



Diseño de un entorno virtual de aprendizaje para dar apoyo al modelo educativo que ofrece el proyecto “Hacia una competencia lecto-escritora” del autor Armando Reyes Patiño

Adrián David Reyes Santos

Trabajo de grado presentado para optar al título de Magister en Educación

Director

Lilia Nayibe Gelves Pinto

Universidad Autónoma de Bucaramanga

Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes

Maestría en Educación

Bucaramanga

2019

Contenido

	Pág.
Introducción	12
1. Título.....	14
2. Situación Problemática	15
2.1 Problema de investigación	15
2.2 Pregunta de investigación.....	19
2.3 Justificación.....	20
2.4 Objetivos	21
2.4.1 Objetivo General.....	21
2.4.2 Objetivos Específicos	21
2.5 Limitaciones y delimitaciones.....	22
2.6 Supuesto Cualitativo	23
3. Marco Referencial.....	25
3.1 Antecedentes	25
3.1.1 Proyecto Pedagógico “Hacia una competencia lecto-escritora”.....	31
3.1.2 Estándares de Lengua Castellana en el Proyecto Pedagógico “Hacia una competencia lecto-escritora”.....	33
3.1.3 Metodología del Proyecto Hacia una competencia lecto-escritora.	37
3.2 Marco Legal	38
3.3 Marco Histórico.....	40
3.4 Marco Teórico.....	42
3.4.1 Entorno Virtual de Aprendizaje.....	42
3.4.2 Objeto Virtual de Aprendizaje.....	43
3.4.3 Sistemas de Gestión de Aprendizaje.	44
3.4.4 Plataformas Virtuales.	45
3.4.5 Blended Learning	55
4. Diseño Metodológico.....	57
4.1 Instrumentos para la recolección de la información.....	59
4.1.1 Cuestionarios / Encuestas.	59

4.2 Presentación de resultados	65
4.3 Categorías.....	91
4.3.1 Presentación de contenidos.....	91
4.3.2 Actividades de aprendizaje.....	91
4.3.3 Actividades de evaluación	92
4.3.4 Herramientas de gestión del aprendizaje y estrategias de realimentación.....	92
4.3.5 Instrucción de la plataforma	93
4.3.6 Trabajo colaborativo.....	93
4.4 Resultados del análisis de la información	94
4.5 Actores que participan en el proyecto Hacia una competencia lecto-escritora.....	96
5. Resultados	100
5.1 Levantamiento de requerimientos de la plataforma ARP-editores	100
5.2 Diseño de contenido	107
5.2.1 Esquema para la elaboración de contenido o actividades para incluir a la plataforma	111
5.2.2 Ejemplo de diseño de contenido / actividades.....	113
5.3 Guía de secuencia didáctica para docentes expresada en momentos	123
5.3.1 Primer Momento - Docentes.....	123
5.3.2 Segundo Momento - Docentes	124
5.3.3 Tercer Momento - Docentes	124
5.3.4 Cuarto Momento - Docentes.....	125
5.4 Guía de secuencia didáctica para estudiantes expresada en momentos	125
5.4.1 Primer Momento - Estudiantes	125
5.4.2 Segundo Momento - Estudiantes	125
5.4.3 Tercer Momento - Estudiantes	126
5.4.4 Cuarto Momento - Estudiantes	126
6. Discusión.....	127
6.1 Estado del arte del proyecto pedagógico “Hacia una competencia lecto-escritora”	128
6.2 Elección de Moodle para el diseño del EVA	129
6.3 Diseño del prototipo de la plataforma en Moodle.....	130
6. Conclusiones	133
7. Recomendaciones	135
Referencias Bibliográficas	136

Lista de Figuras

	Pág.
<i>Figura 1.</i> Resultados pregunta #1 de la encuesta docente	66
<i>Figura 2.</i> Resultados pregunta #2 de la encuesta docente	67
<i>Figura 3.</i> Resultados pregunta #3 de la encuesta docente	68
<i>Figura 4.</i> Resultados pregunta #4 de la encuesta docente	69
<i>Figura 5.</i> Resultados pregunta #5 de la encuesta docente	70
<i>Figura 6.</i> Resultados pregunta #6 de la encuesta docente	71
<i>Figura 7.</i> Resultados pregunta #7 de la encuesta docente	72
<i>Figura 8.</i> Resultados pregunta #8 de la encuesta docente	72
<i>Figura 9.</i> Resultados pregunta #9 de la encuesta docente	73
<i>Figura 10.</i> Resultados pregunta #10 de la encuesta docente	74
<i>Figura 11.</i> Resultados pregunta #1 de la encuesta estudiante	76
<i>Figura 12.</i> Resultados pregunta #2 de la encuesta estudiante	77
<i>Figura 13.</i> Resultados pregunta #3 de la encuesta estudiante	78
<i>Figura 14.</i> Resultados pregunta #4 de la encuesta estudiante	79
<i>Figura 15.</i> Resultados pregunta #5 de la encuesta estudiante	80
<i>Figura 16.</i> Resultados pregunta #6 de la encuesta estudiante	81
<i>Figura 17.</i> Resultados pregunta #7 de la encuesta estudiante	82
<i>Figura 18.</i> Resultados pregunta #8 de la encuesta estudiante	83
<i>Figura 19.</i> Resultados pregunta #9 de la encuesta estudiante	84

<i>Figura 20.</i> Resultados pregunta #10 de la encuesta estudiante	85
<i>Figura 21.</i> Resultados pregunta #11 de la encuesta estudiante	86
<i>Figura 22.</i> Resultados pregunta #12 de la encuesta estudiante	87
<i>Figura 23.</i> Resultados pregunta #13 de la encuesta estudiante	88
<i>Figura 24.</i> Resultados pregunta #14 de la encuesta estudiante	89
<i>Figura 25.</i> Caso de uso para el Asesor Autor	97
<i>Figura 26.</i> Caso de uso para el estudiante	98
<i>Figura 27.</i> Caso de uso para el docente	98
<i>Figura 28.</i> Caso de uso para el administrador	99
<i>Figura 29.</i> Página principal de la plataforma ARP-Editores en Moodle.....	106
<i>Figura 30.</i> Sección docente plataforma ARP-Editores en Moodle	106
<i>Figura 31.</i> Sección estudiante plataforma ARP-Editores en Moodle.....	107
<i>Figura 32.</i> Esquema para la creación de contenido para la plataforma ARP-Editores	111
<i>Figura 33.</i> Historieta para el desarrollo de la actividad propuesta en la plataforma ARP-Editores para el desarrollo de competencias por medio de imágenes.	119

Lista de Tablas

	Pág.
Tabla 1. <i>Derechos básicos que abordan cada texto.</i>	39
Tabla 2 <i>Descripción específica de los derechos básicos de aprendizaje por cada nivel (Ver anexo Hoja Excel, en la cual, se referencian todos los derechos básicos del aprendizaje implícitos en cada libro).</i>	40
Tabla 3. <i>Resultados encuesta docente</i>	75

Lista de Apéndices

Apéndice A. Listado de derechos básicos de aprendizaje por modulo del proyecto “Hacia una competencia lecto-escritora”

Apéndice B. Entrevistas realizadas a docentes

Apéndice C. Encuestas realizadas

Glosario

Aprendizaje colaborativo: Busca propiciar espacios en los cuales se dé el desarrollo de habilidades individuales y grupales a partir de la discusión entre los estudiantes al momento de explorar nuevos conceptos, siendo cada quien responsable de su propio aprendizaje (Didácticas, 2017).

Aprendizaje significativo: Según el teórico norteamericano David Ausubel, el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos (Rodríguez, 2017).

Competencia argumentativa: Habilidad del razonamiento en cuanto a la explicación de cómo las diferentes partes de un proceso, se ordenen y se relacionan entre sí, para lograr cierto efecto o conclusión. Al argumentar se explica el porqué de las cosas, se justifican las ideas, se dan razones, se establecen los propios criterios, se interactúa con el saber (Gutiérrez Suárez, 2017).

Competencia interpretativa: Esta competencia incluye la habilidad del razonamiento en cuanto a la explicación de cómo las diferentes partes de un proceso, se ordenen y se relacionan entre sí, para lograr cierto efecto o conclusión (Gutiérrez Suárez, 2017).

Competencia lectora: Es la capacidad de comprender, utilizar y analizar textos escritos para alcanzar los objetivos del lector, desarrollar sus conocimientos y posibilidades para participar en la sociedad (PISA, 2018).

Competencia propositiva: Se refleja en acciones tales como el planteamiento de soluciones a conflictos de tipo social, la generación de hipótesis y la construcción de mundos posibles provocados por la interpretación de los textos leídos y su posterior reescritura en la sección (Gutiérrez Suárez, 2017).

Comprensión de lectura: Podemos definir como comprensión lectora el proceso mediante el cual un lector construye, a partir de su conocimiento previo, nuevos significados cuando interactúa con el texto. Esta es la base del entendimiento: la interacción del lector con el texto (Definista, 2018).

Elaboración: Proceso de trabajo, construcción y preparación de materiales, objetos u cosas para transformarlas en elementos de mayor complejidad. La elaboración puede darse sobre materias primas y otros objetos materiales, como también en espacios teóricos como cuando se habla de elaboración de hipótesis, discursos o teorías. La elaboración es entonces la primera instancia de construcción de cualquier tipo de producto humano ya que es en ella en la cual se da forma a lo que posteriormente se transformará en el resultado de la operación (Definición ABC, 2017).

Enseñar: Acto mediante el cual un docente pone al alcance del educando el objeto de conocimiento para que éste lo comprenda y asimile (AMEI-WAECE, 2018).

Escritura: Consiste en plasmar pensamientos en un papel u otro soporte material a través de la utilización de signos lingüísticos. Estos signos, por lo general, son letras que forman palabras (Pérez Porto & Merino, 2017).

Esquema constructivista: Postula la necesidad de entregar al alumno herramientas (generar andamiajes) que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo. El constructivismo educativo propone un paradigma en donde el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto (estudiante), de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende (ÑAUPA NAUPA, 2018).

Estrategia: Se puede definir como el arte y ciencia de formular, implantar y evaluar decisiones interfuncionales que permitan a quien la ejecuta lograr sus objetivos (TodoMarketing, 2017).

Lectura: Actividad que consiste en interpretar y descifrar, mediante la vista, el valor fónico de una serie de signos escritos. Es hacer posible la interpretación y comprensión de los materiales escritos, evaluarlos y usarlos para nuestras necesidades (Definista, 2018).

Lengua castellana: Denominado como lengua española, clasificada como una lengua romance que integra el grupo ibérico, lengua por excelencia del continente americano (Definición ABC, 2017).

Modelo de enseñanza: Es un plan estructurado que puede usarse para configurar un currículum, para diseñar materiales de enseñanza y para orientar la enseñanza en las aulas (B & M, 2017).

Plataforma virtual: Son programas (softwares) orientados a la Internet, se utilizan para el diseño y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la red internacional (Moodle, Moodle, 2017).

Texto escolar: Es una herramienta clave en el proceso de enseñanza, aprendizaje, y vehículo de transmisión curricular pertinente para acceder de manera progresiva a los estudiantes, a las habilidades, conocimientos y actitudes propias de las asignaturas (Educación, 2017).

TIC: Abreviación para las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Comprenden todas las tecnologías que nos permiten acceder, producir, guardar, presentar y transferir información (En TIC confío, 2017).

Introducción

La presente investigación se realizó en el marco de la maestría en educación de la Universidad Autónoma de Bucaramanga para optar por el título de Magister en Educación. En ella se abarca la problemática a la cual se ve enfrentada el proyecto pedagógico “Hacia una competencia lecto-escritora”, en relación con la carencia, desarrollo e implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, que en los últimos años ha tenido una gran acogida y apogeo. La investigación está orientada a buscar alternativas y proponer orientaciones adecuadas para implementarlas en el Proyecto en relación y así se adapte a las exigencias y necesidades educativas actuales.

Inicialmente se llevará al lector a conocer los objetivos de la tesis, se presentan los antecedentes de la investigación con los cuales se esperan contextualizar de una forma más precisa al lector; se da a conocer el respectivo problema de investigación, el supuesto cualitativo, las limitaciones y delimitaciones de la investigación y su respectiva justificación.

Posteriormente, se presenta de forma específica al lector el contexto del proyecto pedagógico “Hacia una competencia lecto-escritora” del autor Armando Reyes Patiño. Qué es, cómo surge, a qué necesidades atiende; su marco teórico, entre otros aspectos. Adicionalmente se muestran los respectivos marcos (el normativo y el histórico), se presenta el problema del cual surge la investigación, algunos antecedentes y se establece y desarrolla lo comprendido en el marco teórico de la misma.

