

RAE

1. TIPO DE DOCUMENTO: Trabajo de Grado para optar por el Título de Especialista en docencia Mediada por las TIC.
2. TÍTULO: DISEÑO DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE, PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS EN EL GRADO TERCERO DE BÁSICA PRIMARIA, DE LA I.E.D TOBERIN
3. AUTOR (ES): María Del Pilar López Ortega
4. LUGAR: Bogotá, Colombia
5. FECHA: 15 de enero de 2017
6. PALABRAS CLAVES: TIC, competencias lingüísticas, AVA
7. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO:
En este trabajo se hace una revisión de evaluaciones externas para precisar las deficiencias que presentan los estudiantes de tercero de primaria del colegio Toberin y diseñar estrategias de mejoramiento apoyadas con un ambiente de aprendizaje para desarrollar las competencias básicas de lenguaje del curso tercero de primaria.
8. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Educación Virtual, del grupo Tendencias Actuales en Educación y Pedagogía TAEPE
9. METODOLOGÍA: Estudio exploratorio en el que se abordará el resultado de aprendizaje de las competencias básicas establecidas por el ministerio de educación y evaluadas en las pruebas SABER.
10. CONCLUSIONES: La revisión reflejada en el marco teórico muestra cómo la implementación de las tecnologías de la información y comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, contribuye al desarrollo de competencias lingüísticas para estudiantes de cualquier nivel, en especial los de grado tercero, propósito de este estudio.

El sistema educativo del distrito capital, debe hacer una revisión de currículos para incorporar la integración de Tic en procura de mejoramiento de procesos académicos.

El abordaje del aprendizaje de la lengua castellana debe complementarse con la incorporación de las nuevas tecnologías, pues nos vemos frente a unos nuevos códigos digitales y formas enriquecidas del lenguaje, que deben ser considerados a la hora de la planeación académica del aula.

Un ambiente de aprendizaje con aplicación de tic, permite mejorar el desarrollo de los procesos académicos y por ende de los resultados de aprendizaje esperados por los estudiantes.



UNIVERSIDAD DE
SAN BUENAVENTURA
BOGOTÁ, D.C.

DISEÑO DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE (B-LEARNING), PARA
DESARROLLAR COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS EN EL GRADO TERCERO DE
BÁSICA PRIMARIA, DE LA I.E.D TOBERIN

MARIA DEL PILAR LÓPEZ ORTEGA

Universidad de San Buenaventura
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Especialización en Docencia Mediada por las TIC

Bogotá, D.C.
ENERO 2017

TABLA DE CONTENIDO

1. IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO	5
1.1. Título del Proyecto	5
1.2. Facultad y Programa en los que se inscribe el Proyecto	5
1.3. Grupo y Línea de Investigación	5
1.4. Temática de estudio	5
1.5. Director del proyecto	5
1.6. Estudiante investigador.....	5
2. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....	6
2.1. Planteamiento del problema.....	6
2.2. Pregunta de Investigación	17
2.3. Objetivos	17
2.3.1. Objetivo General.....	17
2.3.2. Objetivos Específicos.....	18
3. JUSTIFICACIÓN	18
4. MARCO CONCEPTUAL / MARCO TEÓRICO	19
4.1 LA COMPETENCIA LECTORA	19
4.2 AMBIENTES DE APRENDIZAJE.....	21
4.3 EL DISEÑO INSTRUCCIONAL Y LA ESTRUCTURA DE AMBIENTES VIRTUALES	25
4.4. USO DE TECNOLOGIA EN EDUCACION Y LOS ROLES EN EDUCACION VIRTUAL.....	30
4.5. COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS Y TIC.....	36
5. MARCO LEGAL DE TICS EN COLOMBIA	37
6. METODOLOGÍA.....	39
6.1. ANÁLISIS DE NECESIDADES FORMATIVAS:	42
6.2. DISEÑO:	43

6.2.1 OBJETIVOS INSTRUCCIONALES:	43
6.2.2. ESTRUCTURA DE UNIDADES TEMATICAS:	43
6.3. DESARROLLO:	46
6.4. IMPLEMENTACIÓN:	47
6.5. EVALUACIÓN:	49
6.6. Tipo de Estudio	49
6.7. Contexto	55
6.8. Participantes	56
6.9. Instrumentos de Recolección de Datos	56
7. CONCLUSIONES	61
BIBLIOGRAFÍA	64

1. IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO¹

1.1. Título del Proyecto

DISEÑO DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE, PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS EN EL GRADO TERCERO DE BÁSICA PRIMARIA, DE LA I.E.D TOBERIN

1.2. Facultad y Programa en los que se inscribe el Proyecto

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales.

Programa de Especialización en Docencia Mediada por las TIC.

1.3. Grupo y Línea de Investigación

Grupo de Investigación: Tendencias Actuales en Educación y Pedagogía – TAEPE

Línea de Investigación: Educación Virtual

1.4. Temática de estudio

COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS.

1.5. Director del proyecto

MILLER ANTONIO PEREZ LASPRILLA

1.6. Estudiante investigador

MARIA DEL PILAR LÓPEZ ORTEGA

¹ En la versión final del proyecto se debe agregar un RAE, de acuerdo a las especificaciones de la biblioteca.

<http://www.usbbog.edu.co/images/documentos/biblioteca/Ejemplo-RAE.pdf>

2. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Como parte del proceso pedagógico que como docentes llevamos dentro de nuestras instituciones educativas, se hace indispensable establecer algunos elementos que permitan conocer el estado actual del proceso de aprendizaje de nuestros estudiantes y en especial si el proceso seguido ha permitido con el paso del tiempo, obtener mejores resultados.

En este proyecto se realizan algunas consideraciones desde evaluaciones externas que nos ayuden a precisar las posibles deficiencias que tengamos en este momento con los estudiantes de tercero de primaria del colegio Toberin y desde ahí contemplar la posibilidad de diseñar estrategias de mejoramiento apoyadas con los recursos surgidos de la especialización, en particular el diseño de un ambiente de aprendizaje que apoye las estrategias de fortalecimiento de los procesos pedagógicos que permitan mejores resultados de aprendizaje de las competencias básicas de lenguaje del curso tercero de primaria.

2.1. Planteamiento del problema

Desde 2011, Colombia hizo solicitud formal de formar parte de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), del cual forman parte 34 naciones (las naciones conocidas como desarrolladas). Como parte de las 23 tareas que Colombia debe cumplir, exigencias que cada uno de los países se pone como meta para responder a lo solicitado por este organismo multilateral, con el propósito ya sea de pertenecer, o bien tener acceso a las líneas de financiamiento internacional, está la Tarea en educación en la que se plantea la necesidad de alinearse con conceptos de calidad educativa.

Parte de estos requerimientos son trasladados a los entes encargados de gestionar el área específica donde se suscriben estos compromisos. Este es el caso de los compromisos adquiridos por nuestro país para poder pertenecer a la Organización para la Cooperación y el Desarrollo económico (OCDE), que son trasladados al Ministerio de

Educación Nacional, desde donde se arman una serie de estrategias, contempladas dentro de los 10 temas que estructuran los tres capítulos del plan decenal de educación 2006 -2016 y que hoy se encuentran en discusión para la formulación del plan decenal 2016-2026, tendientes a dar cumplimiento a los compromisos adquiridos, como la formulación de planes de desarrollo educativo territorial, lineamientos para planes sectoriales (sector educación), motivación para el desarrollo de temas como calidad, competencias, modernización y MTIC entre otros, que luego se desagregan en políticas públicas para que sean retomados desde los entes territoriales certificados. Estos a su vez, para el caso de Bogotá, se desagregan para las direcciones locales de educación y así llega a cada institución educativa.

Este proceso está atravesado por otras exigencias de desarrollo que obedece a los criterios internacionales o regionales, que formulan tanto los lineamientos teóricos para unificar las mediciones de las evaluaciones, como las líneas de base para verificar su cumplimiento.

En este contexto, las instituciones educativas, con el propósito de responder a las políticas educativas tanto regionales como nacionales, ajustan estructuras académicas y curriculares que se enmarcan en unos criterios pedagógicos, hoy conocidos como competencias, sobre los cuales se estructuran, desarrollan, aplican y miden, una serie de pruebas, que para el caso de Colombia reciben el nombre de Pruebas SABER, las cuales se realizan para los cursos tercero, quinto, séptimo, noveno, once, de educación media y SABER PRO para cada uno de los programas de educación superior.

Por otro lado, el vertiginoso crecimiento de las tecnologías de la información y la comunicación, y su uso en todos los dominios y áreas del conocimiento, demanda a los sistemas educativos e individuos, principalmente docentes y estudiantes, la adquisición de competencias como la búsqueda, clasificación y organización de información digital, para lo cual se requiere igualmente desarrollo de competencias comunicativas, que les permitan dar respuesta a los cambios socioculturales que generan las nuevas herramientas tecnológicas, suscritas dentro de un entorno globalizador y cada vez más competitivo, en términos de generación de información y conocimiento. Por ello los

sistemas educativos y docentes nos preguntamos sobre las características y estructura que debe tener un ambiente virtual de aprendizaje para desarrollar competencias en un área específica, para este caso lenguaje en tercero de primaria.

Nos centraremos por tanto en este proyecto en el diseño de un ambiente virtual de aprendizaje (b-learning), para desarrollar competencias lingüísticas en el grado tercero de básica primaria, de la I.E.D Toberin, alrededor de preguntas como:

¿Cuáles son las competencias indispensables para un óptimo proceso de enseñanza-aprendizaje?, ¿Cuáles son los sistemas de medición que identifican el avance de cada una de estas competencias?.

Son varios los antecedentes que permiten comprender la necesidad de dar respuesta a estos interrogantes:

“En el Foro Consultivo Internacional sobre Educación para Todos de Amman (1996) se realiza un examen sobre los progresos alcanzados en la puesta en práctica de los objetivos de la educación para todos de Jomtien”. (Martínez López, F. J. 2009: 19) Se habla aquí en términos de avances y comparación de los progresos obtenidos en relación con lo esperado.

La Organización para la cooperación y el desarrollo económico (OCDE) creó en 1997 el proyecto denominado Definition and Selection of Competencies como referente para identificar las competencias en los jóvenes y “fortalecer” las encuestas internacionales que miden estas capacidades. En este proyecto se define a las competencias como “la capacidad para responder a las demandas complejas y llevar a cabo tareas de forma adecuada. Cada competencia se construye a través de la combinación de habilidades cognitivas y prácticas, conocimiento (incluyendo el conocimiento tácito), motivación, valores, actitudes, emociones y otros componentes sociales y conductuales” (Martínez López, F. J. 2009: 19)

El proyecto PISA : (Program for International Student Assesment) de la OCDE , llevado a cabo por exigencia de gobiernos interesados en la temática planteada, evalúa

estudiantes de la misma edad y no del mismo nivel escolar, a fin de establecer datos comparables que establezcan los indicadores y perfil de las habilidades cognitivas y competencias de los estudiantes de cada país, como referente para las instituciones gubernamentales y administradores educativos en el establecimiento de las variables que inciden en dichas competencias. El foco del proyecto contempla principalmente la lectura, ciencias y matemáticas, con miras a determinar hasta qué punto los conocimientos adquiridos por los jóvenes son útiles en su vida diaria.

Martínez López en su artículo “Las tecnologías de la información y la comunicación y las competencias básicas en educación”, (Martínez López, F. J. 2009: 19) comenta además cómo la Red Europea de Información en Educación (EURYDICE) (2002), indica la necesidad de un marco común europeo, para determinar las competencias que todo ciudadano debe tener, y la afectación negativa en el sistema social y económico, cuando no se logran obtener las competencias señaladas por alguno de sus ciudadanos. Por ello es necesario un sistema de evaluación de las mismas para esclarecer cuáles son de carácter fundamental para el desarrollo social.

La Cumbre extraordinaria del Consejo de Europa de Lisboa (2000) ha propuesto la determinación de las competencias básicas que todo ciudadano debe poseer para ser competente en la sociedad de la innovación y el conocimiento, y la definición de nuevas cualificaciones a través de la formación continua. “*En la Cumbre del Consejo Europeo de Barcelona (2002)* se desarrolla el programa de trabajo Educación y Formación 2010” (Martínez López F, 2009 : p20), enfatizando por un desarrollo competitivo a través del dominio de competencias básicas, para promover la enseñanza europea.

El Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (LLECE), publica en 2005 el artículo “*Competencias para la vida en las evaluaciones de lectura y escritura*”,(Atorresi 2005 :p1-19) donde se argumenta sobre la importancia del área del lenguaje en el desarrollo de competencias para la vida, dado el hecho que el lenguaje permite a los seres humanos la interacción social y el papel que debe desempeñar la escuela en esta formación.

En Colombia, el objetivo fundamental de las pruebas SABER es establecer el nivel de avance y calidad del sistema educativo colombiano, a través de la realización periódica de evaluaciones, para establecer parámetros y comparaciones de las competencias básicas en los estudiantes, de esta manera los resultados de estas pruebas y el análisis de los elementos asociados al desempeño de los estudiantes, permiten que las instituciones educativas y los organismos encargados de proyectos educativos, identifiquen las habilidades y conocimientos que los estudiantes colombianos desarrollan durante su vida escolar. Su aplicación continua permite establecer comparaciones de los avances de los estudiantes para determinar acciones de mejoramiento concreto.

Los resultados de pruebas SABER del colegio Toberín de la ciudad de Bogotá, del área de lenguaje del curso tercero de primaria, históricamente han sido bajos, al punto de estar por debajo del promedio distrital. A pesar de haber subido durante los últimos tres años, sigue estando por debajo del promedio distrital, como se muestra en la siguiente tabla :

		Puntaje promedio	Margen de estimación	Intervalo de confianza
2013	Establecimiento educativo	314	±10,8	(303,2 — 324,8)
	Bogotá, D.C.	340	±0,5	(339,5 — 340,5)
	Colombia	302	±0,2	(301,8 — 302,2)
2014	Establecimiento educativo	321	±11,3	(309,7 — 332,3)
	Bogotá, D.C.	341	±0,5	(340,5 — 341,5)
	Colombia	309	±0,2	(308,8 — 309,2)
2015	Establecimiento educativo	324	±9,8	(314,2 — 333,8)
	Bogotá, D.C.	337	±0,6	(336,4 — 337,6)
	Colombia	305	±0,3	(304,7 — 305,3)

Tabla 1. Resultados Colegio Toberin ICFES (2016b)

Una mirada preliminar de estos resultados evidencia el poco avance del promedio obtenido durante los últimos tres años, por el colegio Toberín.

En cuanto a la evolución de los promedios en la ciudad, resulta interesante observar la disminución del promedio para el año 2015, lo cual puede obedecer a la disminución de la calidad educativa o podría interpretarse como incremento de la complejidad de la prueba.

Esto junto con los análisis derivados de los ajustes curriculares necesarios para mantener la pertinencia y coherencia de nuestra práctica pedagógica en general y del área de humanidades en particular, incorporando nuevas tecnologías, justifica plenamente la necesidad de establecer una estrategia tendiente a mejorar los procesos pedagógicos en el área de lenguaje .

