciones e ideas expresando sus emociones y sentimientos con base al uso de la oración.
- Relaciona los diferentes tipos de texto como la fábula y el texto con el fin de fortalecer habilidades del proceso lecto-escritor respecto a la comprensión literal para el uso adecuado dentro del texto.
- Utilizar con pertenencia el foro, chat y herramientas digitales, para presentar sus trabajos y comprender el funcionamiento, fin y objetivo, de la fábula y el cuento
- Desarrolla libremente diferentes herramientas de comunicación partiendo de su opinión, donde se fomenta la imaginación, la invención y la transformación para la vinculación de su entorno.
- Relaciona los medios de comunicación e información identificándolos como un modelo de participación para una adecuada locución.

Otro elemento que se desarrolla en la guía de aprendizaje es la importancia de involucrar diferentes herramientas colaborativas que le permitan al estudiante desarrollar habilidades de lectura como los son:

Medios de comunicación en el espacio, uso de herramientas que generen la interactividad de docente a estudiante y entre estudiantes, para desarrollar un aprendizaje autónomo y colaborativo; espacios interactivos como los foros, chat y mensajes donde se

brinda asesoría académica de este modo fortalecer la comunicación, también cuenta con actividades y retroalimentación de las mismas.

Las actividades de aprendizaje orientadas al proceso centrado en el estudiante como sujetos activos en la reconstrucción de su propio aprendizaje; interactuando con sus compañeros y el docente a cargo y una evaluación formativa que tiene como finalidad conseguir una construcción de aprendizaje a lo largo de un proceso de enseñanza-aprendizaje, construcción que será valorada a través de una herramienta importante como la rúbrica de evaluación la cual es conocida previamente por el estudiante para que oriente su desempeño en el desarrollo de las actividades; la rúbrica fija los criterios en los que los tutores centraran su atención para evaluar la actividad y para cada uno de esos criterios se establece una escala de valoración (excelente, sobresaliente, aceptable, insuficiente) donde se refleja los desempeños esperados para cada categoría.

El análisis para validar las estrategias utilizadas en el AVA se divide en dos fases; el primero en reconocer los procesos que desarrollaron los estudiantes en la prueba piloto la cual se estipulo en diferentes momentos para cada unidad,; este proceso se profundizará en el capítulo V y como segundo momento la aplicación del cuestionario final para validar las estrategias diseñadas en el proyecto de investigación que oriento el proceso de comprensión lectoras en los estudiantes de grado segundo mediadas desde el AVA.

En esta parte se presenta las preguntas realizadas, en el cuestionario que tuvo como objetivo evaluar la efectividad del AVA, a continuación se presentan las preguntas con sus respuestas.

Frente a la pregunta número uno ¿Logras leer cualquier clase de texto?

**Tabla No 2**

*Respuestas del tipo de texto*

Si	6
No	0
En ocasiones	0
Total	6

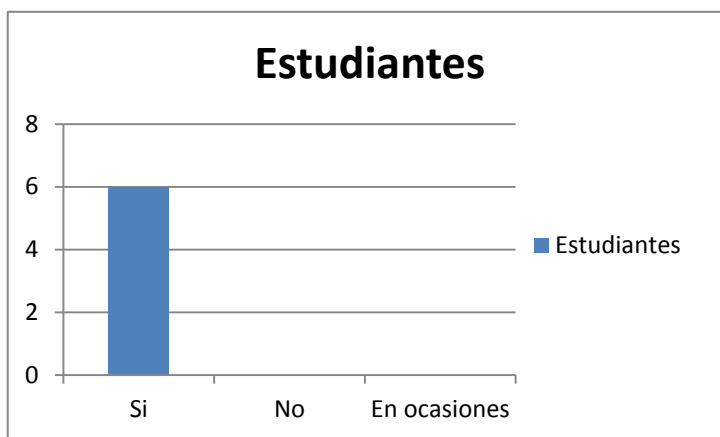


Figura No1. *Grafico respuestas del tipo de texto*

Esta respuesta que manifiestan los seis estudiantes demuestra que las actividades desarrolladas en el AVA donde leyeron noticias, cuentos, fabulas e historias les permitió a los estudiantes identificar los diferentes tipos de textos por sus características, fines y estructuras.

En la pregunta número dos ¿Por qué es bueno leer fabulas?

**Tabla No 2**  
*Importancia de las fabulas*

Aprendemos una moraleja	6
Nos distrae	0
Mejoramos nuestra imaginación	0
Total	6

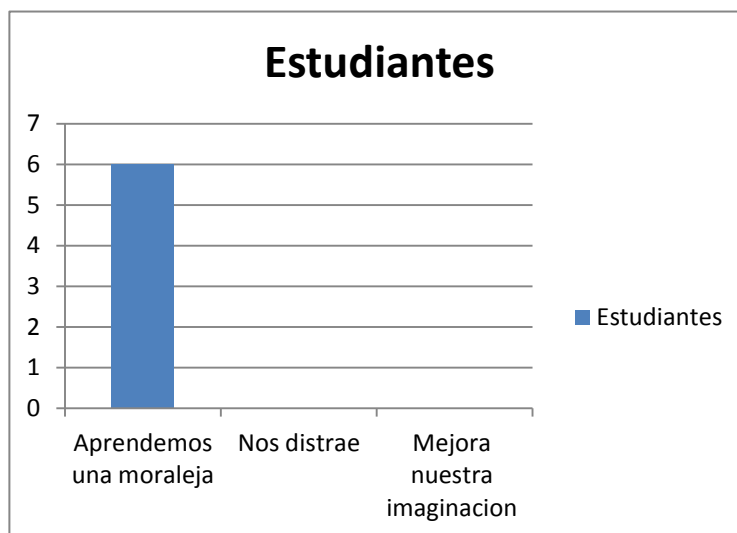


Figura No 2. Grafica importancia de las fabulas

Los seis estudiantes identifican la principal característica que define a la fábula, argumentando a la respuesta número 1, Lo anterior nos permite evidenciar que la estructura y cuerpo de la fábula en los 6 estudiantes es clara porque reconocen cualquier ambiente o espacio de lectura.

Para la pregunta número tres ¿Los textos siempre deben iniciar con un?

Una moraleja / un título / un enunciado

**Tabla No 3**

*El título y los textos*

Una moraleja	0
Un título	6
Un enunciado	0
Total	6



Figura No 3. Grafica el título y los textos

Al revisar las respuestas de los estudiantes se identifica que tienen una mejor estructura y cuerpo de un texto, al afirmar que un texto debe iniciar con un título; de igual forma se evidencia en el desarrollo de la actividad número 1 de la unidad 3 “pelitos blancos”, en esta actividad los estudiantes debían cambiar el título y personaje principal de la historia, en el foro pelitos blancos sin que la idea principal del cuento fuera afectada.

**Participacion**  
de Laura Soto - viernes, 5 de febrero de 2016, 10:48

hola niños me llamo laura valentina

1. cuando un conejo era diferente a los demas
2. a mi me gustaria que se llamara copito de nieve
3. osos de nieve

Figura No 5 Foro “Pelitos blancos”

Como se visualiza en la figura No. 5 los estudiantes hacen conexión el personaje nuevo que inventan en la historia con el título propuesto; esto nos permite analizar que se ha logrado desarrollar en los estudiantes una conexión entre el título y el cuerpo del texto, evidenciando una correlación frente a lo que leen, comprenden y establecen las debidas relaciones.

Frente a la pregunta número cuatro ¿Qué podemos deducir de un texto que lleva como título el perro futbolista.

**Tabla No 4**  
*El perro futbolista*

Un perro que no les gusta el futbol	0
Un perro que se enamora de una futbolista	0
Un perro que juega futbol	6
Total	6



Figura No 4. Grafica perro futbolista

Frente a la respuesta, se evidencia una conexión entre el texto y el título, generando en los estudiantes posibles hipótesis que puede tener un texto con relación a su título.

En la pregunta número cinco ¿Cuál podría ser el titular de la siguiente noticia.



En la clínica “Nuestra señora del rosario de la Calera” habita desde hace unos días un perro que busca tristemente a su dueño que fue internado por un fuerte dolor de estómago, los doctores alimentan a la mascota afueras del centro hospitalario pues por orden de gerencia los animales no pueden ingresar a la clínica.

Además enfermeras del lugar afirman que la recuperación del dueño del perro tardara unos días más, sin embargo los pacientes aseguran que el perrito no se moverá del lugar hasta ver a su dueño salir recuperado.

**Tabla No 5**

*La larga espera de un perro*

Clínica nuestra señora del rosario	1
La Larga espera de un perro	3
El perro Enfermo	2
Total	6

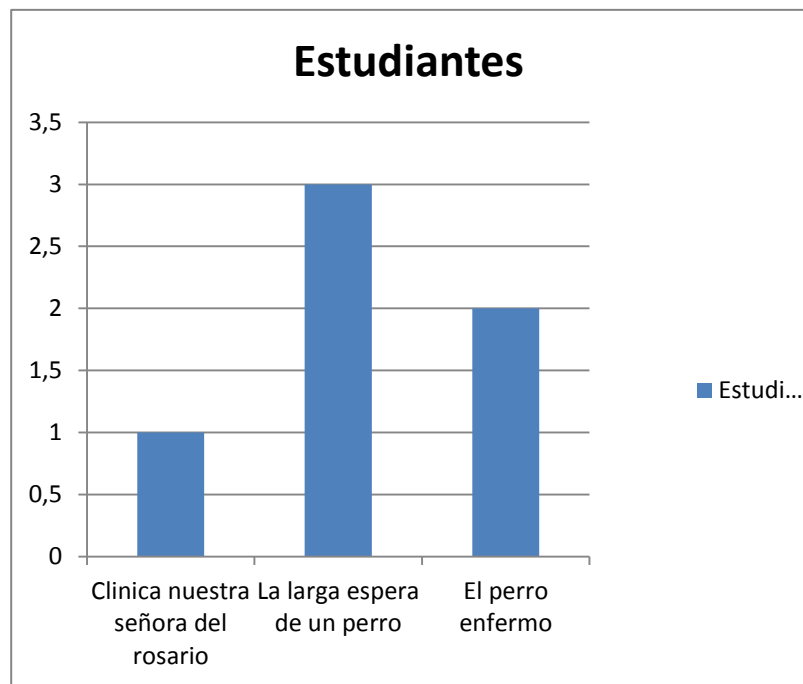


Figura No 5 *la larga espera de un perro.*

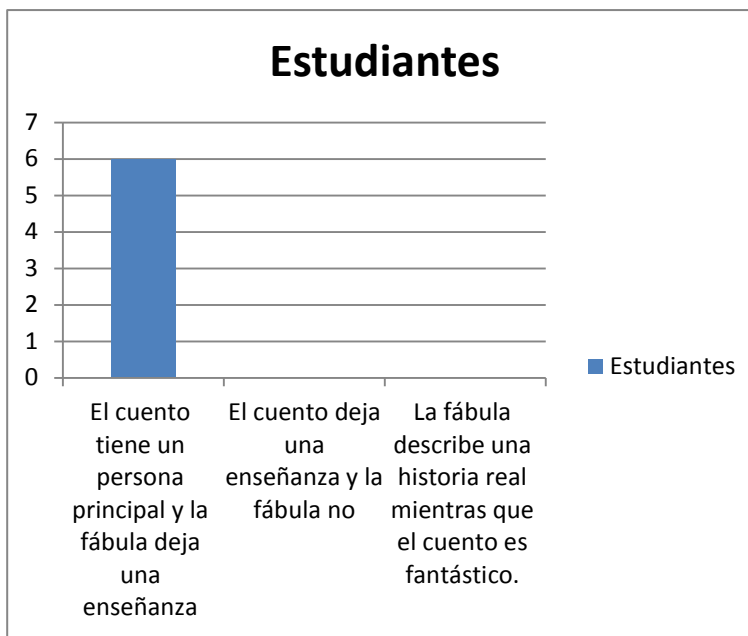
Se siguen presentando dificultades en esta categoría “relación del texto con el título”, debido a que cuando se presenta un ejercicio de mayor dificultad es evidente que los estudiantes presentan confusión y dificultad para asociar el título con el texto

Para la pregunta ¿Qué diferencia hay entre un cuento y una fábula?