Finalmente, se establece el contexto físico donde se comercializa y se mueve el proyecto lector, se presenta el método investigativo el cual siguió el investigador a lo largo de la misma. Se eligen y se presentan las herramientas de recolección de datos utilizadas en la investigación, se presenta su respectivo análisis y posteriormente se sintetiza como requerimientos de los usuarios para la propuesta y el diseño metodológico del posible entorno virtual de aprendizaje que servirá de apoyo al proyecto lecto-escritor del autor Armando Reyes Patiño.

1. Título

DISEÑO DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA DAR APOYO AL MODELO EDUCATIVO QUE OFRECE EL PROYECTO “HACIA UNA COMPETENCIA LECTO-ESCRITORA” DEL AUTOR ARMANDO REYES PATIÑO

2. Situación Problemática

2.1 Problema de investigación

En la actualidad, la implementación de las Tecnologías de Información y Comunicación (en adelante TIC) en el modelo educativo, es una tendencia la cual día a día se va arraigando en el contexto colombiano, las cuales pueden contribuir al acceso universal de la educación, la igualdad en la enseñanza, el ejercicio de la enseñanza, el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes (Vence Pájaro, 2014). Lo anterior lleva a que el uso exclusivo de un libro o texto escolar como estrategia de enseñanza-aprendizaje, no es una estrategia acorde al modelo de educación basada en TIC.

En el contexto actual, donde los alumnos viven en un mundo multicultural, interconectado y sin fronteras, exige al sistema educativo orientar la educación para el desarrollo de estas capacidades, con el fin de potencializar sus competencias, actitudes y valores para que puedan interactuar en ambientes abiertos que les permitan aprovechar y apropiarse de las TIC. Dentro de este contexto, las TIC han puesto al servicio de la educación lo mejor de las características del computador; es decir, el dinamismo, la interactividad, el almacenamiento y el procesamiento de la información, donde se pueden construir herramientas educativas que permiten contribuir a la transmisión de la herencia cultural, la adquisición de nuevos conocimientos, nuevas destrezas, así como la creación de modelos propios de pensamientos (Vence Pájaro, 2014, págs. 3, 4).

El desafío entonces consiste, en que las instituciones educativas deben darle cabida a las herramientas tecnológicas y a su vez, hacer grandes esfuerzos para buscar la mejor forma de aprovecharlas para generar en el educando cambios que le permitan mejorar la calidad de su educación.

El proyecto pedagógico “Hacia una competencia lecto-escritora”, cuyo autor es Armando Reyes Patiño, sigue el esquema constructivista para lo cual se basa en actividades lectoras y escritoras donde el estudiante es el protagonista del proceso de aprehender y el profesor es el orientador, el facilitador, el acompañante del proceso lecto-escritor.

Siguiendo la concepción de Vygotsky, los procesos de comprensión, interpretación, argumentación, proposición y producción textual, se realizan a nivel personalizado, para en segunda instancia, socializar ya sea en conversatorio, debate académico, tertulia literaria, publicación de textos, entre otras actividades colectivas, la construcción del alumno.

La psicología constructivista tiene como fin que el estudiante construya su propio aprendizaje, por lo tanto, el profesor en su rol de mediador y orientador, apoya al estudiante para llevarlo a pensar por medio de un conjunto de habilidades cognitivas que les permitan optimizar sus procesos de razonamiento. Enseñarle sobre el pensar: animar a los estudiantes a tomar conciencia de sus propios procesos y estrategias mentales (metacognición) para poder orientarlos y modificarlos (autonomía), mejorando el rendimiento y la eficacia en el aprendizaje. Enseñarle sobre la base del pensar: incorporar objetivos de aprendizaje relativos a las habilidades

cognitivas, dentro del currículo escolar que les permita seguir creciendo como persona e intelectualmente (Reyes, 2017).

En los últimos años, el autor ha evidenciado la necesidad de integrar la metodología propuesta aprovechando el uso de las TIC con el fin de fortalecer el desarrollo de las competencias lectoras y escritoras, para así optimizar el manejo del material y a su vez, mejorar el aprendizaje en el aula y fuera del aula,

Según el (Ministerio de Educacion Nacional, 2019) en su artículo “educación de calidad el camino para la prosperidad, afirma la importancia de la integración de las TIC en la educación y los puntos a intervenir para el buen desarrollo de estas. Tomando el plan sectorial de educación 2010-2014 del MEN, en este proponen las políticas para la integración de las TIC en los sistemas educativos. Por otra parte, (Villa Múnera, 2019) publicó un artículo, el cual se expresa la importancia y lo que puede facilitar las TIC en el ámbito educativo nacional, así mismo muestra algunas deficiencias que se deben tener en cuenta al momento de aplicar este tipo de enseñanza. Igualmente, la UNESCO en su orientación del quehacer internacional, comparte los conocimientos de las diversas formas en que la tecnología puede facilitar el acceso universal a la educación, evitando las diferencias en el aprendizaje, apoyando al desarrollo de los docentes en con el fin de mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje (UNESCO, 2019).

La carencia de plataformas virtuales e incluso la falta de mediciones en el avance de los estudiantes en lo referente a la asimilación de los procesos de lectura y escritura, es un problema que se evidencia en las instituciones que aplican el proyecto lecto-escriptor: Colegio Integrado

Nuestra Señora de las Mercedes (Lebrija), Carlos Vicente Rey (Piedecuesta), Colegio San Francisco de Asís (Piedecuesta), Colegio Centro del Oriente (Piedecuesta), Institución Educativa Provenza (Bucaramanga), Instituto Gabriela Mistral (Bucaramanga), Colegio Jorge Ardila Duarte (Bucaramanga), Colegio Bicentenario de la Independencia (Bucaramanga), Colegio Fray Nepomuceno Ramos (Rionegro), Colegio Cooperativo (Bucaramanga) reflejan que la única forma de poder conocer el éxito y la progresión en el proceso lector y escritor del estudiante o de la institución misma, se conoce sólo mediante los resultados de las pruebas Saber 3°, 5°, 9° y 11°. Por esta razón se propone establecer orientaciones que permitan la incorporación de las TIC en el fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura en los estudiantes de educación básica secundaria (específicamente séptimo grado), utilizando el proyecto de lecto-escritura “Hacia una competencia lecto-escritora”, y el uso pedagógico de las TIC para llevar a los estudiantes a adquirir estrategias didácticas que le permitan no solo la exploración de posibles soluciones, la modelación de la realidad, sino el desarrollo de estrategias y la aplicación de técnicas que le permitan desenvolverse en su cotidianidad lecto-escritora y la académica en general.

Según (Severin & Cabrol, 2017), concluyen que: “la introducción de las TIC en los sistemas educativos es un fenómeno inevitable, que se está haciendo realidad a pasos agigantados. Es muy difícil imaginar que en pocos años más, cada estudiante tendrá, desde muy pequeño, una fuerte relación de acceso y uso intensivo de medios digitales, mediante dispositivos móviles que lo acompañarán todos los días, todo el día. Incluso en la escuela”.

“En el contexto de sociedad donde las TIC tienen una creciente presencia, en el mundo del trabajo y en el del ocio, esto representa, sobre todo, una oportunidad educativa inmensa, si los

sistemas escolares, las escuelas y los docentes, reformulan su tarea para sacar partido del potencial que ellas ofrecen” (Severin & Cabrol, 2017).

Por ende, la introducción y ejecución de las TIC en los ambientes escolares representan una gran oportunidad debido a que, mediante una buena planeación y estructuración del contenido didáctico a implementarse, permite no solo expandir la visión tradicional del aprendizaje dentro del aula de clase, sino que también permitirá observar aspectos positivos respecto al aprendizaje fuera del aula.

2.2 Pregunta de investigación

¿Qué implica diseñar un entorno virtual de aprendizaje que sirva de apoyo al proyecto pedagógico “Hacia una competencia lecto-escritora” del autor Armando Reyes Patiño, transformando la estrategia de proyecto de aula al blended learning?

2.3 Justificación

La investigación busca establecer los lineamientos que permitan llevar el proyecto de lectura y escritura “Hacia una competencia lecto-escritora” al siglo XXI, analizando las diferentes herramientas de las TIC, para luego decidir que herramientas son las más convenientes para implementarlas al modelo pedagógico propuesto en las instituciones educativas donde se encuentra incorporado, con la finalidad de impulsar y mejorar el aprendizaje significativo, generando resultados en tiempo real y un aprendizaje que constantemente fortalezca los puntos fuertes y corrija los puntos débiles tanto de los educandos como del sistema educativo respecto a formación de hábitos lectores y escritores.

Los resultados de la investigación son un aporte valioso tanto para las diez (10) instituciones educativas encontradas en los municipios de Bucaramanga, Lebrija, Piedecuesta y Rionegro como para los docentes donde se está trabajando el proyecto de lectura y escritura, ya que las TIC permiten, en tiempo real, conocer el progreso de los educandos, mostrando las fortalezas y debilidades, permitiendo conocer tanto para el docente como la institución educativa la efectividad del proyecto pedagógico “Hacia una competencia lecto-escritora”, sin tener que esperar los resultados de las pruebas Saber 3°, 5°, 9° y 11°.

A sí mismo, los resultados de esta investigación contribuyen a que el estudiante y el padre de familia constaten en cualquier momento el desempeño en el desarrollo de competencias lectoras y escritoras. La observación directa e instantánea permitirá al estudiante ser consciente de

su avance en el proceso lecto-escritor, de realizar refuerzos si los requiere, para conseguir en todo momento la excelencia académica.

El aporte que la investigación ofrece al sistema educativo colombiano es la presentación de un proceso de indagación sobre las condiciones de los entornos virtuales de aprendizaje fundamentados en Blended Learning y, su integración al proyecto “Hacia una competencia lecto-escritora” en coherencia con el modelo educativo y las estrategias didácticas que este promueve para el desarrollo de las competencias lectoras y escritoras comprendidas en los estándares de educación nacional.

2.4 Objetivos

2.4.1 Objetivo General

Diseñar el prototipo de entorno virtual de aprendizaje como apoyo al proyecto “Hacia una competencia lecto-escritora” del autor Armando Reyes Patiño.

2.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar el estado del proyecto pedagógico “Hacia una competencia lecto-escritora” frente a las necesidades educativas actuales teniendo como referente la educación basada en TIC.

- Elegir el sistema de gestión de aprendizaje con el cual se diseñará el prototipo del entorno virtual para que se implemente en el proyecto Hacia una competencia lecto-escritora.
- Desarrollar el prototipo del diseño del entorno virtual de aprendizaje.

2.5 Limitaciones y delimitaciones

La investigación se desarrollará en socialización directa con el autor del libro y las diferentes instituciones educativas donde se encuentra el proyecto vigente junto a los respectivos docentes del área de lengua castellana, optando por una retroalimentación continua, identificando las diferentes herramientas que aportan las TIC y que permitieron identificar los diferentes recursos a ser implementados e integrados a la propuesta del proyecto pedagógico “Hacia una competencia lecto-escritora” facilitando, mejorando y haciendo más dinámico el aprendizaje significativo con el apoyo digital y virtual.

La limitación de este proyecto es el de la cultura escolar institucional por su desconocimiento del modelo educativo propuesto y los beneficios que representa la introducción y la adaptación de las TIC, ya que con la inclusión de ellas, surgirían nuevas estrategias educativas que permitan desarrollar conocimiento fuera del aula, teniendo en cuenta la conectividad y la disposición de los recursos tecnológicos que se puede implementar en las instituciones educativas, lo cual aportaría al mejoramiento y la construcción del aprendizaje significativo.

Teniendo en cuenta que el proyecto pedagógico “Hacia una competencia lecto-escritora” presenta un amplio campo de acción (abarca desde grado cero hasta undécimo grado), todo lo visto y diseñado será aplicado para grado séptimo teniendo como referencia el texto educativo Hacia una competencia lecto-escritora, módulo II (séptimo grado).

Dada las competencias del investigador en el área educativa y no de sistemas, el proyecto se centrará en el diseño de un entorno virtual de aprendizaje, con la implementación de un prototipo de la plataforma esperando que el desarrollo de manera completa lo realice un grupo especializado en el área.

2.6 Supuesto cualitativo

La investigación realizada en pro de mejorar el modelo educativo mediante la implementación de las TIC, al modelo pedagógico “Hacia una competencia lecto-escritora” tratará de una investigación de carácter mixto por lo cual el supuesto cualitativo al cual girará en torno dicha investigación será el siguiente:

La realización del estado del arte respecto a la incorporación de las TIC en los entornos de enseñanza-aprendizaje, la selección y los diferentes aportes, lineamientos y directrices aportadas por el investigador al autor del texto educativo “Hacia una competencia lecto-escritora”, donde se espera que el aprendizaje significativo mejore sustancialmente y rompa el esquema de la educación tradicional mediante el apoyo de las herramientas ofimáticas, informáticas, plataformas virtuales, redes sociales, entre otras.