Dotar de herramientas tecnológicas, facilitará al estudiante la construcción de conocimiento en todas las áreas, en especial lo que tiene que ver con los procesos lingüísticos, tal como lo plantea Correra, “Dentro de las distintas manifestaciones de la actividad lingüística, sean de naturaleza verbal o no verbal, se dan dos procesos: la producción y la comprensión. La *producción* hace referencia al proceso por medio del cual el individuo genera significado, ya sea con el fin de expresar su mundo interior, transmitir información o interactuar con los otros. Entre tanto, la *comprensión* tiene que ver con la búsqueda y reconstrucción del significado y sentido que implica cualquier manifestación lingüística”. (Correra Medina J. Et al, 2003 : 20-21).

Esta introducción enfatiza las habilidades cognitivas que los individuos deben desarrollar para interactuar en el contexto del cual forman parte. Habilidades tales como la capacidad de abstracción, la capacidad de sintetizar, la inducción y el análisis entre otras. Es aquí donde sus habilidades lingüísticas se constituyen en el recurso indispensable para organizar y evidenciar tanto los pensamientos como las acciones que estos individuos ejecutan.

La prueba Saber de lenguaje evalúa dos competencias:

La comunicativa - lectora y la comunicativa - escritora. La primera abarca la comprensión, el uso y la reflexión sobre las informaciones contenidas en diferentes tipos de textos, e implica una relación dinámica entre estos y el lector. La segunda se refiere a la producción de textos escritos de manera tal que respondan a las necesidades de comunicarse (exponer, narrar, argumentar, entre otras), sigan unos procedimientos sistemáticos para su elaboración y permitan poner en juego los conocimientos de la persona que escribe sobre los temas tratados y el funcionamiento de la lengua en las situaciones comunicativas.

Para la evaluación de las competencias comunicativa - lectora y comunicativa - escritora se consideran tres componentes transversales: el sintáctico, el semántico y el pragmático, definidos así

Estándar: comprendo textos que tienen diferentes formatos y finalidades.	
Se consideran los siguientes tipos de textos: (1)Textos continuos organizados en oraciones y párrafos, esto es, escritos en prosa y también en verso; (2) Textos discontinuos como listas, formularios, gráficos o diagramas; (3)Textos mixtos como historieta o cómic.	
Componente	Afirmación: El estudiante...
Semántico	<ol style="list-style-type: none">1. Recupera información explícita contenida en el texto.2. Recupera información implícita contenida en el texto.3. Compara textos de diferentes formatos y finalidades, y establece relaciones entre sus contenidos.
Sintáctico	<ol style="list-style-type: none">1. Identifica la estructura explícita del texto.2. Identifica la estructura implícita del texto.
Pragmático	<ol style="list-style-type: none">1. Reconoce información explícita sobre los propósitos del texto.2. Reconoce elementos implícitos sobre los propósitos del texto.3. Analiza información explícita o implícita sobre los propósitos del texto.

Tabla 2. Estándares competencias comunicativas. ICFES (2016)

Estándar: produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas.	
Componente	Afirmación: El estudiante...
Semántico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prevé temas, contenidos o ideas para producir textos, de acuerdo con el propósito de lo que requiere comunicar. 2. Realiza consultas con base en las características del tema y el propósito del escrito. 3. Da cuenta de ideas, tópicos o líneas de desarrollo que un texto debe seguir, de acuerdo con el tema propuesto y lo que se requiere comunicar. 4. Propone el desarrollo de un texto a partir de las especificaciones del tema. 5. Selecciona los elementos que permiten la articulación de las ideas en un texto (presentación, continuación, transición, digresión, enumeración, cierre o conclusión), atendiendo al tema central. 6. Comprende los elementos formales que regulan el desarrollo de un tema en un texto, teniendo en cuenta lo que quiere comunicarse.
Sintáctico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prevé el plan para organizar el texto. 2. Conoce la organización que un texto debe tener para lograr coherencia y cohesión.
Pragmático	<ol style="list-style-type: none"> 1. Establece el destinatario del texto (para quién se escribe) así como su propósito, para atender a las necesidades de comunicación. 2. Utiliza las estrategias discursivas pertinentes y adecuadas de acuerdo con el propósito de la comunicación que debe tener un texto.

Tabla 3. Estándares competencias comunicativas. ICFES (2016a)

De los resultados obtenidos por el colegio se presenta la siguiente información.

2013

1.2. Comparación entre la distribución porcentual de estudiantes según niveles de desempeño en el establecimiento educativo, la entidad territorial certificada a la que pertenece y el país. lenguaje ¿ tercer grado

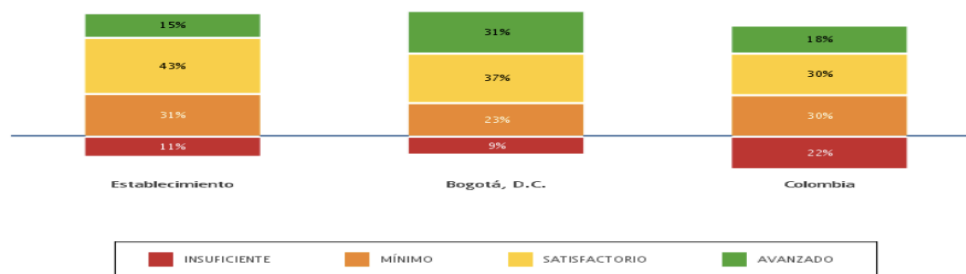


Ilustración 1. Resultados Colegio Toberin ICFES (2016b)

2014

1.2. Comparación entre la distribución porcentual de estudiantes según niveles de desempeño en el establecimiento educativo, la entidad territorial certificada a la que pertenece y el país. lenguaje ¿ tercer grado

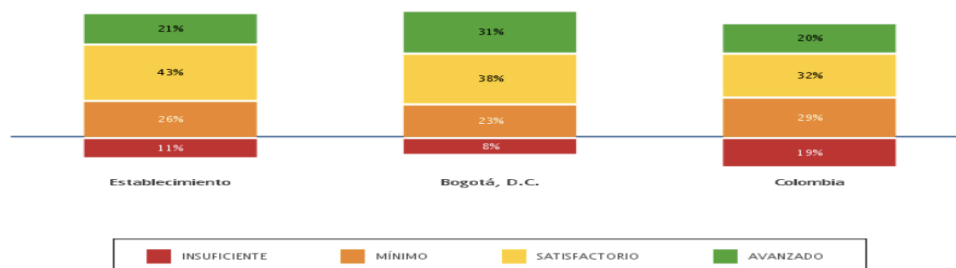


Ilustración 2. Resultados Colegio Toberin ICFES (2016b)

2015

1.2. Comparación entre la distribución porcentual de estudiantes según niveles de desempeño en el establecimiento educativo, la entidad territorial certificada a la que pertenece y el país. lenguaje ¿ tercer grado

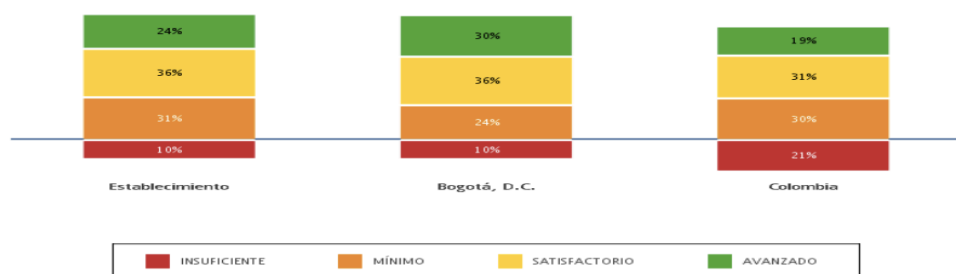


Ilustración 3. Resultados Colegio Toberin ICFES (2016b)

De lo anterior se puede establecer que el colegio no ha podido disminuir la cantidad de estudiantes con nivel insuficiente y aunque viene incrementando, sigue estando por debajo de los niveles avanzado de Bogotá.

En cuanto las competencias de lenguaje de tercer grado tenemos:

2013

3. Fortalezas y debilidades en las competencias y componentes evaluados en lenguaje, tercer grado
4.1. Competencias evaluadas. lenguaje - tercer grado



Ilustración 4. Resultados Colegio Toberin ICFES (2016b)

2014

3. Fortalezas y debilidades en las competencias y componentes evaluados en lenguaje, tercer grado
4.1. Competencias evaluadas. lenguaje - tercer grado



Ilustración 5. Resultados Colegio Toberin ICFES (2016b)

2015

3. Fortalezas y debilidades en las competencias y componentes evaluados en lenguaje, tercer grado
4.1. Competencias evaluadas. lenguaje - tercer grado

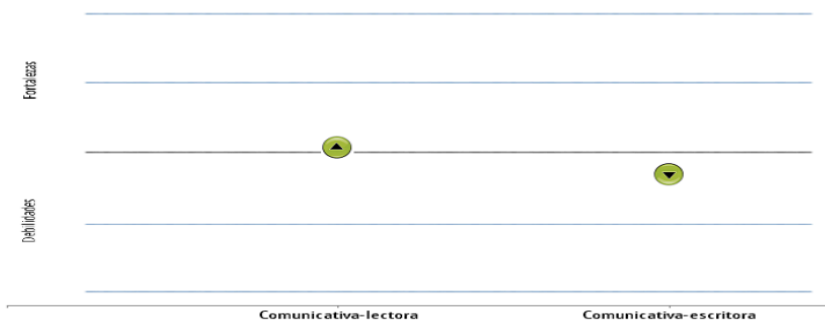


Ilustración 6. Resultados Colegio Toberin ICFES (2016b)

La competencia comunicativa lectora ha oscilado alrededor de la media, la competencia comunicativa escritora está por debajo del promedio como debilidad.

En cuanto los componentes de lenguaje de tercer grado resulta

2013

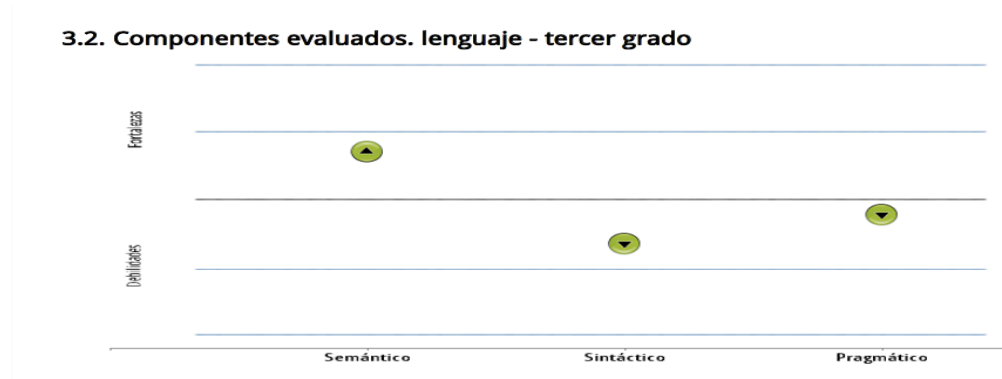


Ilustración 7. Resultados Colegio Toberin ICFES (2016b)

2014

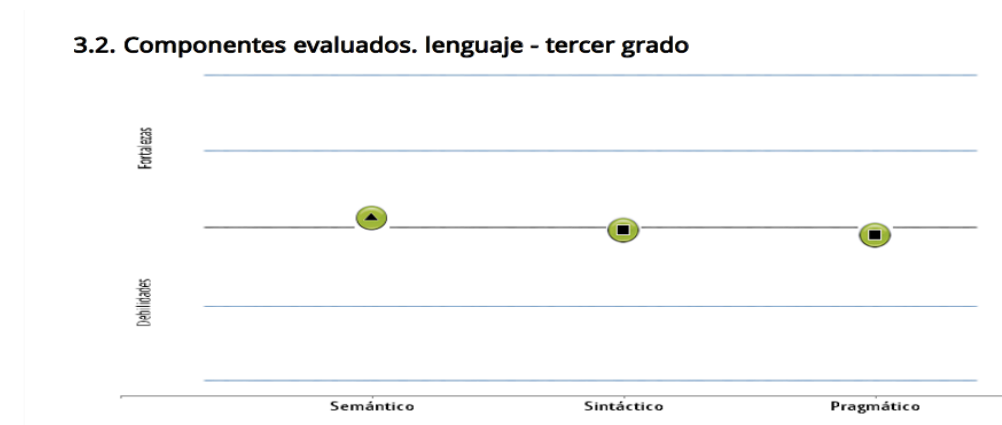


Ilustración 8. Resultados Colegio Toberin ICFES (2016b)

2015

3.2. Componentes evaluados. lenguaje - tercer grado

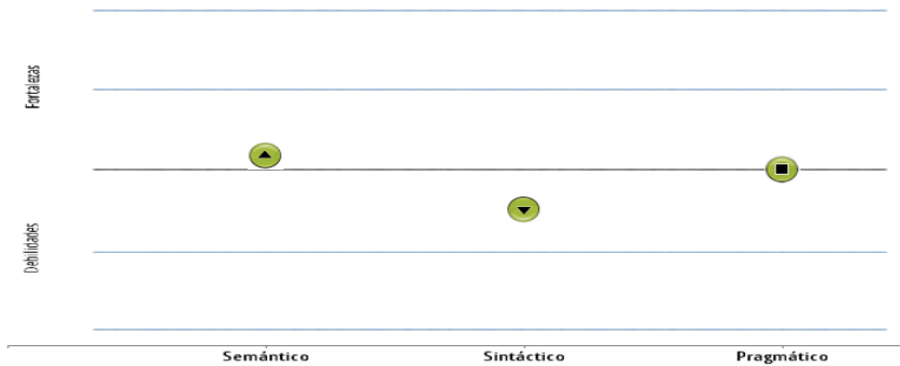


Ilustración 9. Resultados Colegio Toberin ICFES (2016b)

La única componente por encima de la media es la semántica, la sintáctica está por debajo de la media, mientras que la pragmática oscila alrededor de la media.

2.2. Pregunta de Investigación

¿Cuáles son las características y estructura que debe tener un ambiente virtual de aprendizaje para desarrollar competencias en el área de lenguaje en tercero de primaria?

2.3. Objetivos

2.3.1. Objetivo General

Diseñar un ambiente virtual de aprendizaje, que desarrolle las competencias evaluadas en la prueba SABER Lenguaje del Ministerio de Educación Nacional para el grado tercero de primaria.

2.3.2. Objetivos Específicos

Identificar las competencias lingüísticas que deben desarrollar los estudiantes mediante el diseño de un ambiente virtual de aprendizaje para el curso tercero de primaria.

Diseñar un ambiente virtual de aprendizaje para el desarrollo de competencias lingüísticas con herramientas multimediales.

3. JUSTIFICACIÓN

Cada vez que nos proponemos formular un proyecto que dé solución a un problema, es necesario tener claridad sobre todos los elementos que resultan involucrados en el proceso y la manera como sus relaciones establecen en mayor o menor grado una salida viable a la situación. Para nuestro caso indagar sobre los factores asociados a los resultados de aprendizaje de los estudiantes se hace necesario, ya que para plantear estrategias con estudiantes se requiere de una contextualización y estudio de las condiciones y recursos con que se cuenta y la manera como están siendo utilizados. En el colegio Toberín se tienen unos resultados muy cerca de los promedios nacionales, con unas condiciones que en teoría resultan mucho mejores que las de muchas poblaciones del país. Sin embargo, parece que no se ha hecho uso eficiente de los recursos tecnológicos con los que se cuenta y las maneras como se vienen adelantando los procesos pedagógicos siguen atravesados por prácticas tradicionales poco flexibles y ausentes del uso de tic.