**Tabla No 6**

*Diferencia entre cuento y fabula*

El cuento tiene un persona principal y la fábula deja una enseñanza	6
El cuento deja una enseñanza y la fábula no	0
La fábula describe una historia real mientras que el cuento es fantástico.	0
Total	6



*Figura No7. Grafica diferencia entre cuento y fabula*

Se evidencia que los estudiantes identifican cualquier tipo de texto, en especial el cuento y la fábula, finalizando el análisis de las preguntas y comparándolo con el primer instrumento utilizado para conocer el proceso inicial de comprensión lectora de los estudiantes antes de la prueba piloto, se resalta que la estrategia utilizada a través del ambiente virtual de aprendizaje ha sido conveniente porque se ha reducido el margen de error en las respuestas de los estudiantes de grado segundo; además según los docentes de grado segundo, se ha mejorado la participación y habilidades comunicativas en los estudiantes.

Para finalizar se analizan el desarrollo de dos actividades que buscan como objetivo mejorar la comprensión lectora de los niños de grado segundo; la siguiente tabla evidencia

los códigos repetidos en las actividades, en la que tenían que cambiar el nombre del personaje principal y escribir un nuevo título a la historia.

**Tabla No 7**

*Categorías en actividades*

Objetivo de la actividad	Categoría	E1	E2	E3	E4	E5	E6
Actividad 1. Pelitos blancos	Relación de personajes ¿Pudieras cambiar el nombre del personaje cual usarías?	“El conejo oso perezoso”	“Sandi”	“Samiel”	“Solecito”	“Andres”	“Copito de nieve”
	Coherencia del título y descripción del texto ¿Qué título usarías para el cuento?	“El oso perezoso despierto”	“Orejas Caídas”	“Samiel no le gustan las orejas caídas”	“Los conejos felices”	“Las orejas caídas”	“Osos de nieve”
		Es interesante ver como se relaciona el nuevo título con el personaje que cambiaron los estudiantes, en la primera pregunta de la tabla, se evidencia el código que se repite, en los nombres con S.					

Al revisar los resultados de la actividad 1, surge un interrogante frente a ¿Por qué los estudiantes habrán usado la “s” en el nombre del autor principal? Las edades de los estudiantes de la muestra están entre los 7 y 8 años, en estas edades los estudiantes usan símbolos para representar objetos, lugares y personas (Piaget,1960) es en esta edad donde adquiere un lenguaje y aprende a manipular los símbolos que los rodean creando símbolos y gráficos para orientar su aprendizaje; por lo tanto, durante la implementación del AVA, se resalta una curva de aprendizaje que permitió al estudiante adquirir nuevos conocimientos, mediante la interacción con las actividades, recursos y foros del AVA; mientras la unidad 3

permitió que los estudiantes construyeran ese símbolo de aprendizaje, (cambiar un título a su gusto) generando así un aprendizaje más significativo y palpable.

Por otro lado Vigotsky (1924) afirma que “El medio social es crucial para el aprendizaje, pues este produce la integración de los factores social y personal pues el estudiante es tal cual como lo es su entorno”, los niños de estas edades no construyen su aprendizaje individualmente por eso el AVA involucro constantemente actividades de aprendizaje colaborativo; desde la postura de Vigotsky es un ejemplo desde un enfoque constructivista, porque es importante señalar que en este tipo de estrategias la interacción de los individuos está estrechamente vinculada con su entorno; la estrategia debe ser la forma predominante en que el estudiante recibe el conocimiento, resolviendo situaciones o actuando de manera permanente dentro de la estrategia para convertirlo en un aprendizaje más sencillo y agradable para el estudiante.

Por medio de la observación e implementación del ambiente virtual se evidencio en el proceso lecto-escritural en los niños, la importancia que las estrategias de enseñanza, sean lúdicas e interactivas como lo es el juego, libros interactivos, simuladores, entre otros.

Por otro lado, la prueba piloto evidencio la necesidad de ir trabajando a la par con la ortografía con el fin de mejorar dicho proceso; de igual forma reforzar los ejercicios de relación de texto con título con el fin de que el estudiante establezca la correlación entre estos dos ítems.

## **CAPÍTULO V. DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

### **Título del AVA**

*“LETRAS ANDANTES”*

Nombre que se le asigna debido al método de lectura que utilizan los estudiantes según la investigación elaborada en este proyecto.

### **Modalidad**

Para el diseño y aplicación del AVA, se propuso el desarrollo B- Learning (Presencial con apoyo de las TIC), teniendo en cuenta cada una de las características específicas que presentan cada uno de los estudiantes y estas sean acordes al objetivo propuesto.

### **Perfil del usuario**

Seis (6) estudiantes del Gimnasio Pedagógico Los Andes de la Calera del grado 2° (segundo). Residentes del municipio la Calera, localizado a 17 Kilómetros de Bogotá, los cuales están ubicados en el estrato socioeconómico 1 y 2; de los cuales 2 son niñas y 4 son niños; quienes tuvieron acceso a internet y un computador cada uno y así poder ingresar al AVA el cual pretendía involucrar y mejorar el desarrollo de la comprensión lectora mediante una serie de recursos y actividades propuestos en este.

## **Ámbito de aplicación**

Educativo

## **Área o campo de conocimiento a impactar:**

Lenguaje

## **Objetivo del Ambiente**

Articular un ambiente de aprendizaje para el área de lenguaje, enriquecido con herramientas TIC, dirigido a los estudiantes del grado 2º de primaria del Gimnasio Pedagógico Los Andes de la Calera.

## **Descripción de la propuesta**

Se desarrolla un ambiente virtual de aprendizaje, utilizando como plataforma Moodle, debido a que en el Gimnasio pedagógico los Andes de la Calera se evidenciaban falencias en los procesos de lectura y escritura en grado segundo.

El AVA obtiene por nombre “Letras andantes”, contiene como primera medida ocho pestañas, las cuales son información general, cronograma de actividades, 4 unidades didácticas, información docente y comunicación, cada unidad está identificada con los siguientes nombres: Unidad 1. Los verbos Unidad 2. La oración Unidad 3. Tipo de texto Unidad 4. Medios de comunicación.

El ambiente virtual de aprendizaje está basado en el diseño instruccional planteado por ASSURE quien plantea seis etapas aplicables para el AVA, Primera Etapa - Diagnóstico: Antes de comenzar con el trabajo en la plataforma virtual, se hace indispensable saber el conocimiento inicial del estudiante o si de lo contrario desconoce el tema a desarrollar en el entorno de aprendizaje virtual, frente a ello se plantea la prueba de diagnóstico para tener una idea general del saber que ya tiene el estudiante y del que carece, de esta forma, poder detectarlas y entrar a trabajarlas mediante, los contenidos, recursos y actividades en el AVA, para el fortalecimiento del proceso de formación del estudiante. Segunda etapa – trazar los objetivos de aprendizaje: frente a los fundamentos trazados por ASSURE, se trazarán los objetivos para el óptimo desarrollo y fortalecimiento de los procesos de lecto-escritura de los alumnos, en la plataforma virtual, teniendo en cuenta que el compromiso y autonomía del estudiante hace parte del proceso de aprendizaje.

Tercera etapa – selección de estrategias de enseñanza y medios: en esta etapa se incorporarán diferentes actividades dinámicas e interactivas, de igual forma lecturas de apoyo al estudiante y guías de aprendizaje que correspondan a la temática abordada que son los procesos de lecto-escritura con el fin de fortalecer los procesos en los alumnos se implementan lecturas, videos, juegos, utilizando herramientas TIC.

Cuarta etapa – organización de medios y recursos: la organización planteada en el AVA, es la utilización de recursos Web accesibles tales como SCORM, videos, animaciones que son revisados antes de la realización e implementación del ambiente virtual de aprendizaje, para evitar inconvenientes a la hora de implementarlos con los estudiantes. quinta etapa – participación: en primera instancia la participación juega un

papel importante en el AVA, porque de esta manera el estudiante va a interactuar con las herramientas Web, asimismo se plantea el uso de foros, trabajos grupales, tareas en línea individuales y en equipo, de esta forma se visualiza la interacción y participación del estudiante, para finalizar la sexta etapa – evaluación: se cuenta con el sistema de rubricas y retroalimentación, visualizando en los trabajos y actividades aciertos y desaciertos, brindando oportunidades de mejora continua en el proceso de formación en el Ambiente Virtual.

### Muestra

La muestra final del proyecto serán los 6 integrantes de grado segundo, ya que el colegio se caracteriza por brindar un servicio educativo personalizado todos los niños del grado estarán presentes en las cuatro fases.

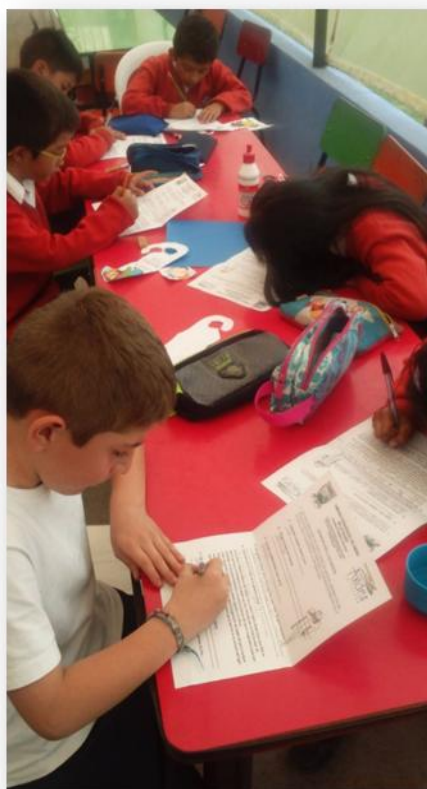




Figura No 8. Muestra

Diseño del AVA:

*Pantalla principal – información general*

Infórmate



Competencias



Figura No .8 Pestaña información general

En esta pantalla se da inicio a la bienvenida a los estudiantes, por medio de herramientas Web, también se da a conocer la metodología, competencias, aspectos generales del curso, políticas que componen el AVA y su estructura.