Se busca que el educando a lo largo del año escolar, mediante el desarrollo del texto educativo “Hacia una competencia lecto-escritora”, sea consciente de la progresión y el avance de sus procesos en tiempo real, lo cual va a permitir, facilitar y adquirir, el desarrollo de las habilidades lectoras y escritoras. Las instituciones educativas ya no tendrán que esperar determinado tiempo para conocer los avances lecto-escritores de los estudiantes, pues los profesores que orientan el proceso podrán observar la efectividad del mismo, al igual que los directivos. El padre de familia también se verá beneficiado al poder observar y conocer los resultados de su hijo en los procesos lectores y escritores.

Se espera con la implementación de las TIC mediante el desarrollo de un entorno virtual de aprendizaje, el proyecto lecto-escritor se adapte a las necesidades educativas actuales, saliendo del esquema tradicional del aprendizaje dentro del aula, proponiendo la integración del aprendizaje fuera del aula y así lograr la combinación de estos dos (2) lo cual se conoce como el blended learning, puesto que el educando trabajará el proyecto tanto dentro del aula como fuera de la misma donde cada momento repercute directamente al otro. Con la implementación de las TIC tanto el docente como los estudiantes tendrán a su disposición nuevas herramientas y recursos con los cuales surgirán nuevos sistemas de evaluación, seguimiento y optimización tanto en la construcción del conocimiento, como en el desarrollo de las competencias lectoras y escritoras.

3. Marco Referencial

3.1 Antecedentes

Los estudios de (Sevillano García, 2009) desde el punto de vista de las competencias, quienes realizan un estudio sobre las ventajas y desventajas de las herramientas Tecnológicas y de Comunicaciones para desarrollar habilidades y destrezas que se están exigiendo en la vida actual. El estudio realizado por Sevillano, resalta la importancia de no solo disponer de las TIC para el desarrollo de competencias, sino también de recursos educativos diseñados con base en los criterios pedagógicos, tomando en cuenta a su vez a los estudiantes, sus edades y características.

Los estudios realizados por (Cabero, Martín, & Llorente, 2013), están orientados al desarrollo de una alfabetización digital cuyo punto de partida es el currículo escolar y analizan cómo las exigencias actuales en las TIC llevan a las personas a adquirir habilidades en esta materia para poder desenvolverse correctamente en ellas. A su vez, los autores resaltan los estándares tecnológicos como base para la adquisición de competencias de los alumnos en el uso y apropiación de las TIC en los niveles de primaria y secundaria, presentando un plan de formación orientado a la adquisición de habilidades digitales y desarrollar así la alfabetización digital y mediática acordes a las exigencias de la sociedad actual.

(Peñalosa C. & Castañeda F., 2008, pág. 251) realizaron una investigación orientada al diseño y evaluación de un ambiente de aprendizaje que permita la generación de conocimiento en los estudiantes de psicología, donde los modelos utilizados en los ambientes de aprendizaje son diferentes a medida que la de transmisión solo replica las formas tradiciones de enseñanza y las implementa en ambientes en línea. Lo anterior lleva a que la generación de conocimiento exija niveles de interacción entre los estudiantes, los docentes y el contenido. El modelo presentado por estos autores, en lugar de simplemente transmitir conocimiento al alumno, se le confiere un rol activo en el proceso educativo y se le involucra en la realización de actividades que implican el análisis y solución de problemas, casos o proyectos, en ambientes de aprendizaje. La herramienta propuesta por los autores llamada MetaTutor, proponía ofrecer una variedad de recursos con una alta interactividad que permitía fomentar la construcción de conocimiento y las habilidades auto-regulatorias la cual está fundamentada en las teorías acerca de la enseñanza y el aprendizaje estratégico y de la concepción del estudiar como una actividad cognitiva constructiva autorregulada.

(Santiago B. & Sosa S., 2012), orientaron sus estudios sobre la identificación de desafíos en torno a la introducción de las TIC en escuelas de educación básica en torno a la relación docente-estudiante en el aula. Estos autores establecen un conjunto de decisiones estratégicas para la reformulación de políticas durante el ejercicio y recomiendan el desarrollo de líneas de acción para que el modelo fundado en el acceso, transite hacia el uso educativo de las TIC en el aula. De este estudio surgen propuestas como son: la igualdad en la distribución de recursos para la formación y capacitación docente, los tipos de uso de las TIC en el aula, el acompañamiento y evaluación de docentes, el diseño de un currículo orientado al uso de las TIC que lleve a la

integración de las tecnologías al currículo para que los estudiantes aprendan los contenidos de las asignaturas y desarrollen habilidades digitales a corto y mediano plazo, entre otros.

Referente a trabajos de grado realizados en la Universidad Autónoma de Bucaramanga UNAB, (Viatela S., 2016) realizó un estudio en una institución educativa pública colombiana de nivel básica y media, con el objetivo de identificar las TIC que son necesarias en el proceso educativo, así como conocer el uso específico de las mismas por el equipo docente de la institución. Su trabajo estuvo orientado a mejorar la calidad educativa, elevar los niveles de atención y motivación de los estudiantes, y a su vez, incrementar los índices de calidad de la educación propuestos por el Ministerio de Educación Nacional. El investigador encontró que, una de las debilidades a la hora de incorporar las TIC en la educación, está en que existen docentes con una concepción errada de las TIC y su uso en clase, donde, según el investigador, más del 70% de maestros no utilizan redes sociales, emails, herramientas web, entre otros, dejando por fuera plataformas de interacción y construcción de conocimiento que permiten fortalecer aspectos importantes en el proceso enseñanza-aprendizaje como la atención, motivación, participación, interacción entre estudiantes y docente, y empatía con los docentes y los procesos formativos. Es decir, según el investigador, muchos de los docentes que usan TIC en sus clases, se limitan a utilizar el computador y el video para proyectar la presentación de información como punto de partida para realizar sus actividades.

Con base en los estudios analizados, algunos autores resaltan la necesidad de dominar y adquirir habilidades en el manejo de las TIC para luego ser implementados en la formación de los estudiantes, permitiendo así cambiar las relaciones y formas como los alumnos acceden a la

información para así poder generar un aprendizaje a lo largo de la vida mediante una formación autorregulada.

La información que se recibe por el uso y apropiación de las TIC debe ser también decantada y analizada. Por lo anterior, dicha información debe ser utilizada en beneficio de la sociedad; por ello, los estudios también aportan sobre la necesidad de formar personas bien informadas que sepan buscar, clasificar, organizar, analizar, indagar y evaluar la información que se recibe y que permita formar ideas críticas y reflexivas sobre los diferentes aspectos y asuntos de interés. En general, estos estudios muestran las ventajas respecto a la consecución de los objetivos propuestos para el aprendizaje por medio de la utilización de las TIC, ya que estos ambientes generan en los estudiantes altos niveles de motivación, al tiempo que les permite desarrollar en los jóvenes procesos formativos que les sean más interesantes. Además, los estudios muestran la importancia de una formación ética y responsable del manejo de la información en estos ambientes tecnológicos y su correcta interpretación para que los estudiantes desarrollen un comportamiento idóneo en el manejo de la información.

Estos antecedentes muestran experiencias educativas apoyadas en el uso de las TIC, las cuales han mostrado un cambio en la motivación de los estudiantes para el fortalecimiento y adquisición de los saberes en diferentes áreas y contextos. A su vez, se encontraron estudios que, mediante la implementación de las TIC en ambientes virtuales de aprendizaje, objetos virtuales de aprendizaje, entre otros, lograron el fortalecimiento de las competencias lectoras y escritoras.

(Cortez, 2017), trató en su tesis el fortalecimiento de las habilidades lectoras y escritoras mediante la aplicación de estrategias didácticas de aprendizaje apoyadas en TIC, específicamente trabajadas en la plataforma Moodle. Para (Cortez, 2017), el desarrollo de la tecnología informática está comportando la transformación de la escritura analógica (lápiz, borrador, papel, correo, postal, bibliotecas) en la digital (teclado, procesadores de textos, correo electrónico, internet y las demás redes sociales) a un ritmo acelerado. A su vez también recalca la importancia que está provocando la transformación en el uso escrito, haciendo mención en la búsqueda de datos por internet, la elaboración de emails, los diálogos, las conversaciones anónimas, los chats, foros entre otras. La autora al ver la gran oportunidad para fortalecer la debilidad detectada en sus estudiantes por medio de las TIC termina planteando y elaborando una plataforma virtual por Moodle en la cual planteo cinco (5) actividades como respuesta a dicha problemática.

(Cortez, 2017), llamo a sus cinco actividades “módulos”. Trabajando en el módulo 1 los contenidos y en él se alojan lecturas de diferente nivel de complejidad para el desarrollo de talleres y algunos videos de cuentos infantiles. En el módulo 2 “actividades de comprensión” diseñó sopas de letras interactivas, poemas con pruebas de comprensión, ahorcados, entre otras con la intención de reforzar la ortografía, lectura, escritura y vocabulario. En el módulo 3 “ortografía” se centró en actividades de expresión oral, ortografía a través de las palabras según el acento desarrollando talleres, entre otras actividades. En el módulo 4 “Pruebas y foro” trabajó actividades tales como pruebas de comprensión, pruebas de gramática e incluso ejercicios y actividades que para su desarrollo debían seguir cierto tipo de indicaciones. Finalmente, en el módulo 5 “Envío de actividades y talleres” los estudiantes debían entregar dichas actividades en

plazos determinados. La autora concluye que los estudiantes de quinto grado mostraron una gran receptividad ante el módulo desarrollado en Moodle generando motivación e interés cumpliendo con lo propuesto en su tesis.

Según (Ortega & Medina, 2017), plantearon en su investigación la implementación de las TIC al modelo de enseñanza presencial lo que se conoce como blended learning, el cual será descrito en mayor detalle en la 3.4.5 Blended Learning. Los estudiantes, mediante el uso de programas, videos, test en línea, aplicativos, herramientas, software, y la utilización eficiente de Internet, aprovechando la dinámica del aula virtual, con la ayuda de dispositivos audiovisuales, amplificadores de sonidos, entre otros recursos, profundizarán en el desarrollo de actividades de aprendizaje individuales y en grupo colaborativo que permitan mejorar los niveles de competencias en lectura y escritura.

Para el desarrollo de su investigación realizaron dos (2) pruebas a su grupo de estudio antes y después de la implementación de una plataforma virtual por Moodle para el fortalecimiento de las competencias en lectura y escritura. Como conclusión, los estudiantes mostraron un nivel de desempeño más alto en el segundo test después de la aplicación de la plataforma virtual.

Al realizar análisis de las diferentes fuentes de antecedentes relacionados o similares a los mencionados anteriormente, se observa que son muy similares y en ellos prima un incremento o una mejora en cuanto al nivel de las competencias lectoras y escritoras. De lo anterior se puede suponer que el diseño de una plataforma virtual da gran sustento y apoyo al texto educativo del autor Armando Reyes, ya que va a permitir que el texto trascienda del aula de clase a un

ambiente virtual donde puede ser aprovechado de otras diferentes maneras y enfoques, adicional de los beneficios para los docentes dados por las herramientas que aporta en este caso Moodle.

Anteriormente se ha hecho mención de muchos conceptos que van a ser explicados a continuación tales como entorno virtual de aprendizaje y desde ese concepto se ira desglosando los demás hasta llegar a identificar que son los entornos virtuales de aprendizaje (en adelante EVA), las plataformas virtuales, los tipos de plataformas que se tendrán en cuenta para la elaboración del prototipo escrito entre otros.

A continuación, se hace necesario presentar una visión general del proyecto educativo “Hacia una competencia lecto-escritora”, en el cual se describirá cual es el contexto actual en el que se encuentra el proyecto lecto-escritor abarcando su propia fundamentación de fondo y la actualidad del mismo, algunas instituciones entre otros. Gracias a que el autor Armando Reyes proporcionó el marco teórico de su proyecto pedagógico, se presentará una breve descripción con el fin de contextualizar que es el proyecto, por qué surgió, cuál es el aporte a la educación entre otros. Posteriormente, se abordarán a los autores que identificaron problemáticas similares que sirvieron como referentes para la investigación.

3.1.1 Proyecto pedagógico “hacia una competencia lecto-escritora”.

La Constitución Política de Colombia, conocida como la Constitución de 1991, establece la necesidad de La Ley General de la Educación, la cual se desarrolló años más tarde y que a su vez, se convierte en el marco de nuestra educación. Allí se establecen prioridades, las cuales se

desarrollan en el Decreto Reglamentario 1860 de 1994. Además, el Ministerio de Educación elaboró los lineamientos curriculares de las áreas obligatorias, que han sido los insumos fundamentales para la elaboración de los planes de estudio y la definición de las estrategias pedagógicas que cada centro educativo adopta.

Estos estándares son apenas la primera etapa de un proceso que se extenderá a las demás áreas obligatorias y fundamentales que establece la Ley 115 de 1994 y se constituyen en una base para que las instituciones escolares los enriquezcan con sus experiencias.