Actualizarse y aplicar estos conocimientos no solo justifica, sino que exige que no sea un esfuerzo aislado de alguno de nosotros como docentes, al contrario que en la medida de lo posible, entremos todos en las dinámicas de incorporación de nuevas tecnologías a la educación de Bogotá.

Este trabajo de grado propone fundamentar teóricamente los criterios pedagógicos a tener en cuenta para construir un ambiente de aprendizaje mediado por TIC, es decir un ambiente virtual de aprendizaje. El ambiente virtual se propone atender la necesidad de diseñar estrategias que permitan mejorar el índice sintético de calidad de la educación

en el colegio Toberín, propuesto por el Ministerio de Educación. El ambiente virtual apunta a la solución del problema antes expuesto, por cuanto la enseñanza de la lengua materna y las habilidades lingüísticas inherentes a ésta, ha estado presente a lo largo de la historia educativa en Colombia, no obstante con pocas experiencias de aprendizaje mediadas por las tic. Este antecedente ha permitido considerar con mayor relevancia el planteamiento de este proyecto de investigación, y la creación de un A.V.A , para mejorar los resultados de los informes distritales y nacionales que evalúan las competencias en el área de lengua castellana, los cuales han develado dificultades en la comprensión y producción textual.

4. MARCO CONCEPTUAL

4.1 LA COMPETENCIA LECTORA

Zayas retoma desde el proyecto PISA la definición de la competencia lectora como “comprender, utilizar, reflexionar y comprometerse con textos escritos para alcanzar los propios objetivos, desarrollar el conocimiento y potencial personales y participar en la sociedad”. (Zayas, 2012 : 20). Esta conceptualización implica tres elementos que deben ser reconocidos: el lector, los textos y las finalidades de la lectura. El lector construye el significado a partir de sus experiencias propias, de los elementos implícitos y explícitos referenciados en los textos, y de su habilidad para “reorganizar” intencionalidades propias, es decir, el lector asume un rol activo durante el proceso de lectura y la ejecución de sus habilidades lingüísticas. Los textos impresos y los textos electrónicos presentan características diversas que orientan al lector para interactuar con ellos. Las finalidades de la lectura estructuran las habilidades que cada lector pone en marcha para construir los diferentes significados a partir de su acercamiento e interacción con los materiales de lectura. Se hace evidente la relación entre el carácter interactivo y la construcción de significado en la competencia lectora asumida por PISA. En la siguiente tabla retomada por Zayas del libro de Cairney (1992), se realiza un análisis comparativo de las concepciones tradicionales de la lectura y las concepciones basadas en la interacción mencionada:

	Supuestos tradicionales	Interacción construcción del significado
Papel del lector	El lector es un puro receptor de información	El lector toma parte activa como constructor de significado: aporta gran cantidad de conocimientos y experiencia lingüística a la lectura.
Papel del texto	El texto tiene un solo significado, codificado por el autor con los medios lingüísticos disponibles. La lectura eficiente es la que extrae el significado que trató de comunicar el autor.	La construcción del significado tiene que ver con la transacción entre lector, texto y factores contextuales. Un texto encierra la posibilidad que se extraigan de él múltiples significados.
La búsqueda del significado	Los lectores utilizan el conocimiento basado en el texto de abajo arriba: parten de los sonidos, pasan a la palabra, de ahí a la oración y por último al texto, momento en que descubren el significado.	La lectura comienza con la búsqueda de significado: se comienza con un objetivo y unos significados previstos. La búsqueda de significado dirige todas las operaciones que hacemos al leer.
Papel del contexto	Un buen lector será capaz de extraer significado "correcto" con independencia de las limitaciones contextuales.	En la configuración del significado que se construye tiene una gran influencia el contexto, es decir: Las experiencias culturales y sociales del lector. El contexto cultural y social en que se escribe el texto. El contexto de lectura ("leer para").

Tabla 4. Contraste entre los supuestos tradicionales de la lectura y las concepciones en la interacción con el texto Cairney (1992)

Se resalta en este análisis la importancia de la lectura crítica que los lectores realizan y que Serrano y Madrid (2007: p61) definen como “ una inclinación de la persona a tratar de llegar al sentido profundo del texto, a las ideas subyacentes, a los fundamentos y razonamientos y a la ideología implícita, para considerar explicaciones alternativas y a

no dar nada por sentado cuando podría ser razonable ponerlo en duda”. Teniendo en cuenta la trascendencia del discurso escrito en los actos comunicativos, éstas autoras proponen desarrollar diversas estrategias de lectura crítica, a las cuales denominan competencias lingüísticas y discursivas para ser conscientes en el momento de debatir posturas y tomar posiciones frente al texto escrito. Para ello el lector debe ser capaz de identificar y diferenciar el género discursivo que se le presenta e identificar sus recursos lingüísticos; para esto es necesario: tener conocimientos previos sobre las características del texto : ámbito temático, tipo de texto, posibles intencionalidades. Identificar la forma de presentación de los contenidos, ya sea un correo electrónico, ensayo, chat, entre otros.

Para el caso de los estudiantes de hoy “nativos digitales”, la lectura crítica expuesta por las autoras supone además “comprender las diversas posibilidades técnicas de los nuevos soportes en formatos y herramientas electrónicas en que se presenta el discurso” (Serrano y Madrid, 2007: 64-65) Examinar cada texto planteando preguntas como qué estructuras posee, cuáles son las diferencias con otro tipo de texto, son elementos importantes para su comprensión y valoración.

4.2 AMBIENTES DE APRENDIZAJE

El proceso de estudio alrededor de los ambientes de aprendizaje ha estado presente a lo largo de toda la historia educativa de diferentes maneras. Sin embargo, la mediación tecnológica de estos ha estado asociada a lo que en su momento se considera tecnología de punta, como lo fue el televisor, el Vhs, el DVD, etc.

La bibliografía disponible desde la última década del siglo pasado ya es bastante extensa y cubre diferentes tópicos que van desde las condiciones físicas y de recursos necesarios para enriquecer los procesos pedagógicos con estudiantes, hasta elementos psicológicos y cognitivos que deben tenerse en cuenta a la hora de diseñar un ambiente de aprendizaje, pasando por los tipos de herramientas que se utilizarán, entre los que están las herramientas tecnológicas.

Existen diferentes miradas para la clasificación de ambientes virtuales de aprendizaje. De acuerdo a Duarte (2003) , se pueden clasificar desde diferentes enfoques, el más predominante es un enfoque disciplinar, esto heredado de la cultura de la presencialidad en el aula. Los ambientes de aprendizaje o ambientes educativos para Duarte han trascendido el espacio físico por excelencia dado a la escuela, para migrar hacia nuevos escenarios “como la ciudad y las redes informáticas, a sujetos que no son necesariamente infantes, sino también adultos, y mediando otras narrativas y saberes que escapan a la racionalidad ilustrada centrada en el discurso racionalista del maestro y en el libro, vehículo cultural por excelencia desde la Ilustración” (Duarte 2003, p: 98). El concepto de ambientes de aprendizaje para esta investigadora, involucra tanto los procesos educativos, como los objetos y las acciones de los participantes que hacen parte de escenarios diversos como la familia, la calle, el barrio, los grupos de pares. Escenarios mediados a la vez por los vínculos socioafectivos y los roles de cada miembro, las interacciones con el entorno, el planteamiento de problemas, el trabajo colaborativo, las habilidades de lectura analítica, la capacidad de solución de problemas, son entre otros los elementos que posibilitan la comprensión de los ambientes educativos.

Restrepo (1999, citado por Duarte 2003, p:11) conceptualiza el “ambiente educativo como un clima cultural, campo de agenciamientos simbólicos que inscriben al sujeto en ese medio de cultivo específicamente humano: el lenguaje”.

Ahora bien, existe en la actualidad una sociedad marcada por las interacciones dadas en la esfera de lo virtual, por ello, surgen nuevos lenguajes, nuevas formas de comunicación y alfabetización tecnológica, transformando las estructuras institucionales, las formas de relación de los individuos y el concepto mismo de espacio educativo, pues los sistemas de enseñanza se ven obligados a “ indagar cómo se suscitan en una relación de aprendizaje ya no sólo mediada por el lenguaje oral y escritural, sino por el iconográfico, la imagen digital y los variados sistemas de representación que traen consigo nuevas maneras de pensamiento visual”. (Duarte 2033 : p111).

Este acceso a la información a través de medios digitalizados trae consigo la resignificación de los roles de tutores, docentes, estudiantes, como el replanteamiento de los fundamentos y metodologías que la educación virtual exige, pues la relación de saberes e individuos en el ámbito virtual se transforma y requiere, no solo el uso de medios tecnológicos, sino la creación de recursos innovadores capaces de ejercer transformaciones en los sujetos, instituciones y sociedad. La educación no se limita por tanto al uso exclusivo del texto escrito y direccionado desde el dominio de la institución escolar por tradición, pues la red y los medios tecnológicos han permitido la construcción tanto individual como colectiva del conocimiento, a diferencia del carácter unidireccional para el aprendizaje: docente-aprendiz, de los ambientes educativos tradicionalistas.

El interés por la apropiación de ambientes virtuales de aprendizaje dentro de contextos educativos puede enmarcarse desde tres perspectivas: la primera hace referencia al empleo de herramientas tecnológicas como plataformas, redes, wikis, y el impacto de éstas en contextos determinados. La segunda perspectiva analiza las competencias cognitivas y aprendizajes que los individuos desarrollan cuando son usuarios de ambientes digitalizados, y la última perspectiva documenta las “elaboraciones teóricas que aportan marcos conceptuales y reflexiones en cuanto al uso y apropiación de las TIC en la educación” (Valencia N, 2003-2013: p75). Partiendo de estos elementos, este investigador retoma el concepto de ambientes virtuales de aprendizaje desde las posturas de varios autores:

“El concepto “ambientes virtuales de aprendizaje” (AVA) nace casi de la mano con la utilización del adjetivo “virtual”, y el cual está referido a las organizaciones, comunidades, actividades y prácticas que operan y tienen lugar en Internet; y se subraya su potencialidad por permitir una comunicación entre usuarios, similar a la que se realiza cara a cara (Coll y Monereo, 2008, citados por Valencia N, 2013 : p80)

“Al respecto, Dillenbourg, Schneider y Synteta (2002, citados por Valencia N, 2013: 80), lo definen como un espacio de información diseñado para un proceso educativo, en donde se comunican los actores que intervienen en el de manera efectiva y constante, obedeciendo a unos principios pedagógicos que orientan el desarrollo de las temáticas

establecidas para el aprendizaje”.

Salinas (2004) trabaja desde el enfoque de entornos virtuales en los que retoma el papel de las TIC en la educación superior, la necesidad de flexibilización de los procesos pedagógicos, la comunicación y el nuevo enfoque de las TIC en la docencia.

Además de lo anterior también se encuentran investigaciones relacionadas con dispositivos para uso en AVA, competencias disciplinares desarrolladas en AVA, Diseño de ambientes virtuales de aprendizaje, que como vemos la literatura académica en torno de esta temática no solo es de actualidad, sino que está suficientemente estudiada, lo cual es un elemento clave para poder realizar este trabajo.

Batista (2006) expone cuáles son los elementos pedagógicos a tener en cuenta en la construcción de un ambiente virtual de aprendizaje.

Para este autor el alto grado de interactividad y velocidad en las respuestas de estudiantes y tutores es un elemento facilitador del proceso de aprendizaje. El trabajo colaborativo, donde los estudiantes se involucran en interacciones de naturaleza cognitiva, a través de la discusión en foros, la argumentación e interpelación tanto de sus opiniones propias, como la de sus compañeros frente a un tópico generador de discusión.

Este autor plantea el término de mediación cognitiva como “la interacción que tiene lugar entre estructuras mentales que son confrontadas de alguna manera y que corresponden a los sujetos del acto educativo” (Batista 2006 : p1) y lo que se requiere para promoverla a través de actividades on-line: brindando oportunidades al estudiante que le permitan explorar el comportamiento de sistemas, ambientes u objetos (ejemplo: simulaciones) y donde la retroalimentación supere el clásico "correcto o incorrecto", y se oriente hacia una respuesta más amplia de su acción sobre el objeto, sistema o ambiente.

- Permitir al estudiante expresar sus ideas y opiniones, mediante mecanismos que faciliten la articulación de ideas.

- Facilitar la exploración de diferentes soluciones a problemas, que representen diferentes perspectivas, a fin de estimular la formación de distintas representaciones del conocimiento (uso de analogías).
- Propiciar el sentido de pertenencia del aprendizaje, a fin de fomentar la responsabilidad.
- Presentar problemas representativos de ambientes complejos, en lugar de problemas descontextualizados y puramente formales que faciliten la cognición situada Stojanovic (2002, 73-98)

Como se observa, la red de internet ha generado cambios de paradigma en cuanto a la concepción y dinámicas de interacción social, formas de comunicación y aprehensión del mundo. Por supuesto, los sistemas educativos no pueden estar al margen de estas transformaciones, y son precisamente los ambientes virtuales, la evidencia del uso de estas nuevas tecnologías como estrategia de innovación curricular y creación de nuevos escenarios de aprendizaje.

4.3 EL DISEÑO INSTRUCCIONAL Y LA ESTRUCTURA DE AMBIENTES VIRTUALES

El diseño de cursos en entornos virtuales demanda al docente el conocimiento básico de las características y componentes del proceso enseñanza – aprendizaje mediados por TIC. Contar con diferentes modelos que orienten este proceso es fundamental para el logro de los objetivos y estrategias dispuestos para un determinado curso. El diseño instruccional (D.I) ilustra las fases a tener en cuenta en este proceso de aprendizaje y las características de cada una de ellas. Previo a este análisis es importante tener claridad sobre el concepto mismo del D.I :

“El diseño instruccional se plantea como un proceso sistémico con actividades interrelacionadas que nos permiten crear ambientes que realmente faciliten, de forma mediada, los procesos de construcción del conocimiento” (Belloch 2013: p11).

El diseño instruccional como “el proceso sistemático que conduce a la creación de sistemas instruccionales, mientras que el desarrollo instruccional es el proceso

sistemático de implementar dicho sistema o plan e incluye su evaluación y mantenimiento” (Berger y Kam 1999, en Díaz Barriga 2005: p5).

“En su definición más sencilla, el DI es una metodología de planificación pedagógica, que sirve de referencia para producir una variedad de materiales educativos, atemperados a las necesidades estudiantiles, asegurándose así la calidad del aprendizaje”. (Yucavetsky G 2003: p1).

Si bien el diseño instruccional partió de modelos conductistas, atravesados por actividades con enfoque de transmisión de contenidos en los que el propósito último era la repetición de contenidos, este proceso evolucionó en la medida que pudo centrarse no en la información, sino en el tratamiento de la información y producción de conocimiento en el individuo.