El AVA cuenta con una pestaña de comunicaciones, permite que el usuario pueda escribir sus dudas e inquietudes a través de un foro, asimismo en esta pestaña se encuentra el foro de trabajo en equipo para comunicarse con sus compañeros.

En las unidad 1, 2, 3 y 4 del AVA se encuentra principalmente el saludo de bienvenida y contenidos a tratar durante el desarrollo del ambiente virtual, se encuentran las actividades establecidas por temas, esta se divide en 3 secciones, primeramente esta las actividades, los recursos que hacen referencia a las lecturas, videos o actividades online didácticas, y para finalizar esta la lectura.

### Pestaña de comunicación



Figura No 9. Comunicación

### Evidencias

Evidencia 1. Envío de la primera actividad de la unidad 1.

Nombre / Apellido	Calificación	Comentario	Última modificación (Estudiante)	Última modificación (Profesor)	Estado
JAIRO CORTES MARQUEZ	-	-	-	-	Calificación
Nikol Galvis	-	-	nikol.docx martes, 2 de febrero de 2016, 09:03	-	Calificación
Juan Gómez	-	-	Juan_Gomez.docx martes, 2 de febrero de 2016, 09:02	-	Calificación
Mateo Hernández	-	-	Mateo.docx martes, 2 de febrero de 2016, 09:03	-	Calificación
Felipe Moscoso	-	-	Felipe_Moscoso.docx martes, 2 de febrero de 2016, 08:59	-	Calificación
Diego Sastoque	-	-	Diego_satoque.docx martes, 2 de febrero de 2016, 08:59	-	Calificación
Laura Soto	-	-	laura_soto.docx martes, 2 de febrero de 2016, 09:01	-	Calificación

Figura No 10 Participación en actividades

Evidencia 3. Participación de cada alumno en el foro “Blanca nieves sin color”

que aparece una vez finalizada la actividad interactiva del cuento "Blancanieves sin color".

Responde a las siguientes preguntas:

¿Nombre dos personajes del cuento?

¿En Rojo fresa, cuáles fueron las frutas encontradas?

¿Cuál era el deporte favorito de verdehierba?

Colocar un nuevo tema de discusión aquí

Tema	Comenzado por	Respuestas	Último mensaje
Cuento Blanca	Mateo Hernández	0	Mateo Hernández vie, 5 de feb de 2016, 11:42
Participacion	Laura Soto	0	Laura Soto vie, 5 de feb de 2016, 11:41
Participacion	Felipe Moscoso	0	Felipe Moscoso vie, 5 de feb de 2016, 11:41
Participacion	Nikol Galvis	0	Nikol Galvis vie, 5 de feb de 2016, 11:39
Participacion	Diego Sastoque	0	Diego Sastoque vie, 5 de feb de 2016, 11:38
Participacion	Juan Gómez	0	Juan Gómez vie, 5 de feb de 2016, 11:37

Figura No. 11 Participación en foros

**Análisis de los resultados**

Durante la implementación del AVA con el grupo de estudiantes, se obtuvieron los siguientes resultados: Desde el inicio cuando interactúan con la unidad 1 a la unidad 2, se llevó a cabo una curva de aprendizaje, la cual permitió al estudiante adquirir nuevos conocimientos, mediante la interacción con las actividades, recursos y foros; mientras que por otro lado, la unidad 3 permitió afianzar los conocimientos vistos mediante la construcción de estructuras y el trabajo colaborativo.

De igual forma durante este proceso, se presentaron algunas dificultades para el acceso a la red y realizar actividades online que estaban inmersas en el AVA, por lo que en varias ocasiones se tuvo que empezar de nuevo con la actividad de la unidad; sin embargo estos inconvenientes, no se presentaron constantemente, por lo cual no presento mayor

influencia para el desarrollo de las unidades temáticas También la navegabilidad del AVA en un comienzo se tornó un poco confusa para los estudiantes ya que se les complicaba un poco el ingreso a la plataforma , a las unidades y a cada una de las actividades, pero gracias a cada uno de los docentes esta se volvió más fácil ya que se detuvieron a explicarla más detalladamente.

Las herramientas Web 2.0 utilizadas (Exelearning, Toondo, Educaplay, Cacao, Voky, Youtube) hicieron que el proceso de aprendizaje de los estudiantes fuera más didáctico, significativo como también lograron llamar la atención de cada uno de ellos.

Finalmente, los avances y los objetivos alcanzados, mediante una guía de aprendizaje en un Ambiente Virtual, permitieron que estas motivarán al estudiante a aprender y buscar siempre más, de esta forma la estructura de almacenamiento de la información, logra fortalecer las habilidades de comprensión lectora, mediante los factores tales como la autonomía, disposición para realizar las actividades, trabajo colaborativo e interacción constante en tiempo asincrónico y/o sincrónico.

El proceso de evaluación de cada trabajo realizado por los estudiantes, cuenta con una rúbrica que permite conocer la forma de evaluar cada tema o actividad, permitiendo que el alumno conozca el proceso de evaluación que tendrá su trabajo realizado, asimismo la participación dentro del ambiente virtual es calificable.

La motivación fue creada a través de las herramientas Web 2.0 que generaron llamar la atención de los estudiantes, como se mencionó los juegos educativos, actividades

virtuales y el cambio de estrategias de enseñanza permitían el fortalecimiento del proceso lecto escritor en los niños.

### **Recomendaciones**

El desarrollo e implementación durante el presente trabajo, lleva al planteamiento de las siguientes recomendaciones o sugerencias para así poder apoyar a futuros trabajos que presentes objetivos similares:

- La plataforma debe contener recursos actualizados y en funcionamiento, para así desarrollar bien la explicación de cada uno de los temas propuestos, buscando de esta forma motivar los estudiantes.
- El AVA debe ser un espacio que debe ser actualizado, el cual contenga un aspecto dinámico, ordenado y llamativo. Para así lograr llamar la atención y motivar a los estudiantes y así cumplir con cada una de las metas y actividades propuestas.
- Mantener a los docentes actualizados en el uso pedagógico de las herramientas Web destinadas a usos educativos, pues es necesario mejorar la formación de los educadores en el sentido de discutir y adaptar estrategias de enseñanza con el uso de entornos virtuales de aprendizaje.
- En cada una de las instituciones educativas, se debe contar con acceso a Internet y tener espacios equipados con los recursos tecnológicos adecuados para poder tener un acercamiento a las TIC y así proponer e implementar

actividades que incluyan el uso de otras herramientas que estén disponibles como (Blogs, Portales Wiki, etc.) buscando fortalecer los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

### **Conclusiones de la aplicación del AVA**

La aplicación y desarrollo del AVA permitió mejorar proceso de la comprensión lectora en los estudiantes de grado segundo del Gimnasio Pedagógico Los Andes de La Calera con la vinculación entre el área de español y el área de Tecnología e Informática a través del uso de las TIC.

La apropiación y el uso de las TIC, a través de la implementación del AVA, le permitió a los estudiantes del grado segundo ser gestor de su proceso de aprendizaje para adquirir nuevos conocimientos los cuales le permitieron mejorar su proceso de comprensión lectora.

El diseño de cada una de las actividades del AVA permitió mejorar e integrar los conocimientos relacionados con la comprensión lectora, porque las actividades se presentaron de una manera sencilla, didáctica, agradable y llamativa para los estudiantes los cuales manifestaron una actitud de interés como también que a la hora de desarrollar las actividades estas fueron fáciles, acertadas y coherentes.

## CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES

El ambiente virtual de aprendizaje se centró en el proceso de enseñanza de los niños de grado segundo, mediante la observación y pruebas aplicadas, se expresó que la mayoría de la población obtuvo cambios en la lectura los cuales se vieron reflejados en la forma de leer, ya que interpretaron y entendieron lo que percibían del texto.

En cuanto a la aplicación del AVA, frente al desarrollo de las actividades por parte de los estudiantes, se evidenció el interés y el gusto por la exploración y desarrollo de actividades propuestas mediadas por TIC tales como Juegos interactivos, foros, cartas, cuentos online, entre otros, los cuales permiten desarrollar un proceso de aprendizaje completo frente a los temas y actividades propuestas, viéndose reflejado en los resultados obtenidos en las diferentes entregas de productos propuestos.

Este proyecto obtuvo y demostró resultados positivos en la prueba piloto por la aceptación de su diseño, navegabilidad, usabilidad y las actividades de carácter colaborativo y didáctico; permitiendo que los estudiantes hicieran una construcción y una reconstrucción en su conocimiento y en su proceso de aprendizaje apoyado por las TIC.

También, se pudo evidenciar la importancia de tener docentes capacitados y con experiencia a la hora de desarrollar e implementar el AVA, porque estos son la guía, orientadores de cada uno de los estudiantes en este proceso y por lo tanto deben estar en la capacidad de dar solución de una manera clara y concisa, a todas las inquietudes que presenten los estudiantes al momento de desarrollar el AVA.

En cuanto a hallazgos, se pudo evidenciar que hace falta el uso frecuente las TIC en los procesos de aprendizaje en los estudiantes de instituciones rurales, porque con la implementación de este AVA se evidencio el gran cambio motivacional como significativo que tuvieron los estudiantes en su proceso de formación.

Además se pudo evidenciar que los problemas de lectura y escritura que presentan los estudiantes, se deben a las metodologías utilizadas actualmente en las aulas de clase no son las más óptimas, ya que en un gran porcentaje son algo tradicionalistas; para lo cual es necesario revisar las distintas estrategias y métodos de enseñanza que existen y así aplicar a los estudiantes la adecuada teniendo en cuenta que esta debe ser apoyada con el uso de las TIC para que el aprendizaje sea objetivo

Se puede confirmar con base en los resultados en el AVA, que el uso de las TIC como apoyo a la estrategia pedagógica, permiten motivar, involucrar el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes del grado 2º de primaria del Gimnasio Pedagógico Los Andes de la Calera.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Begoña Gros. (2005) Espacios virtuales de aprendizajes. Barcelona. Universidad de Barcelona. Recuperado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/959Gros.PDF>

Beltran (2008) Estrategias pedagógicas dinamizadoras del aprendizaje por competencia. Recuperado de: [https://docs.google.com/document/d/1qsRgP3tAuuXnCjRo4CXWUKh45\\_-nOCeKJfiePoMu5uA/edit?pref=2&pli=1](https://docs.google.com/document/d/1qsRgP3tAuuXnCjRo4CXWUKh45_-nOCeKJfiePoMu5uA/edit?pref=2&pli=1)

Benitez, G (2010), El modelo de diseño instruccional assure aplicado a la educación a distancia [http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/01/pdf/63-77\\_mgbl.pdf](http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/01/pdf/63-77_mgbl.pdf)

Colombia aprende red del conocimiento (2013), Aprendizaje colaborativo recuperado de <http://www.colombiaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-288989.html>

Dabbah Mariela, (2009), Padres deben participar en actividades escolares de sus hijos, recuperado de <http://www.nydailynews.com/latino/padres-deben-participar-en-actividades-escolares-de-sus-hijos-article-1.392189>

Diseño instruccional, entornos virtuales de formación, recuperado de: <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.wiki>

Estándares básicos de competencias del lenguaje, Ministerio de educación recuperado de [http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/articles-116042\\_archivo\\_pdf1.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/articles-116042_archivo_pdf1.pdf)

Etapas pre operacionales (2012) recuperado de <http://psicopsi.com/Etapas-preoperacionales-Piaget-dos-pensamientos>

García et al. (2012), Me divierto y Aprendo Lectoescritura, Implementación de software educativo, para contribuir en el afianzamiento de la lectoescritura, en los estudiantes del grado segundo de Básica Primaria”, Recuperado de: [http://es.slideshare.net/Leonel\\_Garcia\\_Cr/proyecto-de-aula-en-tic-me-divierto-y-aprendo-lectoescritura](http://es.slideshare.net/Leonel_Garcia_Cr/proyecto-de-aula-en-tic-me-divierto-y-aprendo-lectoescritura)

Grupo de I+D en Tecnologías de la Información. (2011) -Crear y Publicar con las TIC en la escuela. recuperado de [http://educoas.org/portal/la\\_educacion\\_digital/146/pdf/tics.pdf](http://educoas.org/portal/la_educacion_digital/146/pdf/tics.pdf)

González, O. y Flores, M. (2000): El trabajo docente: enfoques innovadores para el diseño de un curso. Ed. Trillas, México.