Sin embargo, de acuerdo con las evaluaciones realizadas en los últimos años, hay aún camino por recorrer. La evaluación de competencias realizadas por el Sistema SABER del MEN encontró que sólo el 26% de los estudiantes de quinto grado y el 36% de los jóvenes de noveno grado llegan a un nivel satisfactorio. Las pruebas internacionales PISA nos indican que los estudiantes colombianos no utilizan la lectura para aprender, lo que hace estéril cualquier esfuerzo para avanzar en la calidad de educación, meta propuesta por el actual gobierno.

Aunque estos resultados dependen de una suma de factores sociales, económicos y culturales, se ha podido establecer que hay falta de claridad de muchas instituciones educativas, directivos, docentes, padres de familia, estudiantes y de la comunidad en general, sobre lo que se debe aprender en cada área y en cada grado, por lo tanto, es muy complicado determinar si los estudiantes están adquiriendo las competencias que requieren para desempeñarse adecuadamente en la sociedad. Si no está claro el punto de llegada, no se puede determinar si se está avanzando, ni se pueden diseñar estrategias de mejoramiento de la calidad de la educación.

3.1.2 Estándares de lengua Castellana en el proyecto pedagógico “hacia una competencia lecto-escritora”.

A continuación, se listan los ejes sobre los cuales se formulan los estándares de lengua castellana presentes en el Proyecto Pedagógico “Hacia una competencia lecto-escritora”:

- Eje referido a los procesos de construcción de sistemas de significación.
- Eje referido a los procesos de interpretación y producción de textos.
- Eje referido a los procesos culturales y estéticos asociados al lenguaje: el papel de la literatura.
- Eje referido a los principios de la interacción y los procesos culturales implicados en la ética de la comunicación.
- Eje referido a los procesos de desarrollo del pensamiento.

Siendo consecuentes con la Constitución de Colombia, con la Ley general de educación y específicamente, con los Estándares de lengua castellana, es de esa necesidad imperiosa que la educación pública vaya cerrando la brecha entre lo público y lo privado, de acuerdo con lo concerniente a la calidad. Partiendo del reconocimiento de nuestros potenciales y capacidades, nos comprometemos a diseñar, implementar y desarrollar una propuesta pedagógica denominada “PROYECTO PEDAGÓGICO HACIA UNA COMPETENCIA LECTO-ESCRITORA”, enfocada desde el Constructivismo Pedagógico, basados en el trabajo del Aprendizaje Significativo de Ausubel.

Lo anterior se desarrolla dentro de un marco psicoeducativo, puesto que la psicología educativa trata de explicar la naturaleza del aprendizaje en el salón de clases y los factores que lo influyen. Estos fundamentos psicológicos proporcionan los principios para que los profesores descubran por si mismos los métodos de enseñanza más eficaces, puesto que intentar descubrir métodos por "Ensayo y error" es un procedimiento ciego y, por tanto, innecesariamente difícil y antieconómico (Ausubel, 1983)

En este sentido, una "Teoría del aprendizaje" ofrece una explicación sistemática, coherente y unitaria del ¿Cómo se aprende?, ¿Cuáles son los límites del aprendizaje?, ¿Por qué se olvida lo aprendido?, y complementando a las teorías del aprendizaje encontramos a los "principios del aprendizaje", ya que se ocupan de estudiar los factores que contribuyen a que ocurra el aprendizaje, en los que se fundamentará la labor educativa. En este sentido, si el docente desempeña su labor fundamentándola en principios de aprendizaje bien establecidos, podrá racionalmente elegir nuevas técnicas de enseñanza y mejorar la efectividad de su labor.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel ofrece en este sentido el marco apropiado para el desarrollo de la labor educativa, así como para el diseño de técnicas educacionales coherentes con tales principios, constituyéndose en un marco teórico que favorecerá dicho proceso.

Todo aprendizaje constructivo supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a la adquisición de un conocimiento nuevo. En el Proyecto Pedagógico Hacia una competencia lecto-escritora, se enfrenta al estudiante a un texto para que desde su

lectura desarrolle un proceso de pensamiento que va de la comprensión a la interpretación, de la argumentación a la proposición, es decir, a la creación de un modelo de mundo diferente al suyo (estudiante) y al del autor del texto procesado.

Una estrategia adecuada para llevar a la práctica el modelo constructivista es “el método de proyectos”, ya que permite al estudiante interactuar en situaciones concretas y significativas y estimula el "saber", “el saber hacer” y el "saber ser", es decir, lo conceptual, lo procedimental y lo actitudinal. En este Modelo el rol del docente cambia. Es moderador, coordinador, facilitador, mediador y también un participante más. El constructivismo supone también un clima afectivo, armónico, de mutua confianza, ayudando a que los estudiantes se vinculen positivamente con el conocimiento y por sobre todo con su proceso de adquisición.

El Proyecto Pedagógico Hacia una competencia lecto-escritora, siguiendo el esquema constructivista, está basado en actividades lecto-escritoras donde el estudiante es el protagonista del proceso de aprender y el profesor es el orientador, el facilitador, el acompañante del proceso lecto-escritor.

Siguiendo la concepción de Vygotsky, los procesos de comprensión, interpretación, argumentación, proposición y producción textual se realizan a nivel personalizado, para en segunda instancia, socializar ya sea en conversatorio, debate académico, tertulia literaria, publicación de textos, entre otras actividades colectivas.

La psicología constructivista tiene como fin que el estudiante construya su propio aprendizaje, por lo tanto, según (Tama, 1986) el profesor en su rol de mediador y orientador debe apoyar al estudiante para enseñarle a pensar, enseñarle sobre el pensar y enseñarle sobre la base del pensar.

El Proyecto Pedagógico Hacia una competencia lecto-escritora, aplica las tres premisas de la psicología constructivista en todas y en cada una de las actividades lectoras y escritoras donde el pensar es el eje fundamental de las mismas.

El constructivismo plantea que nuestro mundo es un mundo humano, producto de la interacción humana con los estímulos naturales y sociales que hemos alcanzado a procesar desde nuestras "operaciones mentales". Esta posición filosófica constructivista implica que el conocimiento humano no se recibe en forma pasiva ni del mundo ni de nadie, sino que es procesado y construido activamente. Además, la función cognoscitiva está al servicio de la vida, es una función adaptativa, y por lo tanto el conocimiento permite que la persona organice su mundo experiencial y vivencial en procura de humanizarlo.

El Proyecto Pedagógico Hacia una competencia lecto-escritora, siguiendo a Piaget, entiende que el conocimiento es relativo, que el mundo es dialéctico; y en este sentido, utiliza operaciones mentales (clasificar, analizar, predecir, crear, inferir, deducir, estimar, elaborar, pensar, reflexionar, entre otras) para descifrar la realidad y proponer una visión diferente que la humanice en pro del desarrollo individual y social.

El objetivo final de cada módulo y del Proyecto Pedagógico Hacia una competencia lecto-escritora, está dirigido a formar verdaderos lectores que vean en los libros a sus más profundos amigos, porque serán ellos quienes alimentarán su pensamiento durante toda su vida. De igual manera, por qué no, a formar los futuros escritores desde la orientación metodológica, el espacio para escribir, la publicación y lectura de sus producciones literarias realizadas en cada lección (Reyes, 2017).

Esta propuesta ya ha sido adoptada por varias Instituciones Educativas, públicas y privadas, obteniendo excelentes resultados tanto en las pruebas internas como externas de la calidad del trabajo en la Lengua Castellana, y su consiguiente incidencia en las demás áreas.

3.1.3 Metodología del Proyecto hacia una competencia lecto-escritora.

Toda disciplina requiere de una técnica o metodología que asegure la obtención de los objetivos propuestos. Se optó por el diseño de instrucción, que es un módulo o paquete de material impreso para que el estudiante lo trabaje en forma personal de acuerdo con su ritmo, con sus habilidades y con sus preconcepciones.

Cada módulo de instrucción o texto que conforma el Proyecto Pedagógico Hacia una competencia lecto-escritora, consta de una prueba de entrada, de seis lecciones y de una prueba de salida.

La prueba de entrada tiene como propósito el realizar un diagnóstico de los conocimientos que el estudiante tiene sobre la teoría literaria y la comprensión con que lee, antes de la aplicación del respectivo módulo. Las seis o siete lecciones buscan crear habilidades y capacidades lecto-escritoras por medio de ejercicios que lleven a aumentar la comprensión textual, la interpretación, la crítica lectora y la generación de textos escritos. La prueba de salida señalará los logros alcanzados por el estudiante una vez finalizado el desarrollo de cada módulo.

Pero como la lectoescritura es ante todo un ejercicio mental, las estrategias están encaminadas a desarrollar operaciones mentales que van de lo simple a lo complejo, con el fin de lograr una lectura significativa, funcional, fructífera y lúdica. Igualmente, a producir textos mediante una orientación metodológica basada en la fundamentación teórica de cada lección.

A manera de re alimentar los estándares que propone el autor en su propuesta general, actualmente el Ministerio de Educación estableció los derechos básicos del aprendizaje. Por ende, se hará una breve descripción de ellos al igual que se identificarán cuales están presentes en el proyecto “Hacia una competencia lecto-escritora”

3.2 Marco Legal

El Ministerio de Educación continuando con el trabajo constante de mejorar la calidad educativa en el país, ha venido desarrollando diferentes herramientas para fortalecer las practicas escolares y así mejorar los aprendizajes de los niños, niñas y jóvenes de Colombia.

En esta oportunidad presentan a la sociedad colombiana los Derechos Básicos de Aprendizaje (en adelante DBA), como una herramienta dirigida a toda la comunidad educativa para identificar los saberes básicos que han de aprender los estudiantes en cada uno de los grados de la educación escolar, de primero a once, y en las áreas de Lenguaje y Matemáticas.

Los Derechos Básicos de Aprendizaje se estructuran guardando coherencia con los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencias (en adelante EBC). Su importancia radica en que plantean elementos para la construcción de rutas de aprendizaje año a año para que, como resultado de un proceso, los estudiantes alcancen los EBC propuestos por cada grupo de grados. Debe tenerse en cuenta que los DBA son un apoyo para el desarrollo de propuestas curriculares que pueden ser articuladas con los enfoques, metodologías, estrategias y contextos definidos en cada establecimiento educativo, en el marco de los proyectos educativos institucionales materializados en los planes de área y de aula.

Estos DBA son una oportunidad para que todos los colombianos apoyen al proceso de mejora de los aprendizajes de los niños, niñas y jóvenes del país y lograr que Colombia sea la más educada en 2025 (Colombia Aprende, 2017).

En este orden de ideas se identificaron los derechos básicos del aprendizaje que se encuentran implícitos en cada grado y módulo de proyecto educativo los cuales se presentan en la Tabla 1 y en la **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.:**

Tabla 1.

Derechos básicos que abordan cada texto.

Derechos Básicos De Aprendizaje Lenguaje	
Grado 1	8,12,13,14,15,16
Grado 2	1,4,6,7,8,9,10,13,14
Grado 3	1,3,6,7,9,10,11
Grado 4	1,4,5,6,7,8,9
Grado 5	1,6,8,10,12
Módulo I	2,3,4,5,6,8,9,10,11,12
Módulo II	1,3,5,9,11,12,13
Módulo III	1,2,3,4,6,7,8,9,11,12,13,14,15
Módulo IV	1,3,4,5,6,9,10,11
Módulo V	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14
Módulo VI	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15

Tabla 2

Descripción específica de los derechos básicos de aprendizaje por cada nivel (Ver anexo Hoja Excel, en la cual, se referencian todos los derechos básicos del aprendizaje implícitos en cada libro).

GRADO 1	
8	Describe objetos comunes y eventos usando vocabulario general y específico.
12	Lee en voz alta y con progresiva fluidez
13	Usa referencias como el título y las ilustraciones para comprender un escrito
14	Organiza los eventos de una historia en la secuencia correcta
15	Reconoce el tema, los personajes y el lugar en el que sucede una historia.
16	Cuenta con sus propias palabras un texto informativo leído por la/el docente

3.3 Marco Histórico

El proyecto Hacia una competencia lecto-escritora, surgió en el año 1998 e hizo su aparición e introducción en Barrancabermeja en el Colegio Sagrado Corazón de Jesús de las Hermanas Bethlemitas y Colegio Diego Hernández de Gallegos, que fueron prácticamente donde el proyecto se perfeccionó para luego expandirse por Santander y luego a nivel nacional. A lo largo de los años el proyecto ha hecho presencia en las instituciones educativas de carácter público ya que el enfoque del autor fue el favorecer e impulsar a estas para que logren el nivel muy superior en las pruebas saber, ya que las instituciones privadas cuentan con diversas herramientas, elementos y recursos para conseguirlo. Actualmente el autor hace presencia en las siguientes instituciones:

- Colegio San Carlos (San Gil)
- Colegio Jorge Ardila Duarte (Bucaramanga)
- Colegio Gabriela Mistral (Bucaramanga)
- Instituto Técnico Nacional de Comercio (Bucaramanga)
- Colegio Cooperativo (Bucaramanga)
- Colegio Carlos Vicente Rey (Piedecuesta)
- Colegio Vicente Azuero (Floridablanca)
- Colegio Gonzalo Jiménez (Floridablanca)
- Colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes (Lebrija)
- Colegio Fray Nepumuceno Ramos (Rionegro)

Las tecnologías de la información y la comunicación, hacen referencia al conjunto de técnicas, dispositivos y desarrollos derivados de las herramientas de software y hardware, así como los servicios que brindan soportes a la información y canales de comunicación que

integran funcionalidades de almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información. Según (Reyes, 2017) implementar el uso de las TIC en el desarrollo de procesos lectores y escritores, es el principal desafío que tiene el proyecto pedagógico Proyecto Pedagógico Hacia una competencia lecto-escritora. En ese contexto, existen variedad de estudios realizados sobre la aplicación de las TIC en diferentes sectores, ya sean educativos, laborales y ciudadanos.