Hacia finales de los años 70 la psicología cognitiva tiene una gran influencia sobre el diseño instruccional. La ciencia cognitiva a diferencia de los postulados conductistas basados en el estudio de las conductas observables y cuantificables, se centra en el estudio de los procesos mentales, las formas de aprendizaje de los aprendices y de cómo estos procesos, pueden promover aprendizajes efectivos. “En el caso del conductismo, el instructor que busca un método más eficiente a prueba de fallas para que su aprendiz logre su objetivo, subdivide una tarea en pequeñas etapas de actividades. El investigador cognoscitivista analizaría una tarea, la segmentaría en pequeñas partes y utilizaría esa información para desarrollar una estrategia que va de lo simple a lo complejo” (Mergel, 1988, p 21).

Tanto el cognoscitivismo como el conductismo, enfatizan el desarrollo de tareas segmentadas en unidades más simples con objetivos definidos, evaluadas por el logro de cada uno de ellos. Por su parte, el constructivismo concibe experiencias de aprendizaje más flexibles y significativas para los individuos, donde los métodos y logros del aprendizaje son diferentes para cada persona. Desde estos fundamentos, el constructivismo proporciona diversos elementos para el diseño instruccional “la

construcción de conocimientos propuestos podría facilitarse mediante un ambiente de aprendizaje que: proporcione un mundo real, ambientes de aprendizaje basados en casos, en lugar de instrucciones secuenciales predeterminadas” (Jonassen 1991, en Mergel 1998, pag 23). Los diseñadores instruccionales constructivistas han asumido este análisis utilizando como herramienta el hipertexto, porque facilita el diseño de contenidos interconectados, lo cual no solo posibilita mayores niveles de navegación, sino que además genera la estructura de conceptos por asociación y favorecen el aprendizaje.

El diseño desde la postura conductista-cognoscitivista implica que el diseñador programe las actividades a ejecutar por parte de los estudiantes, y las evalúe en función de los objetivos de aprendizaje preestablecidos, en este sentido, los aprendices están estrechamente direccionados por las determinaciones del diseñador o instructor. Por otro lado, diseñar desde la mirada constructivista plantea una postura más abierta porque los aprendices pueden aportar contenidos y realizar autoevaluaciones de su propio proceso de aprendizaje. Puede considerarse un sistema abierto basado en el aprendizaje colaborativo, la solución de problemas y la autoformación.

El diseño instruccional apoyado con las tecnologías de la información y la comunicación no está limitado al uso de dispositivos físicos, ordenadores, o al dominio de los comandos específicos de un software, contempla un sentido más amplio, pues tiene implicaciones significativas en el desarrollo de las “competencias comunicativas que vehicula, como serían la expresión de ideas, la exploración de alternativas para comunicar un argumento, la planeación y autorregulación del mensaje comunicado, el destino y sentido social de una composición escrita” (Díaz Barriga, 2005, pag 7). El diseño mediado por TIC permite además dar a éstas la connotación de herramientas semióticas en términos de esta autora, porque han transformado la forma de producción de conocimientos y mediación del aprendizaje.

Desde esta perspectiva es importante destacar el concepto mismo de ambiente de aprendizaje “Éste se refiere a un determinado estilo de relación entre los actores que participan en el contexto de un evento determinado, con una serie de reglas que

determinan la forma en que se organizan y participan e incluye una diversidad de instrumentos o artefactos disponibles para lograr unos fines propuestos. (Díaz Barriga, 2005 pág 9). El concepto implica todos los elementos que intervienen en el diseño instruccional mencionados con anterioridad: los estudiantes, asesores, instrumentos, contenidos, y cualquier cambio o alteración de alguno de estos, modifica todo el escenario o ambiente, pues se encuentran relacionados.

Diferentes investigadores han abordado los elementos y características del diseño de entornos de aprendizaje apoyados por las TIC y el diseño instruccional (Coll 2004, en Díaz Barriga 2005), considera que el formalismo, la interactividad, el dinamismo, elementos multimedia e hipermedia, junto con la conectividad, constituyen los elementos que inciden en la relación de los elementos implicados en dichos ambientes apoyados con las TIC . El siguiente cuadro define cada uno de estos elementos desde la perspectiva del autor :

formalismo	Implica previsión y planificación de las acciones. Favorece la toma de conciencia y la autorregulación.
interactividad	Posibilidades que ofrecen las TIC de que el estudiante establezca una relación contingente e inmediata entre la información y sus propias acciones de búsqueda y procesamiento. Permite una relación más activa y contingente con la información. Potencia el protagonismo del aprendiz. Facilita la adaptación a distintos ritmos de aprendizaje. Tiene efectos positivos para la motivación y la autoestima.
Dinamismo	Ayuda a trabajar con simulaciones de situaciones reales. Permite interactuar con realidades virtuales. Favorece la exploración y la experimentación
multimedia	Capacidad de los entornos basados en TIC para combinar e integrar diversas tecnologías. Permite la integración, la complementariedad y el tránsito entre diferentes sistemas y formatos de representación (lengua oral y escrita, imágenes, lenguaje matemático, sonido, sistemas gráficos, etc.). Facilita la generalización del

	aprendizaje.
hipermedia	Resultado de la convergencia de la naturaleza multimedia del entorno más la utilización de una lógica hipertextual. Comporta la posibilidad de establecer formas diversas y flexibles de organización de las informaciones, estableciendo relaciones múltiples y diversas entre ellas. Facilita la autonomía, la exploración y la indagación. Potencia el protagonismo del aprendiz.
conectividad	Permite el trabajo en red de agentes educativos y aprendices. Abre nuevas posibilidades al trabajo grupal y colaborativo. Facilita la diversificación, en cantidad y calidad, de las ayudas que los agentes educativos ofrecen a los aprendices.

Tabla 5. Características de los entornos simbólicos basados en las tic y sus potencialidades para el aprendizaje.(Coll 2004)

Ante la necesidad de establecer los diferentes componentes para los entornos de aprendizaje mediados por tic, surgen diferentes propuestas tales como el modelo ADDIE, el cual es un diseño instruccional interactivo integrado por cinco fases denominadas Análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. En la fase de análisis se determina las características de los usuarios y lo que estos requieren aprender, al igual que las competencias implicadas para su aprendizaje. Para la fase de diseño se establecen los objetivos instruccionales, la estructura de las diferentes unidades o módulos, los contenidos del curso teniendo como referente los medios electrónicos disponibles y la disposición de estrategias pedagógicas. En la fase tres o desarrollo se llevan a cabo experiencias de exploración e innovación previamente planteadas en el diseño. La fase de implementación permite la distribución de materiales, se discuten los posibles problemas técnicos y se plantean soluciones apropiadas. Finalmente, en la fase de evaluación se realiza el “desarrollo de pruebas para medir los estándares instruccionales, la implantación de pruebas y evaluaciones, la evaluación continua, planificación de evaluaciones estudiantiles del curso para mantener al instructor consciente de las necesidades de éstos/as” (Yucavetsky G, 2003: 5).

El diseño instruccional constituye una base importante para la implementación de entornos de aprendizaje, la “hoja de ruta” para cada uno de los agentes educativos, pero

no debe sobrevalorarse frente a las posibilidades mismas del proceso de aprendizaje “El diseño instruccional es la base para garantizar que la tecnología no se sobrepondrá al aprendizaje y para reafirmar que en todo proceso educativo la dimensión pedagógica es y será siempre lo fundamental” (Belloch, 2013: 12).

4.4. USO DE TECNOLOGIA EN EDUCACION Y LOS ROLES EN EDUCACION VIRTUAL.

Son varios los componentes que identifican a la educación virtual. Este trabajo de investigación los enmarca desde el punto de vista de los roles de sus participantes, las formas de comunicación, los recursos, y los modelos pedagógicos en los que se articula, haciendo claridad que se trata solamente de un acercamiento y que por más que se intente, será imposible agotar el tema.

Para atender al primer elemento, a pesar que en apariencia se sigue hablando de docente (tutor) estudiante (aprendiz), la manera como se da la relación pedagógica cambia, ya que empieza a ser en términos reales de carácter horizontal, el estudiante es quien gestiona su propio conocimiento y el tutor cumple una doble labor de orientador del proceso, a la vez que se convierte en par académico del estudiante. El rol del tutor que dependiendo de la complejidad del sistema educativo virtual de donde provenga, puede tener entre sus funciones una labor de ser gestor de conocimiento, procurando que el estudiante no solamente tenga acceso a los recursos que son ofrecidos por la institución, sino que además empieza a desarrollar una autonomía que le permite al estudiante acceder a otros tipos de información disponibles en la red y que pueden ser útiles a la hora de construir el conocimiento.

El estudiante por su parte al ser protagonista de su propia formación y de constructor de su conocimiento, tiene una primera tarea consistente en organizar toda una serie de recursos que se ponen a su disposición para que los use en la medida de sus necesidades para que pueda ir progresivamente desarrollando las competencias que cada uno de los cursos se propone.

En primera instancia debe desarrollar las competencias tecnológicas, centradas en el desarrollo de habilidades comunicativas con información digital que le exigen un proceso

de búsqueda, clasificación, organización y depuración de la información disponible, ya que con los miles de enlaces que encuentra al realizar cualquier búsqueda, se hace imprescindible el lograr encontrar exactamente lo que se busca. Por otro lado la necesidad que tiene un estudiante virtual de organizar los tiempos con que cuenta, exige un rigor y disciplina tales que pueda ir respondiendo a la programación del curso en los tiempos que éste exige.

El otro elemento que el estudiante debe desarrollar obedece a cumplimiento de niveles de calidad en la organización y presentación de los diferentes informes, esto si se piensa en que uno de los elementos que caracteriza este tipo de aprendizaje está atravesado por la componente ética, en la que es necesario que el estudiante tenga la suficiente claridad de ser autor de su propio desarrollo, respetando la propiedad de las ideas que en la red se dispone, haciendo uso del sistema de referenciación correspondiente que de cuenta de los derechos de autor.

En cuanto al segundo elemento, las formas de comunicación, que son en gran medida el valor agregado que tiene la educación virtual ya que como es sabido, desborda los limitantes tanto de tiempo como de espacio de la educación presencial. Al no tener necesariamente encuentros presenciales, la ausencia del salón de clase se sustituye con la metáfora que genera el aula virtual como espacio de interacción, que si bien es cierto puede considerarse como algo frío y lejano, de acuerdo con las características que el tutor o la institución dispongan, se convierte en un espacio amable, agradable y amigable para los encuentros académicos tanto con el tutor como con los compañeros o pares académicos.

Los encuentros que pueden ser sincrónicos o asincrónicos responderán a las necesidades de cada estudiante en momentos diferentes, lo importante es que si bien cada uno de ellos aprende a su propio ritmo, finalmente se logra que todos lleguen a desarrollar las competencias propuestas.

En esta parte de las interacciones cabe anotar que una de las modalidades que fortalece la educación virtual es el aprendizaje cooperativo o colaborativo en el que el principal aprendizaje que deja es de aprender a trabajar en equipo.

Si queremos mirar, desde luego de manera somera la parte de los recursos, sabemos que cada vez con más impacto las tecnologías permiten desarrollar una serie de

materiales que por sus elementos de diseño y valor pedagógico, aportan en facilitar el acercamiento al concepto y la bondad de ser revisado el mismo material tantas veces como el estudiante lo desee o necesite.

Estos recursos hoy en día cubren una amplia gama de posibilidades que cada vez se hace más grande, iniciado con material audiovisual, se pasó al videocast, podcast, videoclip, etc. y los irremplazables materiales digitales de texto e hipertexto, con todas las ventajas y bondades de presentación que esta tecnología facilita.

Esto, por supuesto sin contar con los recursos de interacción sincrónica que permiten encuentro face to face en tiempo real sin ninguna limitación espacial, es decir, la posibilidad de interactuar con otro u otros de manera simultánea estando ubicados en diferentes lugares del mundo.

Son varios los modelos pedagógicos que han articulado la educación virtual como herramienta de construcción de conocimiento. A este respecto Hernández Saavedra, Castillo Alba (2010), reconocen en el modelo tecnológico la utilidad de “los medios de comunicación y las tecnologías para almacenar y transmitir contenidos, por lo cual se han vuelto, especialmente atractivos para la educación virtual, en línea y demás denominaciones similares”. (Hernandez Saavedra, Castillo N, 2010 : 41).

En cuanto a los modelos cognitivos, los autores explicitan “ Este tipo de modelos han venido adquiriendo una progresiva importancia en los programas a distancia – virtuales y a partir de los mismos se han diseñado y puesto en operación ambientes virtuales de aprendizaje que hacen posible la navegación, la exploración, así como el aprendizaje por descubrimiento, con lo cual se puede atender de mejor manera a las necesidades particulares de cada estudiante”. (Hernandez Saavedra, Castillo N, 2010 : 43).

Atendiendo a estos elementos referenciados a lo largo de este documento, hoy más que nunca podemos evidenciar el papel protagónico que ha ganado la educación virtual, como alternativa educativa de gestión de conocimiento cooperativo y desarrollo de habilidades metacognitivas de sus participantes.

Como lo plantea Area Manuel (2009: p9) , “El abanico de posibles tareas o actividades a plantear a los estudiantes en el aula virtual es amplio y lo que se persigue es que éstos desarrollen una experiencia activa en la construcción del conocimiento. Por ello podría indicarse que la dimensión práctica de un aula virtual representa un entorno en el cual el estudiante se enfrenta a situaciones de aprendizaje que implica la activación de distintas habilidades y estrategias tanto cognitivas, actitudinales como sociales“. Area presenta las características fundamentales de las modalidades educativas apoyadas en herramientas on line denominada e-learning y las tres situaciones pedagógicas donde son requeridas ya sea a través de una modalidad totalmente virtual, como apoyo a la labor presencial del docente o mediante una modalidad mixta, que incluye tanto situaciones de carácter presencial para docentes y estudiantes, como actividades a distancia-virtual, denominada b-learning, el cual se constituyen en referente teórico para el desarrollo de este proyecto de investigación.

“E-learning es una modalidad de enseñanza-aprendizaje que consiste en el diseño, puesta en práctica y evaluación de un curso o plan formativo desarrollado a través de redes de ordenadores”.(Area M, 2009: p2) En esta modalidad los individuos se encuentran en lugares geográficamente diversos y pueden interactuar en momentos asincrónicos del docente, logrando llegar a colectivos de individuos que no pueden acceder a la educación presencial, la flexibilización curricular en términos de espacio y tiempos y obtener gran cantidad de información brindada en la red, es decir, no solo mediada por el docente.

En el modelo de aula virtual como espacio académico integrado con el aula física o blended learning, se requiere la planificación y ejecución de planes y actividades por parte de estudiantes y docentes que, en función de las exigencias serán realizadas ya sea en el espacio presencial del aula o a través de herramientas digitales. Por tanto las aulas virtuales contemplan importantes dimensiones pedagógicas que deben ser analizadas para el logro del objetivo general de este proyecto de investigación y que

serán visualizadas desde el planteamiento de Area M, quien categoriza cuatro dimensiones : dimensión informativa, prÁxica, comunicativa, tutorial y evaluativa.