Johnson & Jonson. (2000). Aprendizaje colaborativo en las redes de aprendizaje recuperado de <http://educra.cl/aprendizaje-colaborativo-en-las-redes-de-aprendizaje/>

J Cabrera (1989), modelo cognitivo para la enseñanza de la comprensión lectora, recuperado <http://www.eumed.net/rev/ced/27/snva.htm>

Moya, I (2009). Las nuevas tecnologías en la educación. Innovación y experiencias educativas. No 24, Noviembre, disponible en: [http://www.csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_24/ANTONIA\\_M\\_M OYA\\_1.pdf](http://www.csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_24/ANTONIA_M_M OYA_1.pdf)

Moreno, D (2012), e- lector. Ambiente de aprendizaje apoyado con un software educativo especializado en lectoescritura para estudiantes de tercer grado de la institución educativa byron gaviria - Universidad Tecnológica de PEREIRA.

Monroy Romero (2009), Comprension lectora, Revista mexicana de orientación educativa, recuperado de [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-75272009000100008](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-75272009000100008)

Moller, L. (1991). Planning programs for distant learners using the ASSURE model. Journal TechTrends, Volume: 36. Willson Transaction Nusmber: 376323

Piaget (1975) recuperado de <http://psicopsi.com/Etapa-preoperacional-Piaget-dos-pensamientos>

Por qué usar espacios virtuales en la educación? (2011). Colombia. Recuperado de <http://o3dsoft.com/blog/es/2011/04/por-que-usar-mundos-virtuales-en-la-educacion/>

Russell, J., Sorge, D. y Brickner, D. (1994). Improving technology implementation in grades 5-12 with the ASSURE Model. *The Journal Technological Horizons in Education*, Vol 21 (Eric Document Reproduction source No. 376338)

Smaldino, S., Russell, J., Heinich, R., Molenda, M. (2007.) *Instructional Technology and media form learning*. USA: Prentice Hall.

Sánchez. R (2008) Mapas mentales y lectoescritura. Aplicaciones. Recuperado de [www.ufrgs.br/niee/eventos/SICA/2008/pdf/C211%20Rafael.pdf](http://www.ufrgs.br/niee/eventos/SICA/2008/pdf/C211%20Rafael.pdf)

Siicyt (2008). Actividades tecnológicas recuperado de <http://geo.virtual.vps-host.net/siicyt/cecyt/tema-3>

Suárez et al. (2015). Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/688/68838021002.pdf>

Williams, P., Schrum, L., Sangra, A., & Guardia, L. (2004). Modelos de diseño instruccional. In A. Sangra & L. Guardia (Eds.), *Fundamentos del diseño instruccional con e-learning*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya

## ANEXOS

### Instrumentos

Grado Segundo  
Cuestionario de Entrada

Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_

1. Lee con atención la fábula y responde las preguntas.

\_\_\_\_\_

Un león encontró a una liebre que dormía tranquilamente. Se acercó con cuidado con intención de comérsela, pero cuando estaba a punto de devorarla, vio pasar a un ciervo. Dejó entonces a la liebre para perseguir al ciervo.

La liebre se despertó por los ruidos de la persecución, y no esperando más, se escapó rápidamente.

Mientras tanto el león, que no pudo dar alcance al ciervo, regresó a comerse la liebre pero se encontró con que se había escapado.

Entonces pensó el león:

-Bien me lo merezco, pues teniendo ya una presa en mis manos, la dejé para ir tras la esperanza de obtener una mayor.

Este es el aprendizaje que podemos sacar de esta historia: Si tienes un pequeño beneficio no lo abandones, controla tu avaricia porque puedes perderlo todo.

*Fabulas de Esopo, el león y la liebre,  
Recuperado de <http://edyd.com/Fabulas/Esopo/E43LeonLiebre.html>*

2. Responde las preguntas

¿Cuál fue el primer animal que vio el león como presa?

¿Por qué se despertó la liebre?

¿Cuál fue la presa que devoró el león?

¿Por qué el león perdió las presas?

¿Qué título le pondrías a la fábula?

¿Qué crees que haga el león cuando encuentre nuevamente una presa dormida?

¿Por qué la liebre se salvó de ser devorada por el león?

¿Qué podemos aprender de la historia?

¿Por qué animal puede ser reemplazado el león en la historia?

Inventa un nuevo final a la historia

### Categorías de análisis.

#### Estándares básicos de competencias del lenguaje – Comprensión e interpretación textual

Las siguientes categorías son tomadas del documento del ministerio de educación nacional “Estándares básicos de competencias del lenguaje” para comprensión e interpretación textual.

Una vez finalizado el cuestionario los investigadores llenaran cada ítem por estudiante acerca de lo observado en el primer ejercicio.

Categoría	Excelente	Sobresaliente	Aceptable
Lee diferentes clases de textos: manuales, tarjetas, afiches, cartas, periódicos, etc			
Reconoce la función social de los diversos tipos de textos que lee.			
Identific la silueta o el formato de los textos que lee.			
• Elabora hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos.			
• Identifico el propósito comunicativo y la idea global de un texto.			
• Elaboro resúmenes y esquemas que dan cuenta del sentido de un texto.			
• Comparo textos de acuerdo con sus formatos, temáticas y			



**GIMNASIO PEDAGÓGICO LOS ANDES  
DE LA CALERA  
(Gimnasio Pedagógico Caracolitos)**

Aprobado por la Secretaria de Educación de Cundinamarca, según  
Resolución  
004265 de Junio 29 de 2010 y Resolución 00930 de Diciembre 17 de 2012  
para los ciclos y/o niveles de Educación Pre - escolar y Básica Primaria.  
Hasta nueva determinación.



### Entrevistando a los minions.

1. Gru está buscando un nuevo grupo de minions, ¿quieres hacer parte de este nuevo equipo?, responde las siguientes preguntas y ayuda a gru a completar la información.

- A. Logras leer cualquier clase de texto.  
Sí ☺ No ☺ En ocasiones ☺
- B. ¿Porque es bueno leer fabulas?  
Aprendemos una moraleja ☺ Nos distrae ☺ mejoramos nuestra imaginación ☺
- C. Los textos siempre deben iniciar con un  
Titulo ☺ Moraleja ☺ un enunciado ☺
- D. Que podemos deducir de un texto que lleva como título: “El perro futbolista”  
Un perro que no le gusta el futbol ☺ un perro que se enamora de una futbolista ☺  
Un perro que juega futbol
- E. Cual podría ser el titular de la siguiente noticia:

En la clínica “Nuestra señora del rosario de la Calera” habita desde hace unos días un perro que busca tristemente a su dueño que fue internado por un fuerte dolor de estómago, los doctores alimentan a la mascota afueras del centro hospitalario pues por orden de gerencia los animales no pueden ingresar a la clínica.

Además enfermeras del lugar afirman que la recuperación del dueño del perro tardara unos días más, sin embargo los pacientes aseguran que el perrito no se moverá del lugar hasta ver a su dueño salir recuperado.

Clínica nuestra señora del rosario ☺ La larga espera de un perro ☺ El perro enfermo ☺

- F. Que diferencia podemos hallar entre un cuento y una fábula.  
El cuento tiene un personaje principal y la fábula deja una enseñanza ☺

El cuento deja una enseñanza y la fábula no ☺

La fábula describe una historia real mientras que el cuento es fantástico ☺

## Anexo 2 Guía de aprendizaje



**Creación de AVA apoyado en TIC**

Especialización en **Diseño de Ambientes de Aprendizaje**

**UNIMINUTO**  
Corporación Universitaria Minuto de Dios  
1982 - 2012 - CANTONERO ULLI 20 años

**Guía de aprendizaje**

**Letras andantes**

**Ciclo:** Primaria

**Curso o semestre:** Grado segundo.

**Consideraciones previas**

Integrantes del Equipo de trabajo:

- \* Liseth Villabon
- \* Danilo Avellaneda
- \* David Coronado
- \* Andres Ripe Sossa

**Descripción de la problemática seleccionada**



La lectoescritura es esencial en la etapa escolar pues permite desarrollar en los niños capacidades y habilidades para adoptar excelentes desempeños en su entorno reflejando actitudes racionales frente a la vida, permitiéndoles mejorar el desarrollo personal y social, como resalta el Ministerio de Educación Nacional en el Documento Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje, donde “el lenguaje se constituye en una capacidad esencial del ser humano, la cual se caracteriza por poseer un doble valor: uno, subjetivo, y otro, social, resultante de asumir al ser humano desde una doble perspectiva: la individual y la social”

En la vereda la Toma, se encuentra el Gimnasio Pedagógico Los Andes de la Calera, un colegio campestre caracterizado por brindar un servicio educativo orientado desde los valores y la educación personalizada a grupos pequeños (los cursos no superan el número de 15 estudiantes), estudiante que se les dificulta comprender la lectura.

Durante los últimos meses, se ha evidenciado, desde el área de español que los niños presentan falencias para comprender la lectura, esto se ha logrado evidenciar a través de las actividades donde los estudiantes tienen que leer instrucciones, encabezados o enunciados y a pesar de que lo leen no perciben el objetivo, fin o actividad a realizar. Como resalta Juan Carlos Negret, hay que enseñar a leer y a escribir como nos enseñaron hablar, si se propone ideas y estrategias novedosas se puede llevar a cabo un satisfactorio proceso de lecto-escritura como es expuesto en esta investigación que propone actividades para un mejor desempeño en los niños del grado segundo del Gimnasio Pedagógico los Andes de La Calera.

Por lo anterior, es importante pensar en el fortalecimiento, desarrollo e importancia de la comprensión en el proceso lecto -escritor, ya que la lectoescritura es esencial en toda la etapa escolar. Es trascendental desarrollarla desde pequeños, pues estimula en los niños capacidades y habilidades para adoptar un excelente desempeño en su entorno, reflejando actitudes racionales frente a la vida, permitiéndoles mejorar el desarrollo de habilidades académicas.