3.4 Marco Teórico

3.4.1 Entorno Virtual de Aprendizaje.

Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica de manera que el alumno pueda llevar a cabo las labores como son conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo, ser evaluado, entre otras. Todo ello de forma virtual si la necesidad de una interacción física entre docente y alumno (Aula 1, 2019).

En cuanto a las características que deben tener todo entorno virtual de aprendizaje se encuentran las siguientes (Valencia, 2019)

- Centralización y automatización de la gestión del aprendizaje.
- Flexibilidad: La plataforma puede ser adaptada tanto a los planes de estudio de la institución, como a los contenidos y estilo pedagógico de la organización. También permite organizar cursos con gran facilidad y rapidez.

- Interactividad: El estudiante se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje.
- Estandarización: Esta característica permite utilizar cursos realizados por terceros, personalizando el contenido y reutilizando el conocimiento.
- Escalabilidad: Estos recursos pueden funcionar con una cantidad variable de usuarios.
- Funcionalidad: Prestaciones y características que hacen que cada plataforma sea adecuada (funcional) según los requerimientos y necesidades de los usuarios.
- Usabilidad: Facilidad con que las personas pueden utilizar la plataforma con el fin de alcanzar un objetivo concreto.
- Ubicuidad: Capacidad de una plataforma para generar tranquilidad al usuario y proveer la certeza de que todo lo que necesita lo va a encontrar en dicho entorno virtual.

3.4.2 Objeto Virtual de Aprendizaje.

Según el Ministerio de Educación Nacional, junto a diferentes Instituciones de Educación Superior, un objeto virtual de aprendizaje se define como un conjunto de recursos digitales, auto contenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: Contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. El objeto de aprendizaje debe tener una estructura de información externa (o metadatos) que facilite su almacenamiento, identificación y recuperación (Colombia aprende, 2017).

Para la estructuración de un objeto de aprendizaje se debe tener en cuenta cuatro (4) elementos fundamentales siendo así:

- Objetivos: Expresan de manera explícita lo que el estudiante va a aprender.

- **Contenidos:** Se refiere a los tipos de conocimiento y sus múltiples formas de representarlos, pueden ser: definiciones, explicaciones, artículos, videos, entrevistas, lecturas, opiniones, incluyendo enlaces a otros objetos, fuentes, referencias, etc.
- **Actividades de aprendizaje:** Que guían al estudiante para alcanzar los objetivos propuestos.
- **Elementos de contextualización:** Que permiten reutilizar el objeto en otros escenarios, como por ejemplo los textos de introducción, el tipo de licenciamiento y los créditos del objeto.

Una vez teniendo claridad sobre los conceptos y características de los ambientes virtuales de aprendizaje y los objetos virtuales de aprendizaje, se detallará que son las plataformas virtuales, para que sirven y sus características.

3.4.3 Sistemas de Gestión de Aprendizaje.

Un LMS es un sistema de gestión de aprendizaje online desarrollado un entorno virtual, al que accedemos gracias a una conexión a internet, en el cual podemos aprender y formarnos. Permite administrar, distribuir y evaluar actividades de formación programadas dentro de un proceso de enseñanza en línea (EasyLMS, 2019).

La tarea de los LMS es facilitar y hacer sencilla la gestión de actividades o contenidos. Gracias al ser online permite a los usuarios acceder a ella desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Las funciones principales de los LMS son <http://noticias.iberestudios.com/ques-es-sistema-gestion-aprendizaje-lms/>:

- Gestión de usuarios y registro de información: Cada estudiante y profesor tiene su propio perfil dentro del sistema.
- Creación de contenidos: Muchos LMS facilitan la creación de contenidos educativos en distintos formatos.
- Difusión de contenidos: Más allá de crear los materiales de estudio, los LMS también nos permiten difundir los contenidos de estudio de forma rápida y eficaz.
- Planificación y organización de la formación: Los LMS también ofrecen herramientas específicas para planificar y organizar el curso académico. La formación de grupos u organización de las épocas de evaluación son algunos ejemplos de estas funciones.
- Tutorización: Los profesores tienen un fácil acceso al historial académico de cada alumno, y viceversa. De tal manera resulta más fácil realizar seguimientos personalizados del progreso de cada estudiante. Al igual que los estudiantes pueden acceder más fácilmente a sus docentes.
- Evaluación: Gracias a estos softwares de gestión académica también podemos realizar funciones de evaluación. Mediante varias fórmulas podemos establecer las calificaciones de los alumnos de forma rápida y precisa. Además, el acceso de los alumnos a esta información podrá ser inmediato.

3.4.4 Plataformas Virtuales.

Las plataformas virtuales, son programas (software) orientados a la Internet, se utilizan para el diseño y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la red internacional. Permiten mejorar la

comunicación (alumno-docente; alumno-alumno) y desarrollar el aprendizaje individual y colectivo (Moodle, 2017).

Algunos de los aspectos más relevantes son:

- La gestión administrativa (matriculación del alumnado, asignación de personal de la retroalimentación, configuración de cursos, etc.).
- La distribución de los contenidos formativos.
- La comunicación entre alumnado y equipo tutorial.
- El seguimiento de la acción formativa de los participantes.

Algunos de los tipos de plataformas virtuales que se utilizan en la actualidad son:

- Plataformas comerciales. Hay que pagar para poder utilizarla. Un ejemplo de este tipo de plataforma virtual tenemos la educativa que es utilizada por las Universidades.
- Plataformas de software libre. Son plataformas gratuitas. Una de las más populares es Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment o Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular), y que actualmente ha sido instalado en más de 24500 instituciones y en 75 idiomas.
- Plataformas de software propio. Son plataformas que se desarrollan e implementan dentro de la misma institución educativa (Ejemplo: Agora Virtual).

Funcionamiento de una Plataforma virtual

Una plataforma virtual es un software sencillo de utilizar y cuenta con una interfaz gráfica amigable al usuario; los usuarios pueden adoptar un rol de alumno, docente, administrador y otros (Moodle, 2017). En la plataforma virtual Moodle existen los siguientes roles para el usuario:

- **Administrador:** Normalmente los administradores pueden hacer cualquier cosa en el sitio, en todos los cursos.
- **Creador de curso:** Los creadores de cursos pueden crear nuevos cursos y enseñar en ellos.
- **Profesor o Tutor:** Los profesores pueden realizar cualquier acción dentro de un curso, incluyendo cambiar actividades y calificar a los estudiantes.
- **Profesor sin permiso de edición:** Los profesores sin permiso de edición pueden enseñar en los cursos y calificar a los estudiantes, pero no pueden modificar las actividades.
- **Estudiante:** Los estudiantes tienen por lo general menos privilegios dentro de un curso.
- **Invitado:** Los invitados tienen privilegios mínimos y normalmente no están autorizados para escribir.

Dentro de las ventajas que existen a la hora de utilizar plataformas virtuales (Moodle, 2017), están:

- **Fomento de la comunicación profesor/alumno:** La relación profesor/alumno, al transcurso de la clase o a la eventualidad del uso de las tutorías, se amplía considerablemente con el empleo de las herramientas de la plataforma virtual.
- **Facilidades para el acceso a la información:** Es una potencial herramienta que permite crear y gestionar asignaturas de forma sencilla, incluir gran variedad de actividades y

hacer un seguimiento exhaustivo del trabajo del alumnado. Cualquier información relacionada con la asignatura está disponible de forma permanente permitiéndole al alumno acceder a la misma en cualquier momento y desde cualquier lugar.

- Fomento del debate y la discusión: El hecho de extender la docencia más allá del aula utilizando las aplicaciones que la plataforma proporciona permite fomentar la participación de los alumnos. Permite la comunicación a distancia mediante foros, correo y Chat, favoreciendo así el aprendizaje cooperativo.
- Desarrollo de habilidades y competencias: Este modelo educativo promueve el espacio para la transmisión de conocimientos así mismo el desarrollo en los alumnos de habilidades y competencias que los capaciten como buenos profesionales. Al mismo tiempo se consigue también que el alumno se familiarice con el uso de los medios informáticos, aspecto de gran importancia en la actual sociedad de la información.
- El componente lúdico: El uso de tecnologías como la mensajería instantánea, los foros, Chats en muchos casos, actúa como un aliciente para que los alumnos consideren la asignatura interesante. En definitiva, dota a la docencia de un formato más cercano al lenguaje de las nuevas generaciones.
- Fomento de la comunidad educativa: El uso de plataformas virtuales está ampliando las posibilidades de conexión entre los docentes. Su extensión en el uso puede impulsar en el futuro a la creación de comunidades educativas en las cuales los docentes compartan materiales o colaboren en proyectos educativos conjuntos.

Dentro de las desventajas, están (Moodle, 2017):

- Mayor esfuerzo y dedicación por parte del profesor: El uso de plataformas virtuales para la enseñanza supone un incremento en el esfuerzo y el tiempo que el profesor ha de dedicar a la asignatura ya que la plataforma precisa ser actualizada constantemente.
- Necesidad de contar con alumnos motivados y participativos: El empleo de las herramientas virtuales requiere de alumnos participativos que se involucren en la asignatura.
- El acceso a los medios informáticos y la brecha informática: La utilización de plataformas virtuales como un recurso de apoyo a la docencia exige que el alumno disponga de un acceso permanente a los medios informáticos.

Dicho esto, veremos las plataformas educativas más relevantes e importantes con sus respectivas características que existen en la actualidad las cuales nos podrían servir de base para el desarrollo y el diseño de nuestra plataforma educativa.

Para la presente investigación, se tendrán en cuenta Moodle, Blackboard y Exelearning, teniendo en cuenta los contenidos vistos en la maestría en educación de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, las cuales servirán como base para posteriormente ser analizadas y definir sobre cual se realizará el diseño del prototipo que servirá de apoyo al proyecto Hacia una competencia lecto-escritora del autor Armando Reyes Patiño.

3.4.4.1 Moodle

Moodle es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarles a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados. Usted puede descargar el programa a su propio servidor web, o pedirle a uno de nuestros Moodle Partners que le asista (Moodle, 2017).

Impulsando a decenas de miles de ambientes de aprendizaje globalmente, Moodle tiene la confianza de instituciones y organizaciones grandes y pequeñas, incluyendo a Shell, La Escuela Londinense de Economía (London School of Economics), La Universidad Estatal de Nueva York, Microsoft y la Universidad Abierta del Reino Unido (Open University). El número de usuarios de Moodle a nivel mundial, de más de 79 millones de usuarios, entre usuarios académicos y empresariales, lo convierten en la plataforma de aprendizaje más ampliamente utilizada del mundo (Moodle, 2017).

Moodle fue diseñado para soportar tanto la enseñanza, como el aprendizaje. Cuenta con más de 10 años de desarrollo guiado por la pedagogía de constructivismo social, Moodle proporciona un conjunto poderoso de herramientas centradas en el estudiante y ambientes de aprendizaje colaborativo, que le dan poder, tanto a la enseñanza como al aprendizaje.

Dentro de su filosofía, el diseño y desarrollo de Moodle se basan en una determinada filosofía del aprendizaje, una forma de pensar que a menudo se denomina "pedagogía constructorista social", el cual, mantiene que la gente construye activamente nuevos conocimientos a medida que interactúa con su entorno. Todo lo que el usuario lee, ve, oye, siente y toca se contrasta con su conocimiento anterior y si encaja dentro del mundo que hay en su

mente, puede formar nuevo conocimiento que se llevará consigo. Este conocimiento se refuerza si puede usarlo con éxito en el entorno que le rodea. Esto no significa que el usuario no pueda aprender nada leyendo una página web o asistiendo a una lección. Es obvio que puede hacerlo; sólo indica que se trata más de un proceso de interpretación que de una transferencia de información de un cerebro a otro.

Al ser Moodle un modelo de construccionismo (Moodle, 2017), éste explica que el aprendizaje es particularmente efectivo cuando se construye algo que debe llegar otros. Esto puede ir desde una frase hablada o enviar un mensaje en internet, a artefactos más complejos como una pintura, una casa o un paquete de software. A su vez, el construccionismo social extiende las ideas anteriores a la construcción de cosas de un grupo social para otro, creando colaborativamente una pequeña cultura de artefactos compartidos con significados compartidos. Cuando alguien está inmerso en una cultura como ésta, está aprendiendo continuamente acerca de cómo formar parte de esa cultura en muchos niveles.