La dimensión informativa hace referencia al conjunto de materiales y recursos que le permiten obtener informaci3n de manera aut3noma al estudiante, que en el ambiente virtual puede adoptar diferentes formatos: presentaciones multimedia, podcats, videos, infografías, sitios web, hipervínculos que facilitan la ampliación y profundización de los contenidos abordados. La dimensión prÁxica aborda el conglomerado de acciones planificadas que los estudiantes realizan en el aula virtual tales como participaci3n en foros, creaci3n de bases de datos, construcci3n de trabajos colaborativos mediante wikis, búsquedas del tesoro y webquest, entre otras .Por su parte la dimensi3n comunicativa integra los recursos y acciones de interacci3n social entre los participantes del curso o aula a trav3s de herramientas telemáticas como videoconferencias, correo electr3nico, Skype, citando algunas de ellas. Si se desconoce el valor agregado de cada uno de estos recursos, “probablemente el aula virtual se convierta en un mero repositorio de documentos y ficheros, pero sin la fluidez y calor humano de una actividad educativa”. (Area M, 2009, p9). Finalmente, la dimensi3n tutorial y de evaluaci3n permite observar la manera como el docente-tutor realiza la orientaci3n y acompaÑamiento pedag3gico del proceso de aprendizaje de cada uno de sus estudiantes, por medio de la aplicaci3n de estrategias como la motivaci3n, la planeaci3n de actividades grupales y de participaci3n, “habituaci3n a entornos telemáticos de trabajo”, seguimiento estadístico de los tiempos de acceso y utilizaci3n del aula virtual de los estudiantes.

Por su parte Barberá (2008, citado por Area 2009, p11) presenta otro tipo de componentes de un aula virtual y que son representados en la siguiente tabla :

planificaci3n	Consulta	comunicaci3n	seguimiento
Guías de estudio y	Materiales de	Herramientas de comunicaci3n:	Estadísticas de asistencia y

planes de trabajo	estudio	chats, foro debate,	rendimiento
Presentaciones de módulos	Direcciones electrónicas de referencia	correo electrónico, tablón docente, grupos de trabajo	Herramientas de apoyo y evaluación
	Biblioteca virtual		Aplicativos para calificaciones.

Tabla 6. . Componentes de una clase virtual. (Barberá 2008)

Teniendo en cuenta los elementos aportados por estos dos investigadores, es importante destacar que la planificación de un curso virtual debe contemplar criterios pedagógicos definidos que de manera clara y oportuna permitan al docente y estudiantes, el desarrollo exitoso de cada una de las tareas propuestas. Al respecto, se contempla en el documento de Area, además de los componentes mencionados por el autor, los siguientes criterios para alcanzar una adecuada estructura de cursos virtuales:

Adaptación a las características y necesidades del alumnado:

“Ello implica identificar y analizar los prerrequisitos de conocimiento previo que debe poseer nuestro alumnado (tanto tecnológicos como científicos) para utilizar y entender sin grandes dificultades el material electrónico elaborado”. (Area M, 2009 p11).

Desarrollo de procesos de aprendizaje constructivista: los materiales propiciados en el aula virtual no deben limitarse a una simple exposición de contenidos e información, deben generar discusión, contrastación y discusión, interacción con los diferentes contenidos y autores, construcción individual y colectiva del conocimiento, participación activa de los distintos usuarios.

Diseño de una interface amigable y de fácil navegación: La interfaz debe contemplar herramientas de apoyo a los usuarios, que les permita recorrer fácilmente los materiales suministrados, entender el flujo de navegación sobre el ordenador, menús de búsqueda

y de ayuda, estándares de navegación que permitan asimilar de forma adecuada el manejo tanto de la plataforma suministrada como de sus contenidos.

Una vez analizados estos elementos a tener en cuenta en la planificación de un aula virtual, es necesario retomar las características del blended learning, por constituir la modalidad académica seleccionada para el logro de los objetivos propuestos en esta investigación.

4.5. COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS Y TIC

Prado J. (2001) desarrolla un estudio sobre las adaptaciones curriculares que deben llevarse a cabo en la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación, y cómo algunas de estas herramientas propician la interacción y el desarrollo de las habilidades lingüísticas del alumnado. Las cuatro habilidades lingüísticas: leer, escribir, hablar y escuchar, en términos de Prado no pueden ser abordadas con metodologías tradicionalistas, por el contrario, su aprendizaje debe integrar los nuevos avances de la informática y la telemática, pues estamos en el umbral de nuevos escenarios comunicativos, con “nuevos códigos y lenguajes en contextos tecnológicos”. “ La diversidad de formas, códigos y cauces comunicativos, derivados de los avances informáticos y telemáticos, exigen nuevas tácticas didácticas en la enseñanza lingüística, cuyo objetivo último debe ser lograr una completa alfabetización del alumnado, que contemple el conocimiento y dominio no solo de códigos verbales y destrezas discursivas tradicionales, sino además de otros códigos no verbales, especialmente multimedia, cada vez más presentes en nuestro entorno social, así como las habilidades necesarias para su adecuada interpretación y uso en los actuales procesos de comunicación e información “ (Prado, 2001 p23). Esto demanda la configuración de nuevas capacidades que implican la comprensión de nuevos códigos multimedia en integración con códigos lingüísticos tradicionales, estrategias para la búsqueda, selección y tratamiento de la información, habilidades de lectura y comprensión de formatos hipertextuales, estos últimos, a diferencia de los textos de lectura que presentan un carácter lineal, presentan una estructura ramificada, permitiendo el enlace a otros materiales de lectura, lo que crea lectores con habilidades

de asociación de ideas y capacidades discursivas.

Los chat o tertulias cibernéticas, la videoconferencia, los foros y los grupos de noticias, son algunos de los recursos tecnológicos que aportan al desarrollo de la competencia comunicativa pues generan discusión e intercambio de ideas entre sus usuarios, al igual que formas de comunicación basadas en el debate y la argumentación. Para Prado (2001) el fomento de la competencia comunicativa debe estar soportado en la ejecución de prácticas discursivas llevadas a cabo tanto en espacios físicos como aulas virtuales, aprovechando las bondades de los recursos tecnológicos en lo referente a las posibilidades de interacción e intercambio comunicativo.

Pero ¿ qué aporta esta metodología en el desarrollo de las competencias lingüísticas ?.

Para dar respuesta a esta pregunta me permito presentar algunas de las conclusiones extraídas del III Congreso Escuela 2.0, TIC y Competencia Lingüística (2011 p1), donde se argumentó : “las TIC constituyen un soporte básico que impulsa el desarrollo de competencias educativas y facilita el proceso de comunicación con los alumnos”. Esto evidenciado en el fomento de la competencia lectora en diversos ámbitos: blogs, plataforma Moodle, trascendiendo al uso habitual del texto impreso, “ el texto hipertextual y los distintos soportes TIC han supuesto un enorme avance en el fomento del hábito lector ya que los nuevos espacios web promueven un nuevo marco amplio de difusión y comunicación para docentes, estudiantes y familias”. (III Congreso Escuela 2.0, TIC y Competencia Lingüística 2011 p1). Otro elemento concluyente dentro de este espacio de discusión académica fue la competencia de “localizar y seleccionar información, usar herramientas de navegación, leer hipertexto, integrar lectura y escritura y usar diferentes modalidades del lenguaje

5. MARCO LEGAL DE TICS EN COLOMBIA

Siguiendo la estructura legal del estado Colombiano, en la carta Magna, constitución política nuestra, se establece la necesidad de implementación de Tic bajo los principios de justicia, equidad, salud, cultura.

Para hacer esto realidad se reglamenta en la ley general de educación, ley 115 de 1994, en los fines de la educación numeral 13 “La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo” (Artículo 5”).

Posteriormente, como parte de los ajustes que ha traído la reestructuración administrativa del sistema educativo, la ley 715 de 2001 contempló la necesidad de pasar de un estado “con baja cantidad y calidad de información a un sector con un conjunto completo de información pertinente, oportuna y de calidad en diferentes aspectos relevantes para la gestión de cada nivel en el sector” (Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2008: 35). Igualmente como respuesta a esta necesidad el gobierno establece la implementación de un ministerio encargado de todo lo relacionado con esta materia, ministerio de las TIC.

Si bien estos esfuerzos fueron muy importantes en su momento, la implementación queda sujeta siempre a la disponibilidad de recursos económicos y la voluntad política de los gobiernos de turno para hacerlos realidad, es así como para precisar el proceso de implementación se promulga la ley 1341 de 2009 “por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las tecnologías de información y las comunicaciones, TIC, se crea la agencia nacional del espectro y se dictan otras disposiciones”.

Se establece la promoción, el acceso y uso de manera generalizada para toda la población colombiana, garantiza la libre competencia, uso eficiente de la infraestructura disponible y ampliación de la misma, reglamenta las condiciones de uso del espectro radioeléctrico y por primera vez pone en escena el respeto por los derechos de los usuarios de las redes de conectividad.

Los desarrollos desde el Ministerio de Educación se vienen materializando en programas de dotación adecuación y capacitación a todos los niveles del sistema educativo colombiano, desde los entes administrativos y directivos, hasta los de docentes y estudiantes de todos los establecimientos educativos del país, en programas como computadores para educar, organización e implementación de repositorios de objetos virtuales de aprendizaje, programas de formación permanente de docentes (PFPD) y otras iniciativas que han venido surgiendo desde lo nacional así como desde los entes territoriales, como es el caso en Bogotá de la red educativa de participación ciudadana (REDP), implementación de sistemas de gestión gerencial, administrativa y financiera de niveles nacionales y territoriales y ampliación de la infraestructura tanto de hardware como de conectividad, llegando incluso a implementación de redes de conectividad satelital para regiones apartadas del país. Esfuerzos conjuntos tanto de los entes gubernamentales, como de empresa privada.

En lo referente al colegio Toberín, se ha venido ampliando la infraestructura, como parte del plan distrital de dotación, consecuencia de esto, la sede B del colegio cuenta con una sala con 25 equipos, internet, plataforma Moodle, aula virtual, y la disponibilidad de red cableada y de wifi con ancho de banda de 30 MB. Suficiente para la implementación de esta propuesta.

6. METODOLOGÍA

Teniendo en cuenta que el proceso de análisis (identificación de idea general de la situación), diseño del ambiente virtual de aprendizaje propuesto, se realizará con estudiantes a cargo de la autora, permitirá mantener tanto una postura de participante interna, como de observadora externa, lo cual lo tipifica como cualitativo, exploratorio, enmarcado dentro de la investigación acción.

En cuanto la metodología llevada durante el proceso de investigación se establece que para el logro del primer objetivo específico se partirá de la documentación publicada por

el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, en la que se establece cuáles son los referentes conceptuales y las competencias evaluadas que llevaron a los resultados de aprendizaje del colegio. Luego se evaluará cuáles de esas competencias evaluadas necesitan ser reforzadas o desarrolladas en los estudiantes, y posteriormente se determinará la viabilidad que se puedan fortalecer mediante el diseño y aplicación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje.

Por cuestiones de tiempo y vigencia de este proyecto, no será posible la verificación de los resultados esperados por cuanto la aplicación de la prueba es anual y no se cuenta con el tiempo para hacer un estudio longitudinal que dé cuenta del impacto de la aplicación del AVA con los estudiantes.

Para el logro del segundo objetivo se revisará el estado de arte de uso de herramientas en estrategias de desarrollo de competencias lingüísticas y se verificará la viabilidad de implementación de acuerdo con las condiciones existentes en el colegio Toberín.

Para el desarrollo del ambiente de aprendizaje, se revisó la disponibilidad de plataforma para crear, administrar, almacenar y gestionar actividades de aprendizaje.

El colegio Toberín cuenta con un campus virtual en desarrollo sobre la plataforma Moodle que cuenta con herramientas para comunicación, intercambio y colaboración con diferentes funciones. Administración de usuarios, contenidos, recursos, actividades.

Permite organizar y mostrar en calendario las actividades propuestas, permite el control y el seguimiento del proceso de aprendizaje, incluyendo también herramientas para evaluar, posibilidades de interacción y comunicación facilitando la colaboración entre los estudiantes.

Dentro de sus características contamos con la interactividad que permite que se dé facilidad de comunicación bidireccional docente estudiante, flexibilidad que permite estar actualizando el curso para ir dando mayor complejidad y complementariedad a las actividades. Permite también gran cantidad de formatos para elementos creados de manera independiente, por terceros, distribuidos libremente, o si se quiere exportar los que hemos hecho.

Disponibilidad de información sin limitación de tiempo ni de espacio, es decir contar con ellos a cualquier hora y en cualquier lugar. Facilidad en el manejo de la plataforma, que busca que los recursos no solamente estén disponibles, sino que sean accesibles de manera fácil e intuitiva. Para efectos de gestión de la información y del conocimiento se cuenta con características para cada fin. En gestión administrativa posibilita gestión de usuarios, estudiantes, profesores y si se quiere visitantes con herramientas que permiten monitorear actividades. Cuenta con diferentes mecanismos de acceso a bases de datos, de acuerdo con la configuración que se establezca, con la posibilidad de emitir informes en tiempo real. También permite la opción de organización de grupos de trabajo y seguimiento tanto a usuarios como a grupos.

Para la gestión de recursos cuenta con control de auditoría y edición permanente de contenidos, gestionándolos de acuerdo con la necesidad de aprendizaje que se establezca. Además la plataforma ayuda a organizar los contenidos con plantillas preestablecidas con diferentes características de diseño, activando mecanismos para subida y descarga de los diferentes recursos, así como la posibilidad de reutilización de los objetos de aprendizaje elaborados.

Cuenta también con diferentes mecanismos de comunicación como el foro, ya sea gestionado por el docente o la posibilidad que los estudiantes creen los propios, chat y wiki que facilita y permite comunicación tanto sincrónica como asincrónica, y por su puesto la posibilidad de mensajes de texto articulados a los gestores de correo electrónico.

Para las herramientas de aprendizaje cuenta con recursos que permite gestión de contenidos en diferentes formatos, posibilidad de trabajo con portafolios electrónicos, facilidad de intercambio de archivos, gestión del aprendizaje por medio de foros, blogs individuales y grupales.

Para efectos de productividad se contará con anotaciones personales, calendario y revisión de progreso, buscador de recursos y actividades, opción de ayuda en la plataforma.

En cuanto el apoyo a estudiantes se creará grupos de estudiantes, la generación autoevaluaciones, grupos de estudio, se puede tener acceso al perfil del estudiante. Opción de test con resultados automatizados, administración del curso, seguimiento al estudiante, calificador en línea tanto para actividades automáticas como manuales.