### **Descripción de la población objeto**

El grado segundo del Gimnasio Pedagógico los Andes de la Calera, está conformado por 7 niños cuyas edades oscilan entre los 7 años de edad, de estratos medio y alto, todos los niños son residentes del municipio La Calera.

Los niños de grado segundo son egocéntricos, les gusta aportar ideas, conceptos, sus interacciones orales son espontáneas, quieren conversar todos al mismo tiempo, les gusta jugar todo el tiempo y cuestionarse muchas cosas, en las clases aportan desde lo que sus intereses e inferencias les parece importante, centran su atención fácilmente en cosas de su interés, como programas infantiles, los pingüinos de Madagascar, bajoterra, kick buttowski entre otros.

Es normal que por su edad aún no logran controlar sus aportes orales, interrumpen con facilidad y no escuchan completamente los comentarios de sus compañeros por lo cual desean hablar constantemente, es decir quieren expresarse y ser escuchado, su comportamiento es resaltado por el conductismo, ya que sus acciones, expresión corporal y lenguaje es imitado por el de su entorno.

### **Datos generales de la Guía didáctica**

**Nombre de la Guía Didáctica:** Letras andantes

**Nivel de Formación:** Grado segundo

**Área a la que pertenece la Guía Didáctica:** Español

### **Bienvenida del Curso**

Bienvenidos estimados padres de familia y estudiantes del grado segundo: grandes aventureros. Les damos la bienvenida a este espacio, que trata de mejorar sus habilidades para comprender la lectura, este espacio que los convertirá en detectives, científicos y viajeros, que tendrán como objetivo seguir pistas, resolver misterios y viajar a lugares increíbles. Grandes aventureros, es importante que leamos atentamente las pistas que encontraremos a lo largo de esta expedición, que seamos ordenados y cumplidos para resolver los diferentes secretos que en este espacio se esconden. Sus guías exploradores les dan la bienvenida y un caluroso abrazo, y con este mensaje hacen entrega del kit del gran aventurero.

### **Introducción del curso**

Este módulo tiene como intención desarrollar las habilidades y competencias en el proceso lecto-escritor para fortalecer habilidades en la comprensión. Por ello este curso invita en un primer instante, a conocer de una mejor manera, a través de pequeñas actividades que les permita interactuar con los participantes, contar lo que más le gusta hacer o comer, o que les disgusta. Como punto de partida se tendrá en cuenta la identificación de los diferentes procesos, como los son las habilidades para comprender la lectura, con el fin de analizar y generar una experiencia significativa, desde la guía de aprendizaje, esperamos generar un ambiente agradable que les permita construir un aprendizaje significativo y útil para las diferentes áreas del saber. En la unidad no 1, ustedes tendrán la posibilidad de ampliar sus conocimientos en el uso de los **El verbo**, en la unidad 2 **La Oración** jugaremos con estas letras andantes para identificar mejor su uso, en la unidad 3, **Los sustantivos** estarán visitándonos en nuestro espacio virtual para hacer un excelente uso de ellos, terminando la unidad 4 **Los medios de comunicación** donde ustedes estarán en diferentes roles y papeles, comprendiendo y atrapando letras andantes, a través de diversos materiales virtuales como: lectura de imágenes y videos, podcast, juegos, foros etc los niños desarrollaran de manera colaborativa el temario.

#### Justificación del curso

El uso de la lecto-escritura en el espacio académico y formativo tiene gran importancia en el desarrollo de habilidades y capacidades de los estudiantes durante toda su vida escolar y laboral, ya que es base fundamental de los conocimientos y diferentes disciplinas.

Es importante que los procesos no se masifiquen en ningún área ni muchos menos en la lecto-escritura, es por eso que las estrategias educativas deben innovar y cumplir un objetivo a través de la implementación de herramientas tecnológicas, para convertir el aprendizaje más significativo y palpable para los estudiantes, a través de la virtualidad y autonomía. Además de esto, envuelve al docente en un nuevo papel, un papel innovador que sustente sus estrategias con fundamentación pedagógica permitiendo que el objetivo se cumpla desde varios espacios, hay que resaltar que esta guía está argumentada por 4 unidades que aportan al desarrollo de la comprensión en el proceso de lectoescritura la cual consta de varios talleres que van acompañados y sustentados en los contenidos y actividades que serán propuestas en el AVA para cada uno de los estudiantes del grado segundo de primaria del Gimnasio Pedagógico Los Andes de la Calera que estará implementado en un entorno virtual.

Los elementos de la unidad tienen como finalidad involucrar al estudiante, fomentando así en cada una de estas fases la participación activa del estudiante en los tiempos estipulados (cronograma), a la vez facilitando el proceso de aprendizaje y orientándolo en el proceso de enseñanza. De lo anterior es correcto decir que en durante el desarrollo de las actividades se establecerá una metodología dinámica, autónoma y orientada a la construcción de saberes que sean evidenciados a través de las actividades en la plataforma virtual. Finalmente, se espera que durante el proceso de aprendizaje los estudiantes alcancen las competencias establecidas en el curso, por tal motivo es fundamental que la autoevaluación también sea parte del proceso, para medir los conocimientos adquiridos durante cada etapa y por consiguiente al finalizar el curso evidenciar un impacto en los niños y padres en cuanto al desarrollo de la comprensión literal en el proceso lecto escritor, ya que se afianzaran lazos socio afectivos entre pares e hijos que aportaran al desarrollo académico.

### **Competencias a desarrollar en el estudiante (listado general de competencias)**

- Utiliza con pertinencia los diferentes recursos asignados por los tutores, para presentar sus trabajos y comprender las características y morfologías gramaticales del verbo.
- Interpreta la acción, como esencia fundamental del verbo para comprender las diferentes actividades en las que se presenta.
- Relaciona diferentes juegos y actividades con el fin de fortalecer las habilidades cognitivas en donde pongan en práctica lo aprendido de la oración.
- Utiliza con propiedad y de manera libre el foro para compartir comentarios, participaciones e ideas expresando sus emociones y sentimientos con base al uso de la oración.
- Relaciona los diferentes tipos de texto como la fábula y el texto con el fin de fortalecer habilidades del proceso lecto-escritor respecto a la comprensión literal para el uso adecuado dentro del texto.
- Utilizar con pertinencia el foro, chat y herramientas digitales, para presentar sus trabajos y comprender el funcionamiento, fin y objetivo, de la fábula y el cuento
- Desarrolla libremente diferentes herramientas de comunicación partiendo de su opinión, donde se fomenta la imaginación, la invención y la transformación para la vinculación de su entorno.
- Relaciona los medios de comunicación e información identificándolos como un modelo de participación para una adecuada locución.

## Temario

**Unidad no 1:** Lo parecido y lo contrario.

**Tema:** El verbo

**Subtemas:**

Conociendo el verbo

Conjugaciones

Modos del verbo

**Unidad no 2:**

**Tema:** La Oración

**Subtemas**

Estructura

Sujeto

Predicado

**Unidad no 3:**

**Tema:** Tipos de texto

**Subtemas**

Fabula

Cuento

**Unidad no 4:**

**Tema:** Medios de comunicación

**Subtemas**

**Esquema del Módulo**

<https://www.mindmeister.com/607747998/esquema-del-modulo-4-etapas-del-modelo-praxeologico-estudiante-protagonista-de-aprendizaje-mediante-estas-etapas-desarrollara-las-tem-ticas-de-la-gu-a>

**Calendario general del Módulo**

<b>UNIDAD NO 1: LO PARECIDO Y LO CONTRARIO.</b>		
<b>Fechas de trabajo</b>	<b>Actividades</b>	<b>Forma de entrega</b>
<b>8 Febrero 2016</b>	Actividad 1	Digital
<b>9 Febrero 2016</b>	Actividad 2	Digital
<b>10 Febrero 2016</b>	Actividad 3	Digital
<b>UNIDAD NO 2: ORTOGRARIZATE</b>		
<b>Fechas de trabajo</b>	<b>Actividades</b>	<b>Forma de entrega</b>
<b>15 Febrero 2016</b>	Actividad 1	Digital
<b>16 Febrero 2016</b>	Actividad 2	Digital
<b>17 Febrero 2016</b>	Actividad 3	Digital
<b>UNIDAD NO 3: NOMBRANDO ANDO</b>		
<b>Fechas de trabajo</b>	<b>Actividades</b>	<b>Forma de entrega</b>
<b>22 Febrero 2016</b>	Actividad 1	Digital
<b>23 Febrero 2016</b>	Actividad 2	Digital
<b>24 Febrero 2016</b>	Actividad 3	Digital
<b>UNIDAD NO 4: EL TEXTO INFORMATIVO</b>		
<b>Fechas de trabajo</b>	<b>Actividades realizadas</b>	<b>Forma de entrega</b>
<b>29 Febrero 2016</b>	Actividad 1	Digital
<b>1 Febrero 2016</b>	Actividad 2	Digital
<b>2 Febrero 2016</b>	Actividad 3	Digital

**Metodología**

Este módulo maneja diferentes herramientas colaborativas que le permitirán al estudiante desarrollar y cumplir con los objetivos propuestos.

### 1. ¿Medios de comunicación disponibles del módulo?

En el ambiente virtual que manejaremos se implementara el uso de herramientas que generen la interactividad de docente a estudiante y entre estudiantes, para desarrollar un aprendizaje autónomo y colaborativo.

El aula dispone de espacios interactivos como los foros, chat y mensajes donde se brinda asesoría académica de este modo fortalecer la comunicación, también cuenta con actividades y retroalimentación de las mismas.

### 2. Actividades de aprendizaje

Este módulo está orientado a niños de grado segundo, a quien se considera participantes activos en la reconstrucción de su propio aprendizaje; interactuando con sus compañeros y el docente a cargo.

La ejecución de las actividades individuales y colaborativas, tendrá la oportunidad de ser aplicadas en las prácticas reales con el modelo educativo, donde hemos establecido actividades que llegaran a trascender en su avance pedagógico, las cuales son:

Lecturas de apoyo: son un conjunto de textos que ayudaran a enriquecer la perspectiva del módulo, es importante resaltar que el estudiante consultara la información de forma autónoma.

Trabajos individuales: son ejercicios en los cuales el estudiante dará a conocer su aporte personal, por otro lado le permite apropiarse de conceptos para su aprendizaje.

Trabajo colaborativo: esta herramienta es de gran jerarquía para el modulo, ya que no solo le permite relacionarse con sus compañeros, sino que también le permitirá la comunicación e interacción entre sus compañeros y el tutor. De esta forma lograra enriquecer su proceso en el ambiente virtual y desarrollar competencias que le permitirán a futuro beneficiarse en su transcurso educativo, utilizando como herramientas los foros y mensajes para el compromiso colaborativo.

## **Criterios de evaluación**



Para fundamentar el proceso evaluativo de los niños, el trascurso evaluativo en cada uno de los estudiantes será en forma individual, No obstante existirán algunas actividades para realizar en equipo que se desarrollaran con un rubrica diferente.

Durante el desarrollo de la guía estarán presentes diferentes fases o momentos que se desarrollan a lo largo de cada unidad, cada dos semanas, Esas fases o momentos involucran la evaluación desde diferentes perspectivas y con Competencias específicas.