3.4.4.2 Blackboard.

Blackboard es una plataforma Web de carácter privado por la cual hay que pagar para poder acceder a ella por lo tanto no se encuentra información disponible para mencionarla y poder realizar un análisis en relación a las otras plataformas educativas (Bedoya M & Taborda, 2018). Sus características incluyen un diseño escalable que permite la integración con sistemas de información para el estudiante y sus protocolos de autenticación, administración de cursos y una arquitectura abierta personalizable, este puede ser instalado en servidores locales o conducidos

por soluciones Blackboard ASP. El objetivo primordial de Blackboard Learn es generar experiencia educativa que permita gestionar enseñanza en línea colaborativa y un adecuado sistema de datos. Dentro de sus características, están:

- Permite la enseñanza, comunicación y evaluación; estas requieren de las conexiones, la personalización y el comercio electrónico logrando la recopilación el descubrimiento y el compartir de la información.
- Permite construir, crear y administrar cursos en línea.
- Seguimiento de los alumnos y facilita el aprendizaje fuera del aula.

Dentro de sus ventajas, está la facilita la comunicación entre estudiante-estudiante, estudiante-docente, practicidad para agregar contenidos a sus cursos, facilita la colaboración e interacción entre los estudiantes, acceso a uno o varios cursos desde un portal, importar documentos creados en otras aplicaciones, no requiere la instalación de software especial ya que se trabaja y se accede desde el navegador, solo es necesario un usuario y contraseña para ingresar y disfrutar de los beneficios que ofrece la herramienta, entre otros. A su vez, dentro de las desventajas de Blackboard, está la dependencia del uso de navegador de internet, no existe la opción de obtener una versión local y off-line del curso, algunas definiciones se deben hacer en código HTML, por lo que habla que conocer los detalles básicos sobre el mismo, entre otros (Bedoya M & Taborda, 2018).

3.4.4.3 Exelearning

ExeLearning es un editor que permite crear contenidos didácticos para la Web, sin necesidad de saber HTML. Es una herramienta de código abierto (open source) que facilita la creación de contenidos educativos sin necesidad de ser experto en HTML o XML. Se trata de una aplicación multiplataforma que nos permite la utilización de árboles de contenido, elementos multimedia, actividades interactivas de autoevaluación... facilitando la exportación del contenido generado a múltiples formatos: HTML, SCORM, IMS, etc (Exelearning, 2017).

El programa fue desarrollado, en un principio, como un proyecto universitario por la Auckland University of Technology y la Tairawhiti Polytechnic y financiado por el Tertiary Education Commission de Nueva Zelanda.

Dentro de las características de eXelearning, están (Exelearning, 2017):

- Es multiplataforma: funciona en diferentes sistemas operativos.
- Genera contenidos didácticos estandarizados y, por tanto, reutilizables.
- Crea un menú lateral de navegación.
- Permite incluir en sus páginas diferentes contenidos multimedia.
- Integra distintos formatos de presentación o iDevice.
- Permite exportar los proyectos a diferentes formatos: página web o como paquetes de contenido IMS, SCORM 1.2 o Common Cartridge, que posteriormente pueden ser leídos por una plataforma de aprendizaje virtual tipo Moodle.
- El programa no se considera terminado y sigue desarrollándose y mejorando, gracias a las aportaciones de muchos desarrolladores.

- Exelearning es software libre con licencia GNU (código fuente libre con la obligación de que cualquier versión desarrollada a partir de él debe acogerse al mismo tipo de licencia).

Algunas de las ventajas de Exelearning, son (Exelearning, 2017):

- Sencillez de aprendizaje y utilización.
- Respeto a estándares, favoreciendo la adaptabilidad e intercambio de nuestros recursos educativos.
- (Open Source) Posibilidad de acceder al código fuente y modificarlo.
- Posibilidad de crear plantillas de estilo personalizadas.

A su vez, dentro de las desventajas están (Exelearning, 2017):

- No es la herramienta de autor más completa del mercado.
- Tiene carencias en el diseño y pequeños problemas de funcionamiento que se van solucionando.
- Tras un periodo sin evolucionar, diversas instituciones han decidido continuar el desarrollo en <http://exelearning.net> (INTEF, CeDeC, TodoFP, TKNIKA, ULHI, Educación permanente de la Junta de Andalucía, Consejería de educación Xunta de Galicia, Consejería de educación Región de Murcia, Open Phoenix, educaMadrid, Toughra Technologies, ...).

Una vez presentada Exelearning, se descarta para el diseño del prototipo de la plataforma virtual de aprendizaje, ya que este es un editor de contenido y herramienta de autor, por lo cual no serviría como base para la elaboración del diseño de la propuesta.

3.4.5 Blended Learning

Blended Learning hace referencia a la combinación de la capacitación presencial (con profesores en un aula) con la educación online (cursos en internet o medios digitales). El blended learning es por lo tanto un sistema híbrido de aprendizaje en el que se mezclan estos dos sistemas (Gamelearn, 2017).

La idea detrás de este método de enseñanza es distanciarse de la dicotomía entre el aula y el ordenador. El blended learning no se trata de apostar por uno o por otro, sino de aprovechar las ventajas de cada una de estas modalidades. La clave está en la mezcla justa y en no dejar de lado (por antiguas inercias o por modas recientes) ninguno de estos dos métodos de enseñanza. En español, el blended learning también es conocido como aprendizaje semipresencial, aprendizaje mixto, aprendizaje combinado o aprendizaje híbrido. La clave del éxito de los programas de blended learning se encuentra precisamente en obtener lo mejor de los dos mundos. Por un lado, la capacitación presencial permite a los profesores estar en contacto directo con los alumnos, facilita la interacción en el mundo físico entre los estudiantes y es una efectiva herramienta para transmitir conocimientos. Su utilización puede hacer más eficiente la organización de tareas, fomentar el trabajo en equipo y permitir una atención personalizada en función de las necesidades de cada alumno. Por otro lado, la capacitación online otorga a los estudiantes más

flexibilidad para hacer los cursos en cualquier tiempo y lugar, facilita el envío de todo tipo de documentos (texto, vídeos, diapositivas, audios, infografías...) y permite recoger una gran cantidad de información sobre el proceso de aprendizaje llevado a cabo por cada estudiante. Esta metodología, además, puede aplicarse a muchos alumnos a un bajo coste y permite actualizar los contenidos mucho más rápido (Gamelearn, 2017).

La combinación de estos dos métodos de enseñanza ha demostrado ser más eficiente que el aprendizaje presencial y aumentar la motivación e implicación de los estudiantes.

De lo anterior se puede generar gran claridad al respecto de lo que se implementó ya que por una parte el texto escolar seguirá funcionando de la manera tradicional sin ningún cambio a su estructura, teniendo en cuenta que se encuentra generando por si solo resultados. El desarrollo e implementación de la plataforma aportará valor agregado que servirá de complemento aportando diversas herramientas e interactividad lo cual mejorará el desarrollo de las competencias lectoras y escritoras de los estudiantes, motivará e incentivará a los mismos y por otra parte pondrá al proyecto lecto-escritor a otro nivel.

4. Diseño Metodológico

El tipo de investigación es de carácter mixto ya que cuenta con elementos de índole cualitativa y cuantitativa.

Por la parte cuantitativa tenemos la herramienta de las encuestas y cuestionarios los cuales son un conjunto predeterminado de preguntas normalizadas, que recopila información directamente de una muestra seleccionada a fin de obtener datos estadísticos sobre opiniones, hechos u otras variables.

La entrevista para para (Vargas Jiménez, 2012, pág. 136) es “una conversación, es el arte de realizar preguntas y escuchar respuestas”. Como técnica de recolección de datos, está fuertemente influenciada por las características personales del entrevistador. Esta definición, demasiado genérica y poco operativa, incluye cualquier encuentro entre dos personas, un investigador y su entrevistado, en el que el investigador hace preguntas que pueden ir desde las encuestas de opinión o los cuestionarios, es decir, instrumentos altamente estructurados, y las entrevistas abiertas donde es posible, incluso, que el investigador sea preguntado e interpelado por el informante. En investigación cualitativa la entrevista no se basará en cuestionarios cerrados y altamente estructurados, aunque se puedan utilizar, sino en entrevistas más abiertas cuya máxima expresión es la entrevista cualitativa en profundidad, donde no sólo se mantiene una conversación con un informante, sino que los encuentros se repiten hasta que el investigador,

revisada cada entrevista, ha aclarado todos los temas emergentes o cuestiones relevantes para su estudio (Universidad de Jaén, 2017).

Existen tres (3) tipos de entrevistas: las estructuradas, las semiestructuradas y las no estructuradas o abiertas. Para la investigación se hizo énfasis en las semiestructuradas ya que se espera que el receptor divague y se extienda un poco más sobre lo que se le esté preguntando al momento de la misma.

Teniendo claridad sobre las técnicas que se usaran a lo largo del capítulo; ahora si se procederá a dar una breve descripción sobre el tipo de investigación que está presente.

La investigación de métodos mixtos (investigación mixta es un sinónimo) es el complemento natural de la investigación tradicional cualitativa y cuantitativa. La investigación de métodos mixtos es la búsqueda donde el investigador mezcla o combina métodos cuantitativos y cualitativos, Una característica clave de la investigación de métodos mixtos es su pluralismo metodológico o eclecticismo, que a menudo resulta en la investigación superior.

La investigación mixta hace uso del método pragmático y el sistema de la filosofía, es un método incluyente y plural. La meta de la investigación mixta no es remplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales.

Para la recopilación de la información pertinente para la investigación se tomaron en cuenta dos instituciones de carácter público ubicadas en los municipios de Lebrija y en Piedecuesta.

- Colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes - Lebrija
- Carlos Vicente Rey – Piedecuesta.

Las instituciones se seleccionaron teniendo en cuenta un mínimo de permanencia de dos años aplicando y desarrollando el proyecto lecto-escritor.

Población para la recolección de datos: De las instituciones identificadas se tomaron dos grupos de 25 a 35 estudiantes para la muestra, de esta misma manera se tuvieron en cuenta un mínimo de dos docentes para la recolección de la información por medio de encuestas y entrevistas.

4.1 Instrumentos para la recolección de la información.

A continuación, se presentan los instrumentos los cuales fueron aplicados tanto a los docentes como a estudiantes:

4.1.1 Cuestionarios / Encuestas.

Para la selección de la muestra a continuación se plantean tres tipos de encuestas que serán llevadas a cabo por estudiantes, docentes y autor a manera de conocer sus diferentes puntos de vista sobre el proyecto lecto-escritor.



Cuestionario tipo 1 (Estudiantes)

El presente cuestionario se realiza en el marco de la maestría en educación para recolectar la información pertinente a la tesis del diseño de un entorno virtual de aprendizaje para dar apoyo al modelo educativo que ofrece el proyecto “Hacia una competencia lecto-escritora” del autor Armando Reyes Patiño.

Lea con detenimiento cada pregunta que se le presenta a continuación y responda de acuerdo a su experiencia personal. Marque con una X la respuesta que considere correcta y responda las preguntas de tipo abierta.

Nombre del estudiante: _____

Grado: _____

Institución educativa: _____

<i>¿La institución educativa en donde estudia es pública o privada?</i>	<i>Pública</i>	<i>Privada</i>
<i>¿La institución educativa en donde estudia cuenta con servicio de internet?</i>	<i>Si</i>	<i>No</i>
<i>Además de las clases de informática, ¿los profesores de otras asignaturas utilizan internet en el desarrollo de sus clases?</i>	<i>Si</i>	<i>No</i>
<i>¿Dispone de alguna red social?</i>	<i>Si</i>	<i>No</i>

¿Qué redes sociales dispone y que promedio de tiempo al día hace uso de las mismas?	_____ Horas				
¿Cuántas horas semanales disponen de la sala de informática?	_____ Horas				
¿Conoce el texto educativo <i>Hacia una Competencia Lecto-Escritora</i> ?	Si		No		
¿Es entendible el manejo y el uso del texto escolar?	Si		No		
De 1 a 5, califique el aporte que tiene proyecto <i>Lecto-Escritor</i> a su formación, siendo 1 insatisfecho y 5 muy satisfecho.	1	2	3	4	5
¿Se le facilita utilizar plataformas virtuales?	Si		No		
De 1 a 5, califique que tan bien maneja Internet, siendo 1 insatisfecho y 5 muy satisfecho.	1	2	3	4	5
¿Creería que al proyecto <i>lecto-escritor</i> utilizado en el colegio, le falta o carece del apoyo de una plataforma virtual?	Si		No		
¿Le gustaría ver actividades del proyecto lector en internet?	Si		No		
¿Le gustaría trabajar el proyecto por internet?	Si		No		
¿Qué es lo que le gusta del proyecto <i>Lecto escritor</i> ?					
¿Qué quisiera ver del proyecto por internet?					
Comentarios:					



Cuestionario Docente

El presente cuestionario se realiza en el marco de la maestría en educación para recolectar la información pertinente a la tesis del diseño de un entorno virtual de aprendizaje para dar apoyo al modelo educativo que ofrece el proyecto “Hacia una competencia lecto-escritora” del autor Armando Reyes Patiño.