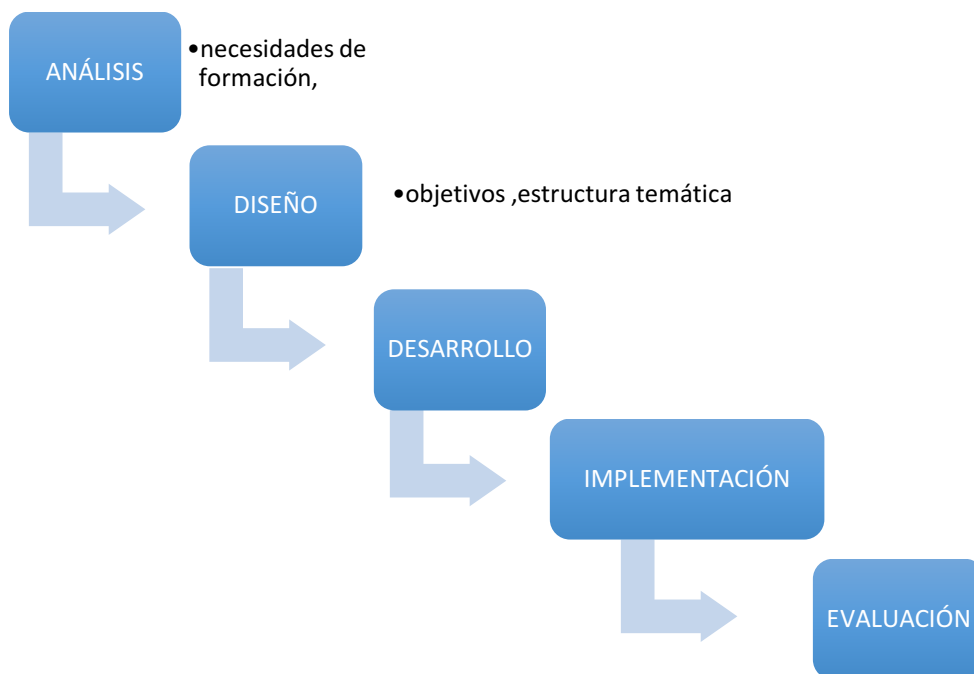


Ilustración 10. Diagrama del proceso de diseño del A.V.A y selección de contenidos.

6.1. ANÁLISIS DE NECESIDADES FORMATIVAS:

El proceso de aprendizaje de cualquier individuo no es un proceso de carácter unidireccional: emisor (docente) - receptor (estudiante), sino por el contrario es un proceso de carácter multisistémico donde confluyen las habilidades

sensoriales: auditivas, visuales, y las interacciones de los sujetos que participan en este proceso , constituyéndose en una dinámica bidireccional.

Los recursos pedagógicos y las estrategias alrededor de estos, deben ser encaminados hacia la comprensión de este universo multisensorial, para reconocer y encaminar los potenciales cognoscitivos de cada individuo: tipos de almacenaje en la memoria, habilidades sensoriales, entre otros, logrando mayores niveles de construcción de conocimiento, para el caso de este ambiente particular, a través de habilidades lingüísticas.

6.2. DISEÑO:

6.2.1 OBJETIVOS INSTRUCCIONALES:

Fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes mediante el trabajo con géneros narrativos. El cuento, la fábula, mitos, leyendas, el teatro, utilizando diversas herramientas tecnológicas.

Diferenciar la estructura y particularidad de los siguientes textos narrativos: mitos, leyendas y cuentos

Diseñar diversas actividades que generen en el estudiante aprendizajes cognitivos, afectivos y sociales, teniendo en cuenta las habilidades comunicativas básicas.

6.2.2. ESTRUCTURA DE UNIDADES TEMATICAS:

Los estudiantes tendrán una parte de trabajo presencial y otra de aprendizaje autónomo, donde podrán investigar otros enlaces, y contrastar con otros autores las posturas, formas de comunicación, imágenes y contenidos respecto a las clases de cuento, el teatro y demás géneros narrativos, que potencian el fortalecimiento de las competencias comunicativas:

UNIDAD 1 : EL CUENTO Y LA FÁBULA:

Será desarrollado mediante el uso de enlaces a diferentes recursos en la web.

Para el concepto se abordará desde <http://www.significados.com/cuento/> donde el estudiante tiene la oportunidad de encontrar de forma clara y concreta el concepto de cuento y sus partes y además se brinda la oportunidad de reconocer algunos cuentos de literatura infantil y analizar sus partes.

<http://quelindoscuentos.blogspot.com.co/> : En esta página, desarrollada por la autora de este diseño de ambiente de aprendizaje, los estudiantes encontrarán, la clasificación de los tipos de cuentos, describiendo sus características y una guía de actividades para desarrollar y lograr mayor comprensión del tema.

<http://www.mundoprimaria.com/cuentos-clasicos-infantiles/> es una página que recoge los cuentos clásicos infantiles que siguen siendo fuente de recreación y aprendizaje para los pequeños. Presenta inicialmente el texto del cuento y tiene la posibilidad de escucharlo como audiocuento

<http://www.cuentosinfantiles.net/> nos presenta una descripción de lo que es un cuento y nos enlaza a los cuentos más populares de nuestra cultura. Se complementa con imágenes relacionadas con el desarrollo del cuento.

<http://www.bosquedefantasias.com/cuentos-infantiles-cortos> nos hace una breve reseña de la historia de los cuentos y nos enlaza a diferentes categorías como cuentos cortos, poemas, adivinanzas, etc. Presenta el texto del cuento y se quiere se puede reproducir un video del mismo.

UNIDAD 2: EL MITO:

El concepto de mito se desarrolla con <http://definicion.de/mito/> es una página que presenta el concepto de mito de una forma clara y sencilla para los estudiantes.

<https://sites.google.com/site/mitospopularesdecolombia/> presenta los mitos populares mas contados en Colombia, tiene formato texto.

<http://mitoscortos.org.mx/mitos-infantiles-cortos/> muestra mitos de contexto latinoamericano, algunos con enlace a video

Posterior a la revisión del material virtual, los estudiantes deben presentar una infografía que represente de manera visual, diversos personajes y hechos característicos de la mitología colombiana.

UNIDAD 3: LA LEYENDA

Como producto final cada estudiante realizará un texto, producción escrita sobre el género narrativo de su elección , el cual deberá exponer y explicar a sus compañeros, y luego como proceso de autoevaluación, realizará un escrito diciendo como aplicó las habilidades comunicativas en la actividad anterior, estos se expondrán en un portafolio en físico o carpeta de evidencias de las diferentes actividades desarrolladas, y de forma oral se hará la Coevaluación, comentando lo escrito por otros compañeros y la autoevaluación de cada uno.

<http://leyendasparaninos.com/> presenta un gran número de leyendas infantiles en formato texto, acompañadas por imágenes.

<http://www.bosquedefantasias.com/leyendas-cortas-para-ninos> ambienta con imágenes el desarrollo de numerosas leyendas cortas. Tiene la posibilidad de interacción del niño con el recurso, compartiendo su opinión.

UNIDAD 4: EL TEATRO

Para una comprensión óptima del tema, los estudiantes deben desarrollar en orden las siguientes indicaciones :

Consultar el enlace : <http://definicion.de/teatro/>

el cual presenta una descripción acerca de qué es el teatro y apunta a unas características generales. Cada estudiante debe tomar apuntes de los aspectos más relevantes.

Consultar:

[http://www.lcps.org/cms/lib4/VA01000195/Centricity/ModuleInstance/12501/Los Elementos del Teatro.pdf](http://www.lcps.org/cms/lib4/VA01000195/Centricity/ModuleInstance/12501/Los_Elementos_del_Teatro.pdf)

donde se presenta una descripción detallada de cada uno de los elementos que componen una pieza teatral. Es importante su comprensión, para la presentación teatral que desarrollarán los estudiantes como producto final. De ser necesario, se puede realizar un mapa conceptual que evidencie la apropiación de la temática.

Consultar el enlace <https://www.youtube.com/watch?v=kJBQHq9XiNw>

para observar el video tutorial que indica la metodología a seguir y los elementos necesarios para la puesta en escena de una obra teatral.

Es importante retomar cada uno de estos elementos para tenerlos en cuenta en el diseño de la propia propuesta, es decir, no debe faltar ninguno de estos componentes dentro de la obra a presentar.

Ingresar al enlace <http://pacomova.eresmas.net/paginas/teatro%20infantil.htm> donde se presentan varias obras de teatro infantil, con su respectivo libreto. Los estudiantes se organizarán por grupos de su interés, seleccionarán una de estas piezas teatrales de su preferencia, y llevarán a cabo su representación. Si lo consideran indispensable, tienen la opción de recrear la obra, cambiando los roles de algunos personajes, hechos, o el mismo desenlace de la obra. Es decir, podrán hacer uso de todo su potencial creativo.

6.3. DESARROLLO: En esta fase de desarrollo del aula virtual, se continuará indagando sobre diferentes herramientas y recursos web, que pueden aportar al desarrollo de los objetivos de investigación y la comprensión de las temáticas planteadas en esta plataforma. Se considera además como una etapa de preselección de recursos.

6.4. IMPLEMENTACIÓN: Incluye la selección final de actividades y herramientas, para ser puestas a disposición del trabajo con los estudiantes.

En el presente apartado se busca hacer la presentación general de la estructura que deberá tener el ambiente diseñado, con el fin de dar respuesta a una necesidad latente en el Colegio Distrital Toberín.

Cubrirá lo correspondiente al área de Lengua Castellana del grado tercero de básica primaria, buscando la identificación de las competencias a desarrollar durante el diseño.

Se trabajará desde un enfoque constructivista partiendo de los conocimientos previos que tienen los estudiantes y proponiendo el desarrollo de las competencias propuestas por el Ministerio de Educación Nacional en la prueba saber.

La puesta en escena pretende hacer uso de la plataforma moodle, potenciando las herramientas tecnológicas que ofrece, e implementando recursos tanto propios como disponibles en la red.

Es importante mencionar el tipo de actividades a las cuales los estudiantes se enfrentarán dentro de este diseño curricular, pues no solo implican la exposición pasiva a lecturas o imágenes, sino que implican la participación activa de los estudiantes, planteando preguntas, realizando análisis y aportes a los trabajos de sus compañeros, construyendo sus propios textos literarios : cuentos, fábulas, retahílas.

Para poder desarrollar con eficacia las competencias lingüísticas que permiten a los estudiantes comunicarse, este diseño toma como referente los cinco ejes que el Ministerio de Educación Nacional contempla para este objetivo : Producción textual, comprensión e interpretación textual, literatura , medios de comunicación, y otros sistemas simbólicos y las competencias lingüísticas : interpretativa, argumentativa, propositiva e intertextual, articuladas en los contenidos mencionados : cuento, fábula, leyenda, mitos y el teatro. Para mayor claridad se evidencian en la siguiente matriz:

ejes -competencias	Interpretativa	argumentativa	Propositiva
Eje1. Producción textual	Descripción de los personajes involucrados en los distintos géneros narrativos presentados, en cuanto a sus formas de conducta, solución de conflictos, formas de comunicación.	Producción de textos orales que responden a distintos propósitos comunicativos.	Desarrollo de un plan textual para la producción de un texto descriptivo.
Eje 2. Comprensión, interpretación textual	Comprensión de textos que presentan diferentes formatos (hipertextos) e intenciones comunicativas.	Publicación en el blog creado para el desarrollo de la propuesta, (creación de cuentos infantiles).	Expresión de ideas y argumentos en función de la situación comunicativa.
Eje 3. literatura	Lectura de diferentes tipos de textos y medios de publicación : blogs, páginas web.	Presentación de puntos de vista relacionados con las lecturas realizadas.	Recreación de relatos y narraciones, modificando personajes, acciones y épocas.
Eje 4. Medios de comunicación.	Descripción desde la experiencia propia, del alcance y recursos de algunos medios tecnológicos para la publicación de diferentes tipos de textos : poesías. literatura infantil.	Socialización y retroalimentación de las producciones propias, teniendo en cuenta los comentarios de los compañeros (aprendizaje coolaborativo).	Aplicación de la información obtenida, en la producción de nuevos textos.

<p>Eje 5.</p> <p>Otros sistemas simbólicos.</p>	<p>Comparación de textos de acuerdo con sus formatos, temáticas y funciones.</p>	<p>Expresión de ideas y construcción de relatos con imágenes, sonidos y símbolos.</p>	<p>Uso de entornos virtuales para extraer información y recrear una propuesta propia .</p>
---	--	---	--

Tabla 7. Matriz de competencias lingüísticas para el grado tercero básica primaria (Elaboración propia)

6.5. EVALUACIÓN:

Incluye el desarrollo de aplicativos de los aprendizajes obtenidos a través de cuestionarios tipo ICFES, como una forma de “entrenamiento” de los estudiantes, para la presentación futura de pruebas externas, al igual que herramientas de comunicación y evaluación, como la apertura del foro de cada unidad, donde los estudiantes podrán manifestar sus inquietudes y la docente-tutora podrá realizar retroalimentación del proceso de cada participante.

6.6. Tipo de Estudio

El estudio que se propone es de tipo cualitativo de alcance exploratorio por cuanto busca comprender las competencias lingüísticas de los estudiantes, y la creación de un A.V.A en el contexto natural de estos : su ambiente educativo, fundamentado principalmente en un proceso inductivo que parte de la exploración y descripción de los resultados de aprendizaje de las competencias básicas establecidas por el Ministerio de Educación y evaluadas en las pruebas SABER, para partir de los resultados obtenidos durante los años anteriores recientes y de acuerdo con las condiciones actuales proponer una estrategia de mejoramiento, con la implementación de un ambiente virtual de aprendizaje que fortalezca las competencias que se pretenden desarrollar.

Newman, sintetiza las actividades del investigador cualitativo, las cuales se presentan a continuación por considerarse acordes con los pasos desarrollados por la autora de este proyecto de investigación:

“El investigador observa eventos ordinarios y actividades cotidianas tal y como suceden en sus ambientes naturales, además de cualquier acontecimiento inusual. Está directamente involucrado con las personas que se estudian y con sus experiencias personales. Adquiere un punto de vista “interno” (desde adentro del fenómeno), aunque mantiene una perspectiva analítica o una distancia específica como observador externo. Utiliza diversas técnicas de investigación y habilidades sociales de una manera flexible, de acuerdo con los requerimientos de la situación. Produce datos en forma de notas extensas, diagramas, mapas o “cuadros humanos” para generar descripciones bastante detalladas. Sigue una perspectiva holística (los fenómenos se conciben como un “todo” y no como partes) e individual. Entiende a los miembros que son estudiados y desarrolla empatía hacia ellos; no solamente registra hechos objetivos “fríos”. Mantiene una doble perspectiva: analiza los aspectos explícitos, conscientes y manifiestos, así como aquellos implícitos, inconscientes y subyacentes. En este sentido, la **realidad subjetiva** en sí misma es objeto de estudio. Observa los procesos sin irrumpir, alterar o imponer un punto de vista externo, sino tal y como son percibidos por los actores del sistema social. Es capaz de manejar paradoja, incertidumbre, dilemas éticos y ambigüedad”. (Newman, 1994, citado por Hernández Sampieri, 2004 : 16). Para este estudio, la cercanía de la autora con los estudiantes participantes, pues como docente de primaria, comparte varias asignaturas, entre ellas lengua castellana, ha permitido la observación de sus diferentes experiencias de aprendizaje, sus procesos de desarrollo académico y los resultados obtenidos en las pruebas de estado, manteniendo tanto una postura de observadora “externa”, como participante activa dentro del mismo proceso de investigación exploratorio del fenómeno pedagógico analizado, acciones enmarcadas dentro de la Investigación Acción .

En el marco del proceso de la investigación acción, entender las situaciones problema que se presentan entre los grupos humanos no puede ser teorizado de manera general, ni mucho menos generar un modelo de hacerlo por cuanto existirá tantas formas de comportamiento como seres humanos estemos involucrados, es por esto que querer entender las situaciones específicas en el contexto de la escuela, requiere organizar un proceso de acercamiento y conocimiento de la realidad del aula, para poder comprender no solamente por qué se generan las situaciones, sino buscar la mejor manera de atenderlas.