En cada uno de estos momentos (actividades de las unidades) se involucrara un tipo de evaluación formativa, ya que este sistema de evaluación tiene como finalidad conseguir una construcción de aprendizaje a lo largo de un proceso de enseñanza-aprendizaje en un momento en el que aún se adquiere conocimiento, por lo tanto, deberá aplicarse a través del desarrollo de la guía, es decir no se evaluara al finalizar la unidad, si no cada una de las actividades que la componen, tendrá una rúbrica específica, pues el fin de esta evaluación es ver a profundidad el proceso que se va adquiriendo.

La rúbrica de evaluación es un recurso para la valoración y calificación de las actividades, aprendizaje y conocimientos adquiridos en el transcurso del proceso de los estudiantes, es importante aclarar que esta rúbrica es conocida previamente por el estudiante para que oriente su desempeño en el desarrollo de las actividades.

Recuerda que no es solo una nota, la rúbrica fija los criterios en los que los tutores centraran su atención para evaluar la actividad y para cada uno de esos criterios se establece una escala de valoración (excelente, sobresaliente, aceptable, insuficiente) donde se refleja los desempeños esperados para cada categoría.

### **Políticas de interacción y trabajo en el curso**

políticas que se deben tener en cuenta durante el desarrollo del módulo:

I. Participante en aula virtual.

1. Cada estudiante, debe mantenerse informado y atento de los recursos en el aula virtual, tales como lecturas, actividades, foros y/o trabajos, dedicando el tiempo correspondiente a cada tema, que estimado por lo menos (2) dos horas diarias, durante el tiempo que dure el curso en el aula virtual.
2. El estudiante debe cumplir con cada actividad, foro o trabajo asignados en el aula virtual, en los tiempos y de la forma establecida. El incumplimiento de las tareas fuera del tiempo límite asignado por el tutor en la plataforma, tendrá una calificación negativa dentro del curso.
3. Realizar previa notificación, por escrito al tutor, con copia de la coordinación académica, si por alguna razón presenta algún tipo de novedad o circunstancia en especial que le impida continuar con el curso, para que luego de esto esté atento al proceso que debe seguir.

II. El Estudiante no debe.

1. Subir, ni transmitir archivos o contenidos inapropiados, que puedan ser ofensivos, amenazadores, agravante, vulgar, obsceno, pornográfico, racial, discriminatorio o étnicamente inaceptable y/o cualquier otro que generen responsabilidades civiles o penales.
2. Suplantar la identidad de una persona o institución o falsificar el registro de una persona o entidad.
3. No debe realizar uso indebido de los recursos o materiales del aula con fines, de reproducción, adaptación o transformación de los mismos, para usos personales.
4. Acechar, acosar o cualquier conducta intimidante e incomodidad para otro participante del curso.
5. Coleccionar o transmitir los datos personales de otra persona.

III. Evaluaciones finales y parciales de los participantes.

**Rol del tutor**

El rol del tutor en este espacio será organizar los espacios y tiempos del curso, así mismo debe estar pendiente de crear nuevas estrategias y dinamismos para motivar la autonomía y responsabilidad, guiar y seguir las fase curriculares propuestas, que sea recursivo para facilitar la información en diferentes formatos, para que oriente a los estudiante de una manera adecuada para cumplir el objetivo. Debe ser motivador del estudiante, animarlo y estimularlo para que participe constantemente y utilice las formas más adecuada de comunicación, proporcionado un ambiente de confianza, formalizando procesos de enseñanza y aprendizaje en la modalidad virtual a través de estrategias que convierte a los estudiantes en sujetos activos y protagonistas de su aprendizaje.

### Referencias bibliográficas

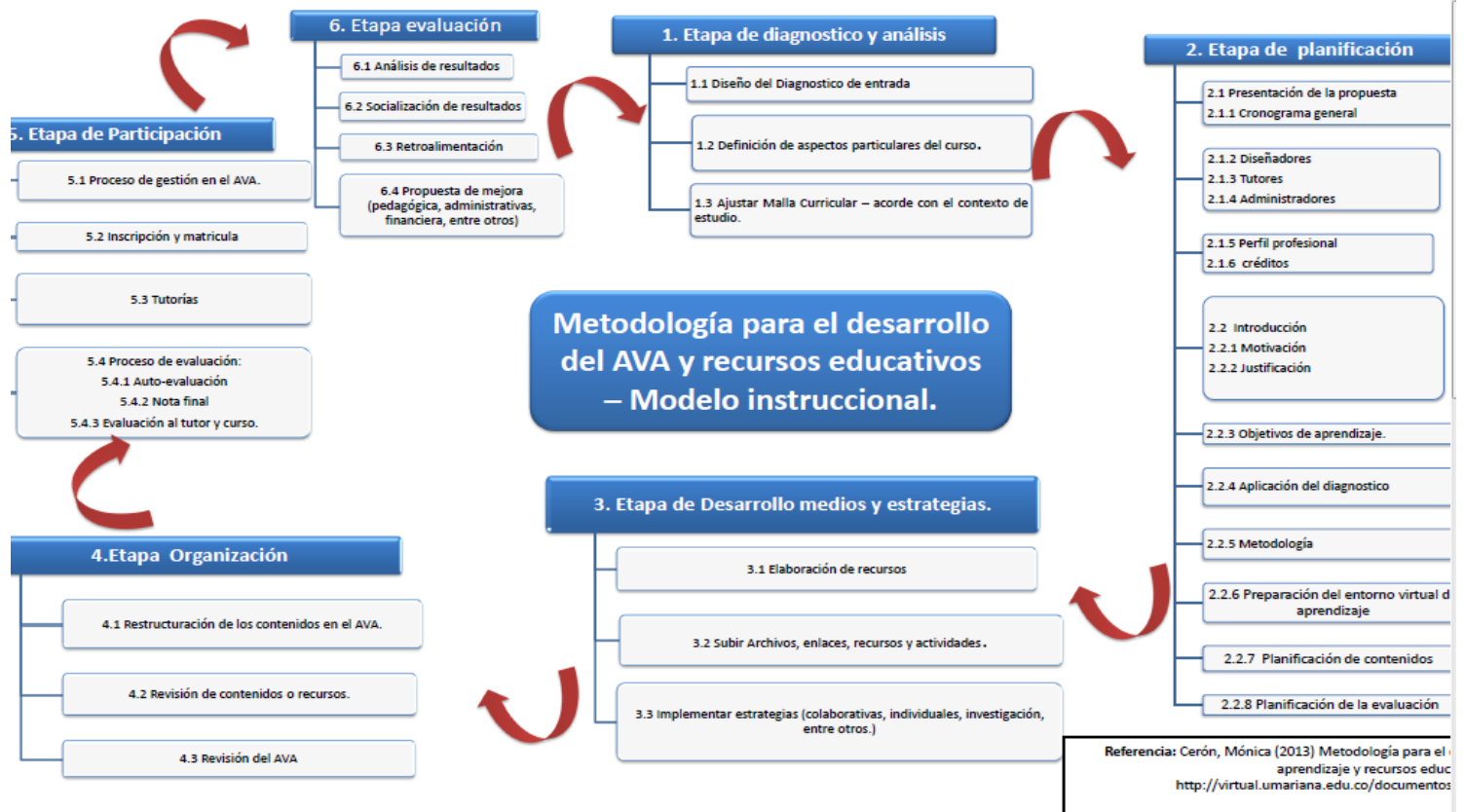
- Reglamento - Organización de Estados Americanos  
[https://courses.oas.org/courses/GE051311A3/document/m0/reglamento\\_aula.pdf](https://courses.oas.org/courses/GE051311A3/document/m0/reglamento_aula.pdf)
- *Etapas preoperacional (2012) recuperado de <http://psicopsi.com/Etapas-preoperacional-Piaget-dos-pensamientos>*
- *Estándares básicos de competencias del lenguaje, Ministerio de educación recuperado de [http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/articles-116042\\_archivo\\_pdf1.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/articles-116042_archivo_pdf1.pdf)*

**Esquemas mentales.**

**Modelo pedagógico**

<https://www.mindmeister.com/607747998/esquema-del-modulo-4-etapas-del-modelo-praxeologico-estudiante-protagonista-de-aprendizaje-mediante-estas-etapas-desarrollara-las-tem-ticas-de-la-gu-a>

# Diseño instruccional



## Unidad 2 la oración

### Introducción

Hoy en día la producción textual, y la construcción de productos son procesos que se hacen indispensables para la vida cotidiana, ya sea en cualquier labor, profesión o vida académica, para ello este módulo está orientado a la elaboración de textos y productos, para así ir mejorando y fortaleciendo así los procesos de lecto-escritura y comprensión literal en los estudiantes del grado segundo del colegio Gimnasio Pedagógico Andes de la Calera, y así generar grandes cambios, involucrando al estudiante en nuevos y mejores hábitos y experiencias.

Según lo anterior, en el desarrollo de esta unidad se pretende evidenciar cada uno de los conocimientos, habilidades, destrezas y creatividad adquiridos por el estudiante durante todo el curso, mediante la participación en juegos, actividades, producción de textos y elaboración de productos en donde se reflejen los procesos de lecto-escritura y comprensión literal en los estudiantes.

### Metas de Aprendizaje y/o Competencias

Relaciona diferentes juegos y actividades con el fin de fortalecer las habilidades cognitivas en donde ponga en práctica lo aprendido de la oración.

Utiliza con propiedad y de manera libre el foro para compartir comentarios, participaciones e ideas expresando sus emociones y sentimientos con base al uso de la oración.

### Contenidos

**Tema:** La oración

**Subtemas:**

1. El Sujeto
2. El Predicado
3. Estructura

### Actividades de aprendizaje y Producto a Entregar

## ACTIVIDAD 1:

**Nombre de la actividad:** Jugando con la oración

**Instrucciones:** A través de un juego creado por los tutores en la herramienta “**Educaplay**”, los estudiantes identificarán cual será el sujeto correcto para cada oración, observarán una imagen “el sujeto”, deberán seleccionar de manera correcta la frase que se escribe con el sujeto que verán en la imagen; completarán las frases y/o palabras con el sujeto adecuado.

**Producto a entregar:** Al terminar cada una de las actividades estas arrojarán una serie de resultados (*puntaje*) en donde con ayuda de sus padres tendrán que tomar el respectivo pantallazo de cada una y subirlo a la plataforma en el espacio correspondiente.

## ACTIVIDAD 2:

**Nombre de la actividad:** Carta a mi maestro

**Instrucciones:** a través del foro los estudiantes en grupos de 4, escribirán una carta al docente en donde utilicen varias frases en donde utilicen predicados en cada una de estas. Cada estudiante debe ingresar al foro desde su perfil de usuario, aportar y escribir de manera colaborativa la carta a su maestro en el foro que sea asignado a su grupo de trabajo teniendo en cuenta que este debe leer los aportes que hagan sus compañeros de grupo en el foro para que la carta concuerde.

**Producto a entregar:** Los estudiantes deberán crear una carta al docente en donde utilicen varias oraciones en donde utilicen predicados en cada una de estas. Ingresando al foro el cual tendrá como nombre “*Una carta a mi maestro divirtiéndome con el predicado – Grupo N° 1*” que será asignada a cada uno de los grupos de trabajo, Al terminar de escribir deberá enviarlo al foro.