Lea con detenimiento cada pregunta que se le presenta a continuación y responda de acuerdo a su experiencia personal. Marque con una X la respuesta que considere correcta y responda las preguntas de tipo abierta.

Nombre del Docente: _____

Institución educativa: _____

<i>¿La institución educativa en donde labora es pública o privada?</i>		<i>Público</i>	<i>Privado</i>
<i>¿La institución educativa en donde labora cuenta con servicio de internet?</i>		<i>Si</i>	<i>No</i>
<i>¿Usted utiliza herramientas TIC en su proceso de enseñanza?</i>	<i>Si</i> <i>No</i>	<i>¿Cuáles?</i>	
<i>¿Conoce el texto educativo Hacia una Competencia Lecto-Escritora?</i>		<i>Si</i>	<i>No</i>
<i>¿Es entendible la metodología para el uso del texto escolar?</i>		<i>Si</i>	<i>No</i>



Entrevista

En cuanto a las entrevistas, esta se aplicará al menos a un (1) docente de cada institución y el guion de la entrevista se presenta a continuación.

Entrevista docente:

Buenos días, mi nombre XXXXXX. Actualmente estoy realizando una maestría en educación y para la presente debo desarrollar una tesis y el tema de la misma está enfocado en el proyecto Lecto-Escritor vigente en la institución, por lo cual me gustaría que me ayudara resolviendo algunas preguntas.

Respuesta del receptor.

Me encuentro con XXXXX (nombre de la persona) quien es el (cargo en la institución), quien nos ayudara a resolver algunas preguntas en cuanto al proyecto de plan lector.

Bueno la primera pregunta a realizar es la siguiente:

1. ¿Qué tal le parece o le ha parecido el texto de plan lector del autor Armando Reyes y la experiencia como tal?

2. ¿Es entendible la metodología del mismo?
3. ¿Qué es lo que le gusta del proyecto?
4. Ahora ¿qué es lo que le disgusta o en qué aspectos debería mejorar el proyecto lecto-escritor?
5. ¿Conoce sobre las plataformas virtuales? ¿Cómo cuáles?
6. ¿Qué ventajas y desventajas les encuentra a las plataformas virtuales?
7. ¿Conoce si las otras editoriales que manejan textos y procesos de lecto escritura, tienen ambientes virtuales de aprendizaje?
8. ¿Creería usted que mediante el desarrollo y aplicación de una plataforma virtual al proyecto lecto-escritor sería de gran ayuda?
9. ¿Qué es lo que más gusta en una plataforma educativa para los estudiantes?
10. ¿Qué es lo que más gusta en una plataforma educativa para los docentes?
11. ¿Creería usted que la plataforma tendría una buena acogida por parte de los estudiantes y los docentes?
12. ¿Creería usted que mediante la plataforma virtual el proyecto sería más competitivo en cuanto a las necesidades actuales del mercado?

4.2 Presentación de resultados

La presente sección partirá desde las encuestas y la información recopilada con éstas. Luego se procede al análisis de las diferentes entrevistas realizadas y la confrontación con la hipótesis o supuesto cualitativo y por último se presenta una síntesis que abarque los requerimientos obtenidos.

Encuestas:

A continuación, se presentarán la pregunta junto con su respectivo análisis en cuanto a la población encuestada:

Pregunta #1

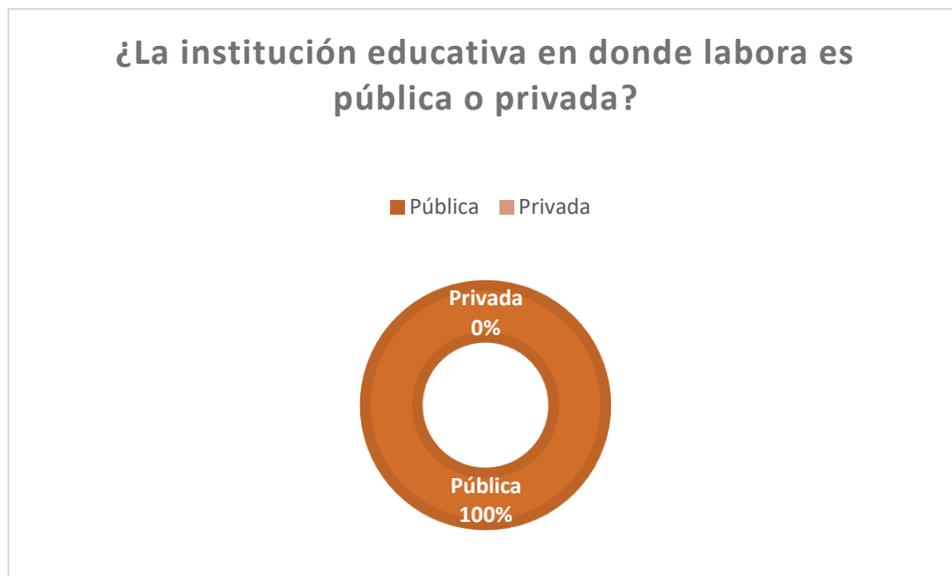


Figura 1. Resultados pregunta #1 de la encuesta docente

- 100 % de la población encuestada labora en instituciones públicas.

Pregunta # 2

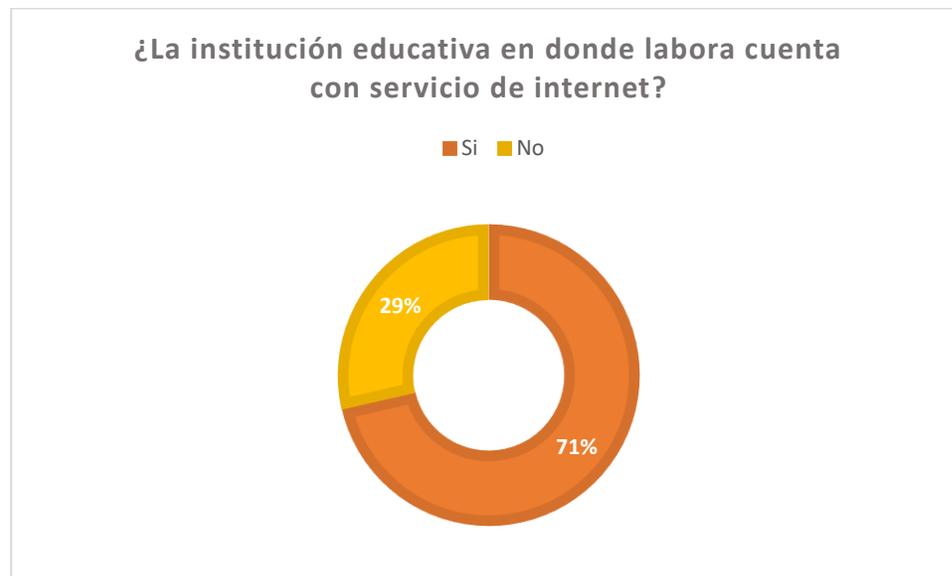


Figura 2. Resultados pregunta #2 de la encuesta docente

- El 71 % de la población encuestada dispone de servicio de Internet en la institución donde labora.

Pregunta # 3

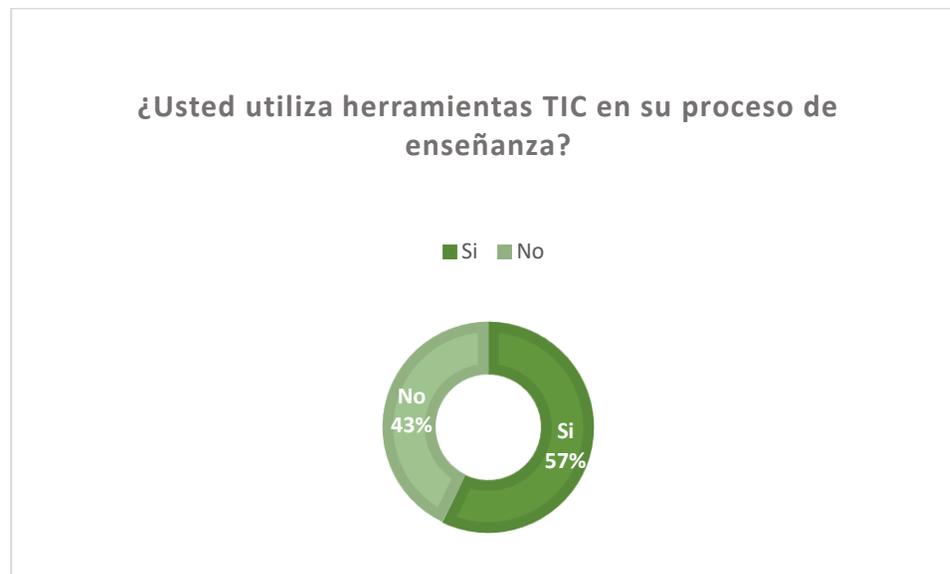


Figura 3. Resultados pregunta #3 de la encuesta docente

- El 57,14% de la población encuestada implementa herramientas TIC en el proceso de enseñanza y en su labor docente y las herramientas más comunes y utilizadas son: videos, juegos interactivos, páginas de investigación, correo electrónico, herramientas audiovisuales, Internet.

Pregunta # 4

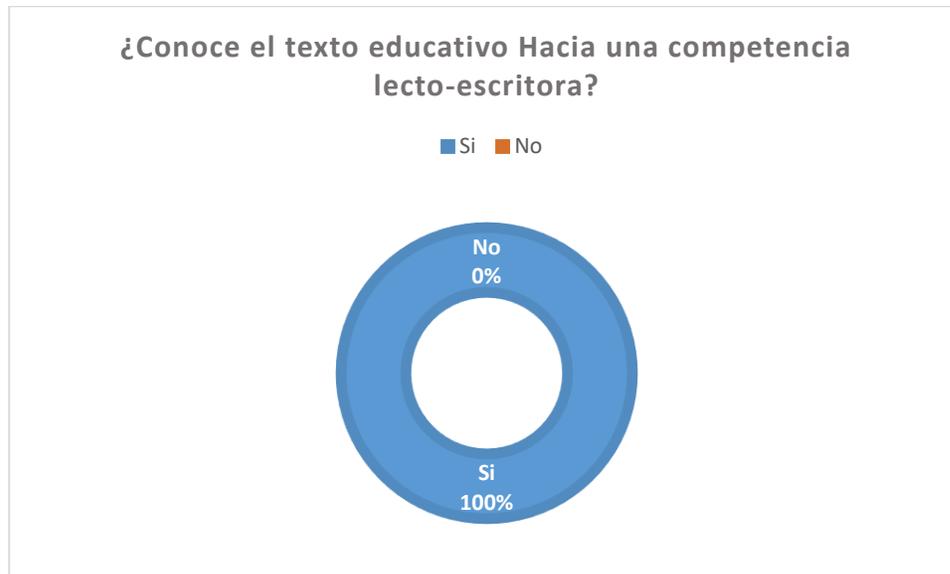


Figura 4. Resultados pregunta #4 de la encuesta docente

- El 100% de la población encuestada conoce y trabaja actualmente el proyecto lecto-escritor del autor Armando Reyes.

Pregunta # 5



Figura 5. Resultados pregunta #5 de la encuesta docente

- El 100% de la población encuestada entiende la metodología del proyecto para el uso en su labor docente.

Pregunta # 6

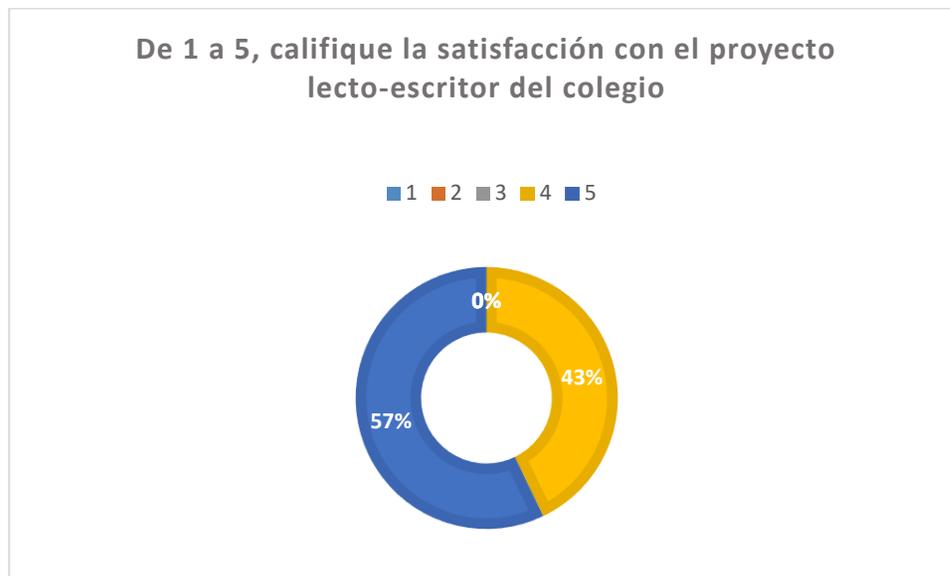


Figura 6. Resultados pregunta #6 de la encuesta docente

- El 57,14% de la población encuestada se encuentra muy satisfecha con el proyecto lecto-escritor y el 42,85 restante se encuentra satisfecha.