De acuerdo con Elliot, dentro de las características del proceso de investigación acción se evidencia una manera específica de abordar las situaciones. Elliot (2000), Analizar las acciones humanas y las situaciones sociales experimentadas, tiene como propósito profundizar la comprensión del profesor del problema presentado, la acción para cambiar la situación se suspende mientras se profundiza en el conocimiento del problema, la explicación de lo ocurrido se construye desde el contexto contemplando las diferentes contingencias interdependientes, se interpreta lo ocurrido desde el punto de vista de los actores en la situación, describe la situación con el lenguaje de ellos, se valida con el diálogo con ellos, y debe haber un diálogo fluido entre ellos.

En los diferentes enfoques de la investigación acción se parte de ser un proceso cíclico en espiral con la idea de ir no solamente ampliando el conocimiento de la situación, sino también reformular en cada ciclo los planes de acción y la evaluación.

Elliot Establece básicamente tres fases

1. Identificación de una idea general sobre el problema a abordar en el que procura hacer una descripción de la situación y se complementa con la consulta y análisis de datos.
2. Exploración o planteamiento de las hipótesis de acción o acción estratégica, que permite formular de manera teórica las acciones que hay que realizar para cambiar la práctica.

3. Construcción de un plan de acción, en el que se puede organizar diferentes actividades que se implementan y evalúan de manera secuencial, revisando la formulación en cada ciclo tanto del plan general como de las actividades.

En este orden de ideas se puede aproximar el proceso desarrollado en la construcción de este trabajo de investigación con la metodología seguida por el proceso de investigación acción descrito anteriormente.

Para la fase uno, Inicialmente se identifica la situación de los resultados de aprendizaje de los estudiantes de primaria del colegio Toberín en pruebas externas aplicadas por el ICFES como ente gubernamental.

Estos resultados arrojan la información preliminar que sugiere que existe una situación que puede ser intervenida con el propósito de plantear estrategias de mejoramiento, es así como se procede a obtener información complementaria sobre cuáles son elementos teóricos asociados a la aplicación de prueba, los elementos que evalúa, la estructura de la prueba, las condiciones de aplicación, las competencias que mide y en general recabar sobre toda la información que pueda estar disponible para complementar la comprensión del problema.

Adicional a lo anterior se revisa los resultados de los colegios tanto del distrito como de la localidad, buscando diferencias significativas en la comparación de los resultados. Igualmente se hace una mirada general de las condiciones del contexto tanto del área de lenguaje en el colegio, como del contexto de la institución y las condiciones socioculturales de los estudiantes del colegio.

Para la fase dos, se hace el planteamiento de la hipótesis de viabilizar el propósito del mejoramiento de los resultados de las pruebas externas en el área de lenguaje del curso tercero de primaria.

Para llegar a esta hipótesis se consideró que no se ha explorado con los estudiantes de manera articulada alguna estrategia orientada a la formación y preparación en el

desarrollo de las competencias que evalúa la prueba externa, conscientes que el propósito educativo del colegio no se centra en los resultados de la evaluación externa, ni mucho menos en la preparación para las pruebas externas.

Al tiempo que se hace este planteamiento, también se hace una revisión de las condiciones de dotación y de infraestructura tecnológica de los estudiantes, en miras a poder plantear alguna alternativa de uso de recursos tecnológicos que medien los procesos pedagógicos y favorezcan el desarrollo de las competencias evaluadas, para así poder lograr mejoramiento en los resultados de aprendizaje que arrojan la aplicación de la prueba.

En la fase tres surge la idea materializada en el presente trabajo de hacer uso de herramientas tecnológicas para la implementación de una estrategia que atienda la necesidad del colegio del fortalecimiento de las competencias en lenguaje del grado tercero, y así se hace la formulación con la propuesta de diseñar un ambiente de aprendizaje mediado por tecnología que además de dinamizar y enriquecer las prácticas pedagógicas con los cursos de tercero en lenguaje, permita desarrollar las competencias evaluadas y mejorar los resultados.

Es así como se plantean las actividades para revisar la estructura y las características que debe tener un ambiente virtual de aprendizaje que cumpla con este propósito y otras para realizar el diseño del ambiente de aprendizaje como tal.

En la primera parte de la fase tres se revisan diferentes experiencias de implementación de ambientes virtuales de aprendizaje en estudiantes de primaria en la intención de determinar estructura y características que tendrá la propuesta.

Para determinar la estructura que tendrá el AVA, se tiene en cuenta tres componentes interrelacionadas y presentes en todo momento al acceder a él, una componente disciplinar teórica de las competencias que se pretenden desarrollar, en segundo lugar, una componente pedagógica que determina la manera como el estudiante desarrolla la

competencia y una tercera componente que es la tecnológica que explicita la mediación que ofrece y la posibilidad de implementación de diferentes recursos digitales.

Aunque en este proyecto solamente se presenta la estructura de un módulo soportado sobre la temática de los géneros literarios y en particular el cuento la leyenda, la fábula y el teatro, el proceso es escalable para poder ampliar y complementar con otras temáticas que aporten al desarrollo de las competencias evaluadas.

La componente disciplinar teórica se presenta en detalle en el apartado 4.1, identificando que se trata el concepto de competencia lectora. Esta componente fundamenta lo que se entiende por cada uno de los conceptos que se desarrollan en el AVA, aunque no necesariamente el estudiante lo aborda en términos teóricos.

La componente pedagógica a su vez se presenta en el numeral 4.2 de ambientes de aprendizaje, en el que se parte de la generalidad del concepto y se contextualiza en los ambientes virtuales de aprendizaje.

En la componente tecnológica se hicieron las consideraciones propias de las bondades que ofrecen las diferentes plataformas y la versatilidad a la hora de decidir sobre el alojamiento del ambiente virtual. Así pues, se decidió trabajar sobre una plataforma Moodle con la que cuenta el colegio y a la que tienen acceso los estudiantes.

En cuanto a las características se hacen consideraciones en relación con las establecidas por Coll (2004), presentadas en el apartado 4.3, en referencia con el diseño instruccional, formalismo, interactividad, dinamismo, multimedia, hipermedia, conectividad. Si bien es cierto en estas revisiones todas las características deben tenerse en cuenta, para el caso de trabajo con niños de tercero de primaria, se pone especial cuidado en la interactividad, dinamismo y multimedia ya que la incorporación de recursos audiovisuales, podcast, imágenes, no solo estimulan al estudiante, sino que además ayudan a concentrar su atención.

6.7. Contexto

Esta estrategia didáctica está diseñada para ser aplicada en la Institución Educativa Distrital Toberín, de la localidad 1 Usaquén, en la ciudad de Bogotá. La Institución ofrece el servicio de educación formal oficial.

La población central de este proyecto, corresponde a estudiantes de los grados tercero de Básica Primaria, cuyas edades oscilan entre los ocho y doce años de edad. Este grupo escolar presenta características diversas a saber:

En cuanto al desarrollo afectivo – social, el egocentrismo pasa a un segundo plano, y la interacción social con su grupo de compañeros cobra notable importancia. Empieza la independización con respecto a los adultos (padres), y la aceptación y vinculación al “grupo de amigos” se constituye en referente esencial de prácticas y conductas. El espíritu de equipo en este rango de edad, contribuye al desarrollo de la noción de consenso.

Su aprendizaje continua relacionado con lo concreto y la experiencia directa, por ello, son capaces de identificar y diferenciar cualidades de los fenómenos que observan, al igual, que la relación causa – efecto de dichos acontecimientos.

En este ciclo, las competencias lingüísticas y de comunicación se incrementan, constituyéndose en el recurso esencial para relacionarse con los demás. A través del lenguaje son competentes para analizar y recuperar información, al igual que organizar y planificar sus propias actividades. Las habilidades comunicativas son además empleadas para “negociar” con el grupo, pues se destaca la expresión verbal más que la producción escrita en este grupo escolar.

Del análisis del contexto surgen diferentes tipos de necesidades que para el propósito de este proyecto de investigación, se centrará en la atención de los resultados académicos en la idea de proponer una estrategia tecnológica que fortalezca las competencias lingüísticas y ayude a mejorar los resultados de pruebas externas.

6.8. Participantes

En el estudio se contará con la participación de la investigadora principal, autora del proyecto, y se tomará en cuenta el punto de vista de las demás docentes que trabajan en el curso tercero del colegio Toberin, en la intención de conocer de primera mano cuáles son las prácticas pedagógicas y en cuáles de las competencias que resulten interdisciplinarias las docentes hacen énfasis para su desarrollo.

6.9. Proceso de Recolección de información

Los datos de resultados, son tomados directamente de los resultados de aprendizaje arrojados por la aplicación de la prueba SABER de tercero de los años 2013, 2014 y 2015, las competencias evaluadas, serán tomadas de los documentos conceptuales de estructuras de las pruebas, publicados por el MEN.

“Las Pruebas Saber fueron diseñadas y desarrolladas por el Ministerio de Educación Nacional y el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior, ICFES, en el año 1991, con el propósito de obtener, procesar, interpretar y divulgar información confiable y hacer análisis pertinentes sobre la educación, de tal manera que el país conozca cómo está el nivel de educación de los niños y jóvenes, y de esta forma, tener un punto de partida para poder implementar las medidas necesarias para mejorar la calidad de la educación en todos los establecimientos educativos del país”. Las Pruebas Saber evalúan las competencias, es decir, no evalúan contenidos específicos de lenguaje o matemáticas, sino la forma cómo cada estudiante aplica los conocimientos adquiridos en estas áreas, en la solución de situaciones “problémicas”, especialmente, relacionadas con su cotidianidad.

En los inicios de los años 90, Colombia comienza a indagar con mayor interés sobre la aplicación de evaluaciones externas, “fundamentadas en la medición de logros mediante las pruebas estructuradas por competencias”. Con este fundamento, se fue consolidando el “proyecto saber”, que emprendió la evaluación de los estudiantes de quinto y noveno

grado, es decir, quienes culminaban los ciclos de educación básica primaria y secundaria respectivamente. El proyecto inició con aplicaciones muestrales y en el 2003 se llevó a cabo una aplicación censal que se constituyó en línea de base para la determinación de las competencias a estudiar. Entre 2005 y 2006 se efectuó una segunda aplicación censal, para continuar con la observación de los parámetros establecidos y políticas de mejoramiento.

“Para llevar a cabo estas evaluaciones periódicas, y garantizar su confiabilidad y validez, fue construida una muestra representativa de la población estudiantil y de las instituciones educativas oficiales urbanas, oficiales rurales y no oficiales a nivel nacional, departamental, y de ciudades capitales como Bogotá, Barranquilla, Cali y Medellín. Esta muestra incluyó 36 entidades territoriales, 31 de ellas correspondientes a Calendario A y 5 a Calendario B”.

Los procesos pedagógicos y estrategias de aprendizaje seguidas en el colegio son tanto de la experiencia propia de la autora, como del encuentro e intercambio con las docentes a cargo de los grados tercero.

7. RESULTADOS

Capturas de pantalla del ambiente virtual de aprendizaje ubicado en <http://iedtoberin.edu.co/Aula-Virtual-Toberin/course/view.php?id=384>

Pantalla inicial

Mensajes MARIA DEL PILAR LOPEZ ORTEGA

CASTELLANA CUARTO

Buscar cursos

Página Principal Área personal Events My Sites This course Desactivar edición

Mis cursos SEDE B JORNADA TARDE HUMANIDADES LENGUA CASTELLANA CASTELLANA 4º

GENEROS NARRATIVOS

PRESENTACION Y MOTIVACION

Un saludo cordial para todos y todas. Es un placer estar compartiendo con ustedes este tema que nos apasiona muchísimo, como lo es el de los géneros narrativos. En esta temática que vamos a trabajar juntos, trabajaremos el cuento, el mito y la leyenda.

Seguramente en muchas ocasiones han leído o escuchado diferentes textos narrativos, como leyendas, cuentos, fábulas y novelas. En todos ellos aparecen unos personajes y unos hechos o acontecimientos reales o imaginarios, que se desarrollan en un espacio y durante un tiempo determinado.

Las narraciones también tienen en común, la estructura en que se organizan los hechos narrados: presentan un inicio, un desarrollo y un desenlace o situación final.

Buscar en los foros

Ir

Búsqueda avanzada ?

Últimas noticias

Añadir un nuevo tema...

Semana de repaso

Ilustración 11. Pantalla principal AVA (Elaboración propia)

Unidad 1 El Cuento

CUENTO

EL MARAVILLOSO MUNDO DE LOS CUENTOS

Sean todos bienvenidos a este espacio de magia y fantasía, en el que contarán con algunos recursos para conocer el maravilloso mundo de los cuentos.

ARCHIVO DEL BLOG

SÁBADO, 2 DE ABRIL DE 2016

2016 (3)
abril (3)
EL CUENTO DE TERROR Y EL CUENTO DE CIENCIA FICCION...
EL CUENTO MARAVILLOSO Y EL CUENTO

EL CUENTO DE TERROR Y EL CUENTO DE CIENCIA FICCION

Vamos a conocer las características del cuento de terror y el cuento de ciencia ficción. Una vez escuchado el audio, encontrarán la guía didáctica para desarrollar.

DATOS PERSONALES

MARIA DEL PILAR LOPEZ ORTEGA
Ver todo mi perfil

Editar

+ Añadir una actividad o un recurso

Actividad reciente

Actividad desde domingo, 12 de febrero de 2017, 18:24
Informe completo de la actividad reciente...

ACTUALIZACIONES DE CURSOS:

Agregado Cuestionario EVALUACION

Navegación


Página Principal
Área personal
Páginas del sitio
Mi perfil
Curso actual
CASTELLANA 4º

Ilustración 12. Pantalla AVA el cuento (Elaboración propia)

Unidad 2 El mito

+ MITOS

Mitos



Los mitos hacen referencia a creaciones fantásticas que hacen referencia a fenómenos de la naturaleza. En esta unidad podrás conocer algunos de ellos y si lo quieres crear el tuyo

- ⚙️
- + QUE ES EL MITO [Editar](#)
- + MITOS POPULARES DE COLOMBIA [Editar](#)
- + MITOS LATINOAMERICANOS [Editar](#)

+ Añadir una actividad o un recurso

- ▶ Participantes
- ▶ Insignias
- ▶ GENEROS NARRATIVOS
- ▶ CUENTO
- ▶ MITOS
- ▶ LEYENDAS
- ▶ TEATRO
- ▶ Mis cursos

Administración

- ▼ Administración del curso
 - ✎ Desactivar edición
 - Desconectar Selector de actividades
 - ⚙️ Editar ajustes
 - ▶ Usuarios
 - ▼ Filtros
 - ▶ Informes
 - 📊 Calificaciones
 - ▶ Insignias
 - 📄 Copia de seguridad
 - 🔧 Restaurar
 - 📄 Importar
 - 🔄 Reiniciar
 - ▶ Banco de preguntas
- ▶ Cambiar rol a...


Ilustración 13. Pantalla AVA mitos (Elaboración propia)

Unidad 3 La leyenda

+ LEYENDAS

Leyendas

Una **leyenda** es una narración popular que cuenta un hecho real, fabuloso de hechos naturales, sobrenaturales o una mezcla de ambos que se transmite de generación en generación en forma oral o escrita.



- ⚙️
- + LEYENDAS PARA NIÑOS [Editar](#)
- + BOSQUE DE FANTASIAS [Editar](#)

+ Añadir una actividad o un recurso

▶ Ajustes de mi perfil

Agregar un bloque

Agregar...