## ACTIVIDAD 3:

**Nombre de la actividad:** Presentando lo aprendido

**Instrucciones:** A través de una presentación en “Power Point” y mucha creatividad, los estudiantes deberán elaborar diapositivas en las cuales se pongan a prueba lo aprendido durante el módulo; en donde debe aparecer una oración en cada diapositiva señalando cada una de sus partes (Estructura) en cada diapositiva debe aparecer su respectiva imagen.

**Producto a entregar:** Cada estudiante deberá elaborar una presentación en power point (5 diapositivas) en donde debe aparecer una frase en cada diapositiva señalando cada una de sus partes (Estructura) esta debe ir acompañada de una imagen relacionada con lo que diga la frase, y deberá subirla a la plataforma en el espacio y tiempo establecido por los docentes.

## RESULTADOS ESPERADOS

**ACTIVIDAD 1:** El estudiante reconocerá el papel que hace el sujeto en una oración.

**ACTIVIDAD 2:** El estudiante será capaz de crear oraciones utilizando el predicado.

**ACTIVIDAD 3:** El estudiante Representará y expondrá en diferentes herramientas, la oración y su estructura.

### Tiempo Estimado para el desarrollo de la actividad

**Actividad 1:** 1 hora (virtual)

**Actividad 2:** 2 horas

**Actividad 3:** 2 horas

### Recursos Bibliográficos

#### UNIDAD 2 – La oración.

Curso gratis de lengua (2015) el sujeto y el predicado, recuperado de

<http://www.aulafacil.com/cursos/l7964/primaria/lenguaje-primaria/lengua-quinto-primaria-10-anos/sujeto-y-el-predicado>

Presentaciones en power point (2009) como hacer presentación en power point, recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=P6dD8Hdb11Y>

Educarchile, (2013) Estructura de la oración simple , recuperado de

<http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=141742>

### Fecha de Inicio

22 de febrero

### Fecha de Cierre

25 de febrero

### Forma de Entrega

Actividad 1: Digital  
Actividad 2: Digital  
Actividad 3: Digital

**Criterios de Evaluación**



## Rúbrica de evaluación:

### ACTIVIDAD 1:

**Nombre de la actividad:** Jugando con la oración

**Instrucciones:** A través de un juego creado por los tutores en la herramienta “Educaplay”, los estudiantes identificarán cual será el sujeto correcto para cada oración, observarán una imagen “el sujeto”, deberán seleccionar de manera correcta la frase que se escribe con el sujeto que verán en la imagen; completarán las frases y/o palabras con el sujeto adecuado.

**Producto a entregar:** Al terminar cada una de las actividades estas arrojarán una serie de resultados (*puntaje*) en donde con ayuda de sus padres tendrán que tomar el respectivo pantallazo de cada una y subirlo a la plataforma en el espacio correspondiente.

CATEGORIA	EXELENTE 5 puntos	SOBRESALIENTE 4 puntos	ACEPTABLE 3 puntos	INSUFICIENTE 2 puntos
<b>Aplicación de conocimientos y conceptos</b>	Elabora y responde cada una de las actividades y identificando el sujeto en cada oración obteniendo el resultado perfecto sin ningún error.	En los resultados obtenidos en cada una de las actividades y juegos identificando el sujeto en cada oración, presenta 4 errores.	Presenta más de 5 errores obtenidos en cada una de las actividades identificando el sujeto en cada oración.	Presenta errores en todos y cada una de las actividades identificando el sujeto en cada oración.

### ACTIVIDAD 2:

**Nombre de la actividad:** Carta a mi maestro

**Instrucciones:** a través del foro los estudiantes en grupos de 4, escribirán una carta al docente en donde utilicen varias frases en donde utilicen predicados en cada una de estas. Cada estudiante debe ingresar al foro desde su perfil de usuario, aportar y escribir de manera colaborativa la carta a su maestro en el foro que sea asignado a su grupo de trabajo teniendo en cuenta que este debe leer los aportes que hagan sus compañeros de grupo en el foro para que la carta concuerde.

**Producto a entregar:** Los estudiantes deberán crear una carta al docente en donde utilicen varias oraciones en donde utilicen predicados en cada una de estas. Ingresando al foro el cual tendrá como nombre “Una carta a mi maestro divirtiéndome con el predicado – Grupo N° 1” que será asignada a cada uno de los grupos de trabajo, Al terminar de escribir deberá enviarlo al foro.

CATEGORIA	EXELENTE 5 puntos	SOBRESALIENTE 4 puntos	ACEPTABLE 3 puntos	INSUFICIENTE 2 puntos
<b>Habilidad para escribir y comunicar conceptos a través del foro.</b>	Se percata de no cometer errores ortográficos, contiene el uso de predicados en cada una de las oraciones y tiene en cuenta las indicaciones dadas por el tutor.	Contiene cinco errores ortográficos, contiene el uso de predicados en las oraciones y tiene en cuenta las indicaciones dadas por el tutor.	Contiene más de cinco errores ortográficos, contiene el uso de predicados en las oraciones y hacen falta algunas indicaciones dadas por el tutor.	Comete muchos errores ortográficos, contiene el uso de predicados en las oraciones y hacen falta algunas indicaciones dadas por el tutor.

### ACTIVIDAD 3:

**Nombre de la actividad:** Presentando lo aprendido

**Instrucciones:** A través de una presentación en "Power Point" y mucha creatividad, los estudiantes deberán elaborar 5 diapositivas en las cuales se pongan a prueba lo aprendido durante el modulo; en donde debe aparecer una oración por cada diapositiva señalando cada una de sus partes (Estructura) en cada diapositiva debe aparecer su respectiva imagen.

**Producto a entregar:** Cada estudiante deberá elaborar una presentación en power point (5 diapositivas) en donde debe aparecer una frase en cada diapositiva señalando cada una de sus partes (Estructura) esta debe ir acompañada de una imagen relacionada con lo que diga la frase, y deberá subirla a la plataforma en el espacio y tiempo establecido por los docentes.

CATEGORIA	EXELENTE 5 puntos	SOBRESALIENTE 4 puntos	ACEPTABLE 3 puntos	INSUFICIENTE 2 puntos
<b>Presentación de las diapositivas.</b>	Elabora una presentación en power point, utilizando sus conocimientos, creatividad y conceptos aprendidos en el proceso sobre la estructura de la oración.	Coloca la mayoría de conceptos vistos en el proceso sobre la estructura de la oración., utiliza su creatividad y conocimientos.	Coloca solo algunos conceptos y conocimientos sobre la estructura de la oración. y utiliza toda su creatividad.	Produce un resultado en donde no se ven reflejados conceptos y conocimientos sobre la estructura de la oración. y su creatividad.

Rol del Tutor
<p>El rol del tutor en este espacio será organizar los espacios y tiempos del curso, así mismo debe estar pendiente de crear nuevas estrategias y dinanismos para motivar la autonomía y responsabilidad, guiar y seguir las fase curriculares propuestas, que sea recursivo para facilitar la información en diferentes formatos, para que oriente a los estudiante de una manera adecuada para cumplir el objetivo. Debe ser motivador del estudiante, animarlo y estimularlo para que participe constantemente y utilice las formas más adecuada de comunicación, proporcionado un ambiente de confianza, formalizando procesos de enseñanza y aprendizaje en la modalidad virtual a través de estrategias que convierte a los estudiantes en sujetos activos y protagonistas de su aprendizaje.</p>

## UNIDAD 3. Tipo de texto

### Introducción

Un factor de interés para el Gimnasio Pedagógico los Andes de La Calera, es involucrar las nuevas tecnologías, información y la comunicación, en los procesos de aprendizaje, involucrando al estudiante en nuevas y experiencias.

En esta unidad, se abordará como tema central el sustantivo, trabajándolo desde las clases de sustantivo, función que tiene este en el texto, a través de actividades que le permitan al estudiante asumir nuevas experiencias, reconocerá y utilizará el sustantivo en su proceso lecto-escritor.

### Metas de Aprendizaje y/o Competencias

Relaciona los diferentes tipos de texto como la fábula y el cuento con el fin de fortalecer habilidades del lector-escritor respecto a la comprensión literal para el uso adecuado dentro del texto.

Utiliza con pertinencia el foro, chat y herramientas digitales, para presentar sus trabajos y comprender el funcionamiento, fin y objetivo, de la fábula y el cuento

### Contenidos

**Tema:** Tipos de texto

#### Subtemas

Texto

Cuento

Fábula

### Actividades de aprendizaje y Producto a Entregar

**ACTIVIDAD 1:**

**Nombre de la actividad:** Espiando a los sustantivos

**Instrucciones:** los estudiantes ingresarán a la plataforma virtual, en la pestaña unidad 3, encontrarán un texto titulado “pelitos blancos”, lo deberán leer, una vez terminada la lectura, los estudiantes se dirigirán a la pestaña de foros, en esa pestaña encontrarán uno con el nombre de “pelitos blancos”, en este foro los estudiantes deberán responder las preguntas.

¿Qué fue lo que más te gustó de la lectura?

¿Si pudieras cambiarle el nombre a los personajes cuales usarías?

¿Si tuvieras que cambiar el título al cuento, como lo llamarías?

**Producto a entregar:** Digital: Una participación en el foro “pelitos blancos” compuesta por dos pequeños párrafos donde de respuesta a la preguntas.

**ACTIVIDAD 2:**

**Nombre de la actividad:** El perro y el trozo de carne

**Instrucciones:** en el aula virtual encontrarán el enlace, a la fábula El perro y el trozo de carne

[http://web.imactiva.cl/descargas/bartolo/fabulas\\_fabulosas/odas/6\\_el\\_perro\\_y\\_el\\_trozo\\_de\\_carne/index.html](http://web.imactiva.cl/descargas/bartolo/fabulas_fabulosas/odas/6_el_perro_y_el_trozo_de_carne/index.html)

actividad, en la que la herramienta nos cuenta una fábula, después de eso los estudiantes con base a los escuchados responderán una serie de preguntas, que ayudaran a que el perrito coma y este feliz. Una vez terminada las actividades interactivas, la herramienta les enviara una imagen para realizar un colgador de puerta, los estudiantes lo enviaran a impresión y terminaran la manualidad en el aula con el director del área de español.

**Producto a entregar:** Física: Un cartelito (el que envía la herramienta para colgar en la puerta) decorado de manera llamativa y creativa.

**ACTIVIDAD 3:**

**Nombre de la actividad:**

**Instrucciones:** En la pestaña de la unida tres, actividad 3 los estudiantes encontrarán el cuento de “Blanca-nieves y los siete enanitos” <http://www.cuentosinteractivos.org/mundoalreves/blancanieves/blancanieves.html>, los estudiantes usarán esta herramienta e interactuarán con esta, realizando las diferentes actividades que allí se encuentran, juegos de palabras, parejas, sopas de letras, cazadores de letras, serán las que allí se encuentren, para completar la misión y alegrar el día a blanca nieves.