Ilustración 14. Pantalla AVA leyendas (Elaboración propia)

Unidad 4 El teatro

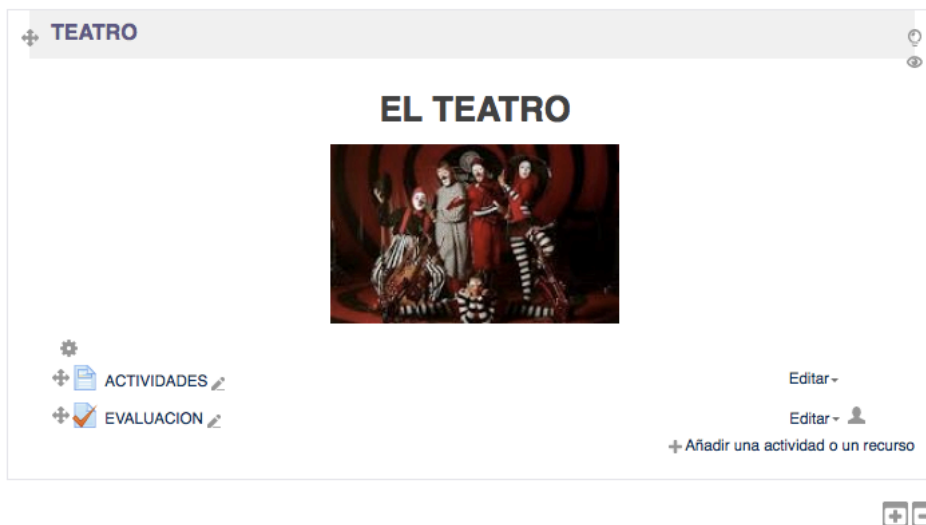


Ilustración 15. Pantalla AVA teatro (Elaboración propia)

Cuestionario unidad 4

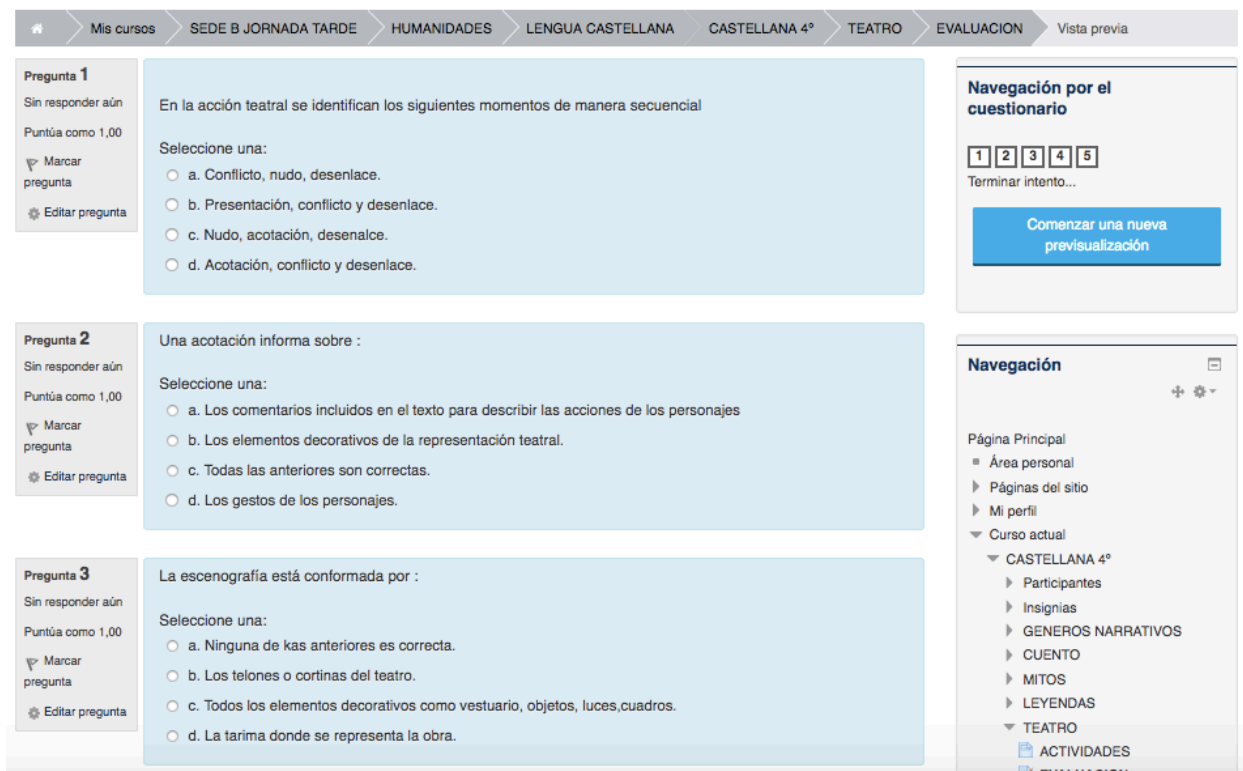


Ilustración 16. Pantalla AVA cuestionario (Elaboración propia)

8. CONCLUSIONES

La revisión reflejada en el marco teórico muestra cómo la implementación de las tecnologías de la información y comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, contribuye al desarrollo de competencias lingüísticas para estudiantes de cualquier nivel, en especial los de grado tercero, propósito de este estudio. Para nuestro caso se dio el proceso de diseño del aula, quedando para futuras investigaciones los resultados que se deriven de la aplicación con estudiantes.

El sistema educativo del distrito capital, y en particular el colegio Toberín debe hacer una revisión de currículos para incorporar la integración de Tic en procura de mejoramiento de procesos académicos.

El abordaje del aprendizaje de la lengua castellana debe complementarse con la incorporación de las nuevas tecnologías, pues nos vemos frente a unos nuevos códigos digitales y formas enriquecidas del lenguaje, que deben ser considerados a la hora de la planeación académica del aula.

De acuerdo con la revisión bibliográfica y el marco teórico, diferentes estudios muestran que un ambiente de aprendizaje con aplicación de las tic permite mejorar el desarrollo de los procesos académicos y por ende de los resultados de aprendizaje esperados por los estudiantes.

Los avances tecnológicos traen consigo cambios en las dinámicas socioculturales, y por supuesto, en los procesos, ideologías y políticas educativas, es por esto que se hace necesario facilitar la reflexión curricular y pedagógica que permita diseñar estrategias de implementación de proyectos que fomenten el uso de las tecnologías en general y Tics en particular.

El uso de las TIC como metodología y estrategia de mediación didáctica en educación es un elemento determinante que atraviesa todas las áreas del conocimiento generando mayores niveles de desempeño académico y creación de conocimiento.

El ejercicio profesional de la educación, consiste en generar una dinámica pedagógica que se diferencie claramente de la tradicional y por ende arroje mejores niveles de desempeño en los estudiantes, actualización y satisfacción laboral de los docentes. Esto a través de la creación de ambientes de aprendizaje y contenidos didácticos mediados por las TIC, empleando recursos como blogs, podcast, videocast.

Para poder desarrollar con eficacia las competencias lingüísticas que permiten a los estudiantes comunicarse, esta estrategia didáctica toma como referente los cinco ejes que el Ministerio de Educación Nacional contempla para este objetivo: Producción textual, comprensión e interpretación textual, literatura, medios de comunicación, y otros sistemas simbólicos. Para lo cual se aborda la temática de los géneros narrativos, específicamente las clases de cuentos, mitos, leyendas, fábulas, que permiten abordar cada uno de estos ejes articuladores y propician la adquisición de las competencias lingüísticas, como la elaboración de hipótesis de lectura acerca de las relaciones entre los elementos constitutivos de un texto literario, para hacer más eficaces los procesos de comunicación verbales o escritos. Como resultado del ejercicio se logró un acercamiento profundo al proceso de planeación, diseño y producción de recursos digitales pedagógicos y el acercamiento a diferentes estrategias para responder a necesidades específicas de los estudiantes, en este caso, el fortalecimiento de las competencias comunicativas.

Las implicaciones del uso pedagógico de las TIC en educación, son de gran importancia, por cuanto la Red proporciona gran cantidad de información en diferentes formatos, ya sea de audio, imagen, video, entre otros, que se constituyen en recursos didácticos y apoyo a la labor docente, permitiendo el alcance de competencias en los estudiantes,

tales como competencias comunicativas que se generan a través del intercambio de información entre usuarios, retroalimentación y trabajo colaborativo.

El desarrollo de competencias tecnológicas y digitales, evidenciadas en las prácticas de búsqueda y selección de información y la creación de objetos virtuales de aprendizaje, que posibilitan el desarrollo de la creatividad, el aprendizaje autónomo y la capacidad investigativa

BIBLIOGRAFÍA

Atorresi Ana (2005) Competencias para la vida en las evaluaciones de lectura y escritura. (SERCE LLECE) Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación. Buenos Aires: UNESCO/OREALC/LLECE.Páginas 1-19.

Batista, M. Á. H. (2006). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 38(5), 2. Página: 1

Bustos, A. H., & Ramírez, P. B. (2014). Los ambientes virtuales de aprendizaje: una revisión de publicaciones entre 2003 y 2013, desde la perspectiva de la pedagogía basada en la evidencia. *Revista colombiana de educación*, (66), 73-102.

Duarte D., Jakeline, Ambientes de aprendizaje: una aproximación conceptual. *Estudios Pedagógicos* [en línea] 2003, : [Fecha de consulta: 11 de febrero de 2017] Página 98

Elliot J. La investigación acción en la educación. Ediciones Morata. Cuarta edición. 2000 pg 24-26.

Valencia Vallejo N, Huertas A, Baracaldo P. Los ambientes virtuales de aprendizaje: una revisión de publicaciones entre 2003 y 2013, desde la perspectiva de la pedagogía basada en la evidencia. *Revista Colombiana de Educación*, N.o 66. Primer semestre de 2014, página 75. Bogotá, Colombia.

WEBGRAFIA

III Congreso Escuela 2.0, TIC y Competencia Lingüística (2011) .Página 1. Recuperado de : <http://www.ite.educacion.es/en/al-minuto/687-tic-y-competencia-lingueistica>

Area Moreira, Adell J. (2009). E-learning : enseñar y aprender en espacios virtuales. Páginas 2-9. Recuperado de : <http://tecedu.webs.ull.es/textos/eLearning.pdf>

Belloch, C. (2013). Diseño instruccional. *Universidad de Valencia*.Página 11. <http://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>, Enero.

Colombia aprende. La red del conocimiento. Página 1. Recuperado de: <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-89525.html>

Cuentos infantiles.net. Recuperado de : <http://www.cuentosinfantiles.net/>

Cuentos infantiles para toda la familia. Historia de los cuentos infantiles. Recuperado de : <http://www.bosquedefantasias.com/cuentos-infantiles-cortos>
Definición de mito. Disponible en : <http://definicion.de/mito/>

Díaz Barriga F. Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con tic : un marco de referencia sociocultural y situado. Revista Tecnología y comunicación educativa, No. 41: Páginas 7-9.

Disponible en: <http://132.248.9.34/hevila/Tecnologiaycomunicacioneducativas/2004-05/vol19-20/no41/1.pdf>

El maravilloso mundo de los cuentos. Disponible en : <http://quelindoscuentos.blogspot.com.co/>

Estándares básicos de competencias del lenguaje. Recuperado de : http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

EVALUACIÓN PRUEBAS SABER 3º, 5º 9º, Instituto Colombiano para la educación superior ICFES, recuperado de <http://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-244735.html>.

ICFES, Información de la prueba saber 3-5-9, instituciones educativas. <http://www.icfes.gov.co/instituciones-educativas-y-secretarias/pruebas-saber-3-5-y-9/informacion-de-la-prueba-saber3579>. Agosto 2016a

ICFES. Reporte de resultados por establecimiento educativo. <http://www2.icfesinteractivo.gov.co/ReportesSaber359//seleccionReporte.jspx>. Agosto 2016b.

Hernández Requena (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías aplicado en el proceso de aprendizaje. Recuperado de : <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf>.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2003). Metodología de la investigación. *La Habana: Editorial Félix Varela*, 2. Página 16. Recuperado de : <http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38911499/Sampieri.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1486919542&Signature=xAmYnLMLELMxnLZ8wQh9LCIEOul%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DSampieri.pdf>

Hernández Savedra Miguel Roberto, Castillo Alba Nelson Antonio, (2010). Proyecto pedagógico para la formación a distancia – virtual. Páginas 41-43. Recuperado de <http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/63159.pdf> .

Leyendas cortas para niños. Recuperado de : <http://leyendasparaninos.com/>

Leyendas cortas y mitos para niños. Recuperado de : <http://www.bosquedefantasias.com/leyendas-cortas-para-ninos>

Martínez López, F. J. (2009). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y las competencias básicas en educación [en línea]. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 2(3), 15-26. Disponible en: <http://www.cepcuevasolula.es/espisal>.

Mergel B. (1998) Diseño instruccional y teoría del aprendizaje. Página 21. Recuperado de : <http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/41376581/Teorias.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1485616088&Signature=MwMfmQHfSB%2BOgcnjUuqFACJ4L4%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DDISENO INSTRUCCIONAL Y TEORIA DEL APREND.pdf>

Mitos infantiles cortos. Disponible en : <http://mitoscortos.org.mx/mitos-infantiles-cortos/>

Mitos populares de Colombia. Disponible en : <https://sites.google.com/site/mitospopularesdecolombia/>

Mundo primaria. Cuentos clásicos infantiles. Recuperado de : <http://www.mundoprimaria.com/cuentos-clasicos-infantiles/>

Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2008: Página 35).

Prado Aragonés Josefina (2001). La competencia comunicativa en el entorno tecnológico : desafío para la enseñanza. *Comunicar*, 17, 2001, Revista Científica de Comunicación y Educación, páginas 21 – 30. Recuperado de <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/978/b11903144.pdf?sequence=1>

Stojanovic de Casas, Lily. (2002). El paradigma constructivista en el diseño de actividades y productos informáticos para ambientes de aprendizaje "on-line". *Revista de Pedagogía*, 23(66), 73-98. Recuperado en 26 de marzo de 2017, de http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922002000100004&lng=es&tlng=es.

Serrano de Moreno S. Madrid de Forero A. (2007). Competencias de lectura crítica. Una propuesta para la reflexión y la práctica. *Acción pedagógica* No. 16 . Enero-Diciembre 2007 p 58-68. Recuperado de : <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17304/2/articulo6.pdf>

Significado del cuento. En www.significados.com. Disponible en : <http://www.significados.com/cuento/>

Yukavetsky, G. (2003). La elaboración de un módulo instruccional. *Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico en Humacao*. Páginas 1-5. Disponible en : http://www.educacionpersonal.com/edupersonal/pluginfile.php/6335/mod_resource/content/2/disenoinstruccional.pdf

Zea C. Sociedad y tecnología. Tics en la educación. Recuperado de <https://societytecnologiacyt1.wordpress.com/tics-en-la-educacion/> el 20 de diciembre de 2016.

Hernando, F. Z. (2012). *10 Ideas Clave. La competencia lectora según PISA: Reflexiones y orientaciones didácticas* (Vol. 20). Página 20. Grao. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Y3rfFqLgv4C&oi=fnd&pg=PA9&dq=+competencia+lectora>