Después de eso los estudiantes visitaran el foro, “pintando a blanquita”, donde tendrán que subir el pantallazo de la actividad “FIN”, que aparece una vez finalizada la actividad interactiva del cuento. Respondiendo a las preguntas.

¿Nombre dos personajes del cuento escriba que le pedían a blancanieves y que le daban a cambio?

¿En Rojo fresa, cuáles fueron las frutas encontradas?

¿Cuál era el deporte favorito de verde\_hierba?

**Producto a entregar:** Digital, participación en el foro “Pintando a blanquita”, enviar pantallazo, con las respuestas de las preguntas.

**Tiempo Estimado para el desarrollo de la actividad**

**Actividad 1:** 1 hora (virtual)

**Actividad 2:** 2 horas (1 virtual y 1 presencial)

**Actividad 3:** 2 horas

### Recursos Bibliográficos

Fabulas interactivas el perro y el trozo de carne , imactiva bartolo recuperado  
[http://web.imactiva.cl/descargas/bartolo/fabulas\\_fabulosas/odas/6\\_el\\_perro\\_y\\_el\\_trozo\\_de\\_carne/index.h](http://web.imactiva.cl/descargas/bartolo/fabulas_fabulosas/odas/6_el_perro_y_el_trozo_de_carne/index.h)

Cuentos interactivas, clic clic, recuperado  
<http://www.cuentosinteractivos.org/mundoalreves/blancanieves/blancanieves.html>

Pelitos blancos, gobierno de canaria, recuperado  
<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/mpolgon/files/2013/04/LECTURA.pdf>

### Fecha de Inicio

22 febrero 2016

### Fecha de Cierre

24 febrero 2016

### Forma de Entrega

**Actividad 1.** Digital

**Actividad 2.** Física

**Actividad 3.** Digital

### Criterios de Evaluación

<b>Actividad 1.</b>				
<b>Categoría</b>	<b>Excelente</b>	<b>Sobresaliente</b>	<b>Aceptable</b>	<b>Insuficiente</b>
Comprensión de lectura - escritura	Comprende el texto asignado en el aula, permitiéndole identificar los personajes que en ella aparecen.	Comprende el texto asignado en el aula, permitiéndole identificar los personajes que en ella aparecen.	Se le dificulta comprender el texto asignado en el aula, no identifica claramente los personajes.	No presentó
Redacción	Escribe dos párrafos claros y coherentes sin errores de ortografía además el título elegido es acorde a la historia.	Escribe dos párrafos claros y coherentes con algunos errores de ortografía además el título elegido es acorde a la historia.	Escribe 1 párrafo algo con varios errores de ortografía además el título elegido no es acorde a la historia.	No presentó
Participación en el foro.	Realiza una presentación personal para iniciar el foro, Hace más de tres (3) opiniones a los comentarios de sus compañeros	Realiza una presentación personal para iniciar el foro, Hace menos de tres (3) opiniones a los comentarios de sus compañeros	Realiza una presentación personal para iniciar el foro, no realiza comentarios a las participaciones de sus compañeros	No presentó

<b>Actividad 2</b>				
<b>Categoría</b>	<b>Excelente</b>	<b>Sobresaliente</b>	<b>Aceptable</b>	<b>Insuficiente</b>
Comprensión de lectura - escritura	Comprende la fábula asignada en el aula, permitiéndole identificar los personajes que en ella aparecen.	Comprende la fábula asignada en el aula, permitiéndole identificar los personajes que en ella aparecen.	Se le dificulta comprender la fábula asignada en el aula, no identifica claramente los personajes.	No presento.
Interactividad.	Comprende todas las actividades encontradas en la herramienta, las desarrolla de manera correcta.	Comprende todas las actividades encontradas en la herramienta, pero las desarrolla con supervisión del tutor.	Comprende algunas actividades encontradas en la herramienta y las desarrolla con dificultad.	No presento

<b>Actividad 2.</b>				
<b>Categoría</b>	<b>Excelente</b>	<b>Sobresaliente</b>	<b>Aceptable</b>	<b>Insuficiente</b>
Comprensión de lectura - escritura	Comprende el texto asignado en el aula.	Comprende el texto asignado en el aula.	Se le dificulta comprender el texto asignado en	No presento.

Creatividad del colgador de puerta.	El colgador utiliza imágenes llamativas, utiliza adecuadamente el color y permite entender al público el sustantivo que representa.	El colgador usa imágenes llamativas, pero los colores utilizados dificultan entender al público el sustantivo que representa.	El colgador no utiliza imágenes llamativas, pero permite entender al público el sustantivo que representa.	No presento
-------------------------------------	---	---	--	-------------

<b>Categoría</b>	<b>Excelente</b>	<b>Sobresaliente</b>	<b>Aceptable</b>	<b>Insuficiente</b>
Comprensión del cuento	Comprende el cuento asignado en el aula, identificando sus principales personajes.	Comprende el cuento asignado en el aula, identificando algunos de sus principales personajes.	Se le dificulta comprender el cuento asignado en el aula, además confunde los personajes principales.	No presentó.
Interactividad	Comprende todas las actividades encontradas en la herramienta, las desarrolla de manera correcta.	Comprende todas las actividades encontradas en la herramienta, pero las desarrolla con supervisión del tutor.	Comprende algunas actividades encontradas en la herramienta y las desarrolla con dificultad.	No presentó
Participación en el foro	Responde a todas las preguntas en el foro, de manera clara y objetiva, además el pantallazo es legible y muestra hora y fecha cuando fue captado	Responde a todas las preguntas en el foro, de manera clara y objetiva, el pantallazo es legible pero No muestra hora y fecha cuando fue captado	Responde las preguntas en el foro, el pantallazo NO es legible y NO muestra hora y fecha cuando fue captado	No presentó

## **Rol del Tutor**

El rol del tutor en este espacio será organizar los espacios y tiempos del curso, así mismo debe estar pendiente de crear nuevas estrategias y dinanismos para motivar la autonomía y responsabilidad, guiar y seguir las fase curriculares propuestas, que sea recursivo para facilitar la información en diferentes formatos, para que oriente a los estudiante de una manera adecuada para cumplir el objetivo. Debe ser motivador del estudiante, animarlo y estimularlo para que participe constantemente y utilice las formas más adecuada de comunicación, proporcionado un ambiente de confianza, formalizando procesos de enseñanza y aprendizaje en la modalidad virtual a través de estrategias que convierte a los estudiantes en sujetos activos y protagonistas de su aprendizaje.

## **Fecha de Retroalimentación**

27 Febrero 2016

## **UNIDAD 4. EL TEXTO INFORMATIVO. MEDIOS DE COMUNICACIÓN**

### **Introducción**

Un factor de interés para el Gimnasio Pedagógico los Andes de La Calera, es involucrar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en los procesos de aprendizaje, involucrando al estudiante en nuevas y mejores experiencias.

En esta unidad, se abordara como tema central los medios de comunicación, trabajándolos desde la perspectiva de la expresión e información y asimismo la funcionalidad en nuestra cotidianidad, por medio de actividades que permitan al estudiante asumir nuevos roles reconociendo y utilizando los medios de comunicación como medio de expresión.

### **Metas de Aprensa y/o Competencias**

Desarrolla libremente diferentes herramientas de comunicación partiendo de su opinión, fomentando la imaginación, la invención y la transformación para la vinculación de su entorno.

Relaciona los medios de comunicación e información identificándolos como un modelo de participación para una adecuada locución.

### **Contenido**



**Unidad no 4:** Comunicación

**Tema:** Los medios de comunicación

**Subtemas**

El periódico de mi vida.

La carta informativa.

Ojo del periodista de TV.

**Actividades de aprendizaje y Producto a Entregar**

**ACTIVIDAD 1:**

**Nombre de la actividad:** El periódico de mi vida.

**Instrucciones:** Los estudiantes revisaran el video “El periódico de Zou” que se encuentra en el aula virtual, a partir de allí observaran una lectura referente a las partes y diferentes tipos de una noticia.

Después de eso los estudiantes redactaran su historia de vida en forma de noticia informativa, con ayuda de sus padres utilizando como herramienta Web **Editafácil** guardándolo como PDF y subirlo por la plataforma.

**Producto a entregar:** Documento en PDF donde se evidencian las partes del periódico y su respectiva narración de noticia informativa.

Categoría	Excelente	Sobresaliente	Aceptable	Insuficiente
La intención del periódico y la noticia narrativa.	Comprende e identifica la intencionalidad del periódico.	Desarrolla la noticia con pertinencia y coherencia.	Se le dificulta comprender la intencionalidad del periódico y la noticia narrativa.	No presento.
Redacción y argumentación	No hay errores de gramática, ortografía o puntuación.	Casi no hay errores de gramática, ortografía o puntuación.	Unos pocos errores de gramática, ortografía o puntuación.	Presenta muchos errores de gramática, ortografía o puntuación.

**ACTIVIDAD 2:**

**Nombre de la actividad:** La carta informativa

**Instrucciones:** Los estudiantes observaran el video de “Peppa Pig - Amiga por carta”, tomaran como ejemplo la imagen subida al aula virtual donde podrán visualizar las partes que componen una carta y así realizaran en equipos conformados por 3 personas un documento Word una carta para aquella persona que considere especial en su vida.

**Producto a entregar:** Documento en Word evidenciando la estructura de la carta.

Categoría	Excelente	Sobresaliente	Aceptable	Insuficiente
Carta informativa	Es clara la estructura que se implementa en el desarrollo de la carta.	Presenta coherencia y adecuada redacción.	Se evidencia dificultad en la estructura de la carta.	Presenta incoherencia en la correlación de la carta.
Trabajo colaborativo	Todos los estudiantes participan e interactúan con entusiasmo.	La mayor parte de los miembros del equipo comparten la responsabilidad del trabajo.	La mitad de los estudiantes presentan ideas propias.	La responsabilidad recae en una sola persona.

**ACTIVIDAD 3:**

**Nombre de la actividad:** Ojo del periodista de TV

**Instrucciones:** Los estudiantes con ayuda de sus padres visualizaran una noticia de televisión, donde puedan observar características de diferentes periodistas, y a partir de allí creen su propio personaje.

Después de la observación grabaran un video de 2 minutos en forma de noticiero contando sucesos de su vida, narrándolo en forma de noticia.

**Producto a entregar:** Subir el video realizado en AVI.

Categoría	Excelente	Sobresaliente	Aceptable	Insuficiente
Interpretación de la noticia	El estudiante comprende e interpreta la noticia, cumpliendo con los requerimientos establecidos para su interpretación.	A partir de la noticia interpreta y establece posibles titulares correspondientes para su adecuada elaboración.	Se le dificulta relacionar y presentar titulares, aunque reconoce con claridad la noticia.	No comprende ni asemeja la noticia con un titular.
Expresión y participación	En el video participa el estudiante y la estructura de este es organizada y clara frente al desarrollo del noticiero.	En el video participa el estudiante; le hizo falta que la estructura de video sea más organizada y clara frente al desarrollo de las ideas.	En el video no aparece el estudiante o tiempo en él es mínima o no es clara; le hizo falta que la estructura de video sea más organizada y clara frente al desarrollo de las ideas.	No presento actividad.

**Tiempo Estimado para el desarrollo de la actividad**

Actividad 1: 2 horas