Pregunta # 7

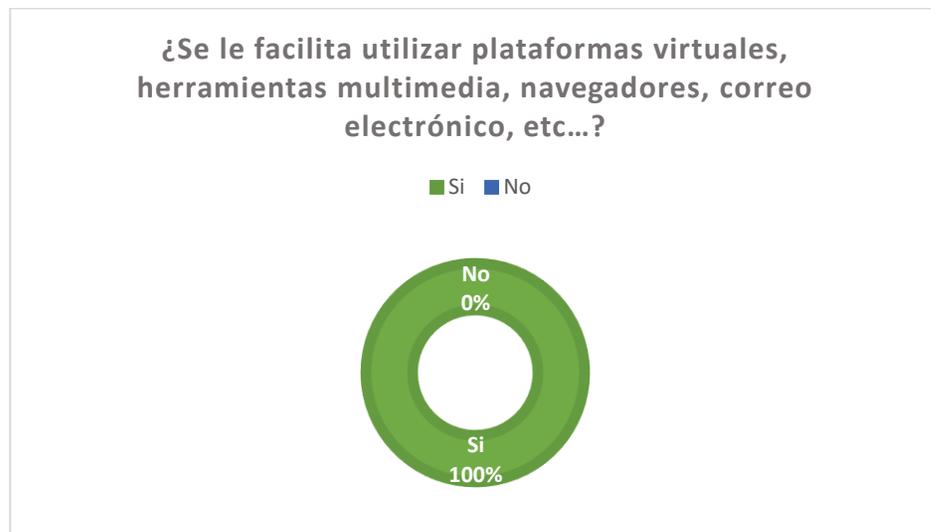


Figura 7. Resultados pregunta #7 de la encuesta docente

- El 100% de la población encuestada se le facilita usar los recursos y herramientas TIC.

Pregunta # 8

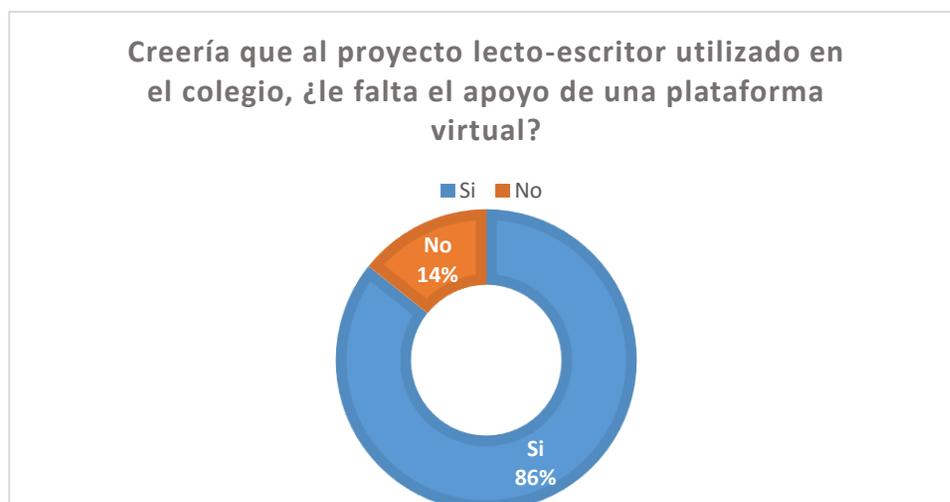


Figura 8. Resultados pregunta #8 de la encuesta docente

- El 85, 71 % de la población encuestada está de acuerdo que al proyecto lector debería tener apoyo por parte de una plataforma virtual educativa.

Pregunta # 9

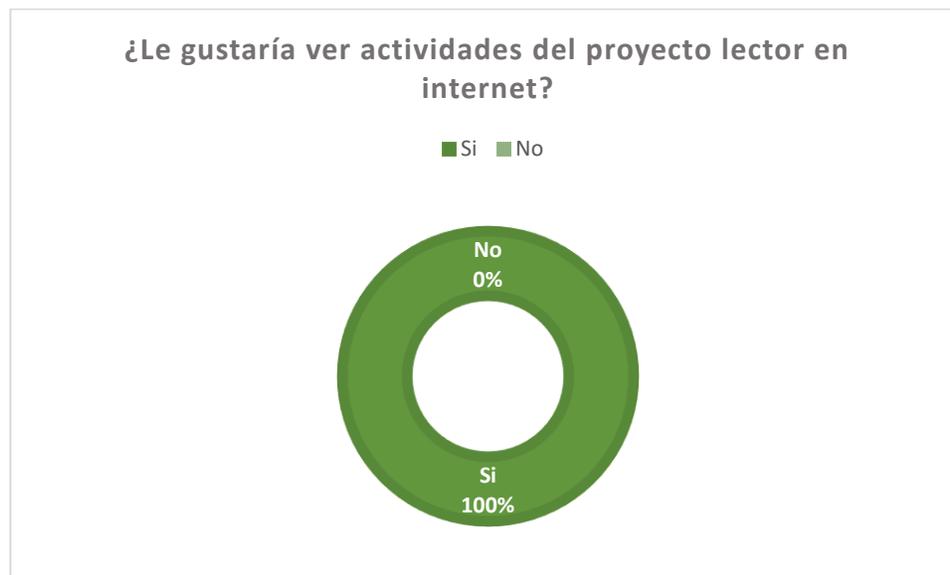


Figura 9. Resultados pregunta #9 de la encuesta docente

- El 100% de la población encuestada le gustaría ver actividades del plan lector en Internet.

Pregunta # 10

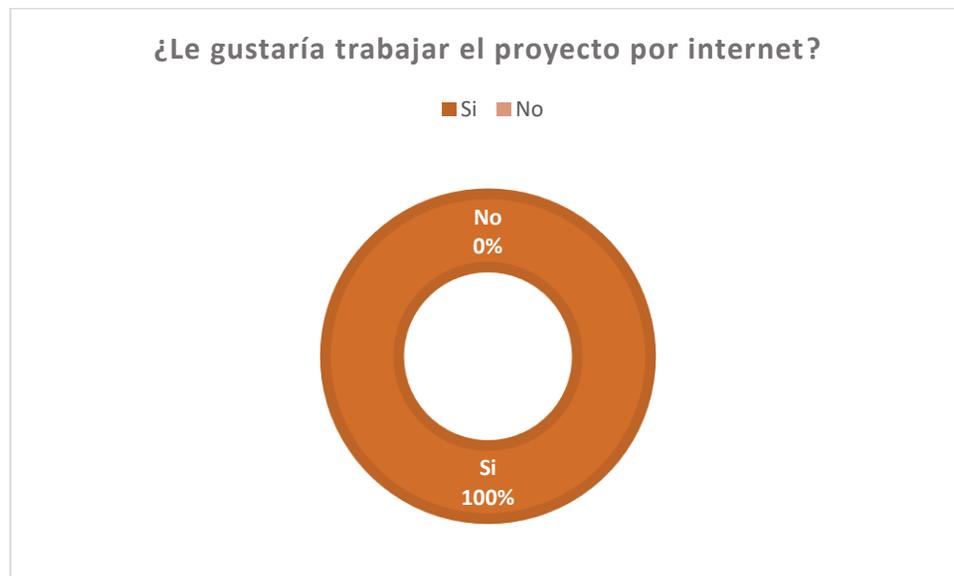


Figura 10. Resultados pregunta #10 de la encuesta docente

- El 100% de la población encuestada le gustaría trabajar el proyecto lecto-escritor por Internet.

Pregunta # 11:

¿Qué le gustaría ver en la plataforma del proyecto Lecto-Escritor?

- A esta pregunta los docentes plantean actividades en línea que sean interactivas y medibles; adicionalmente plantean en la mayoría de casos sobre la implementación de recursos audiovisuales encaminados al desarrollo de las habilidades lectoras y escritoras.

Tabla 3.

Resultados encuesta docente

	Preguntas Encuesta docente	Si / 1	No /2	3	4	5
1	¿La institución educativa en donde labora es pública o privada?	7	0	N/A	N/A	N/A
2	¿La institución educativa en donde labora cuenta con servicio de internet?	5	2	N/A	N/A	N/A
3	¿Usted utiliza herramientas TIC en su proceso de enseñanza?	4	3	N/A	N/A	N/A
4	¿Conoce el texto educativo Hacia una competencia lecto-escritora?	7	0	N/A	N/A	N/A
5	¿Es entendible la metodología para el uso del texto escolar?	7	0	N/A	N/A	N/A
6	De 1 a 5, califique la satisfacción con el proyecto Lecto-Escritor del colegio.	0	0	0	3	4
7	¿Se le facilita utilizar plataformas virtuales, herramientas multimedia, navegadores, correo electrónico, etc...?	7	0	N/A	N/A	N/A
8	¿Crearía que al proyecto Lecto-Escritor utilizado en el colegio, le falta el apoyo de una plataforma virtual?	6	1	N/A	N/A	N/A
9	¿Le gustaría ver actividades del proyecto lector en internet?	7	0	N/A	N/A	N/A
10	¿Le gustaría trabajar el proyecto por internet?	7	0	N/A	N/A	N/A

Al momento de la realización de las encuestas para recolectar la información de los estudiantes de las respectivas instituciones educativas, hubo poca disponibilidad por parte de los colegios, por lo cual el Colegio Integrado Nuestra señora de las Mercedes fue el único del cual se

pudo conseguir el permiso para la aplicación de las mismas. Las encuestas fueron aplicadas en tres grupos 8-1, 8-3 y 9-1 siendo así un total de 94 estudiantes encuestados.

Una vez realizadas las encuestas y analizadas se obtuvieron los siguientes resultados de las diecisiete (17) preguntas propuestas a los encuestados.

Pregunta # 1

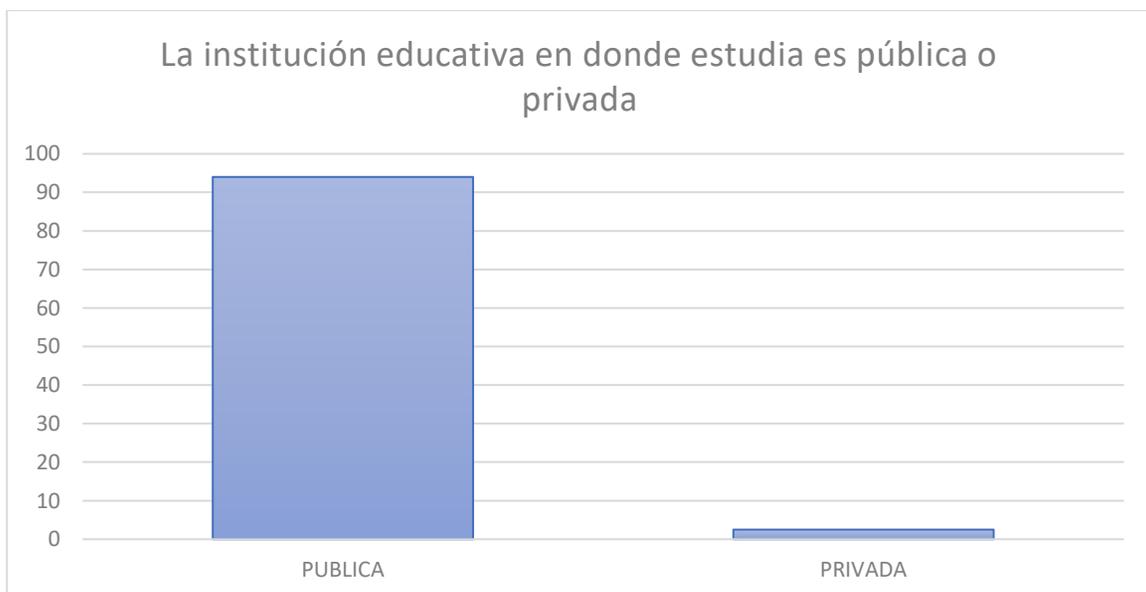


Figura 11. Resultados pregunta #1 de la encuesta estudiantil

- El 100 % de los estudiantes encuestados concuerdan que la institución es de carácter público.

Pregunta # 2

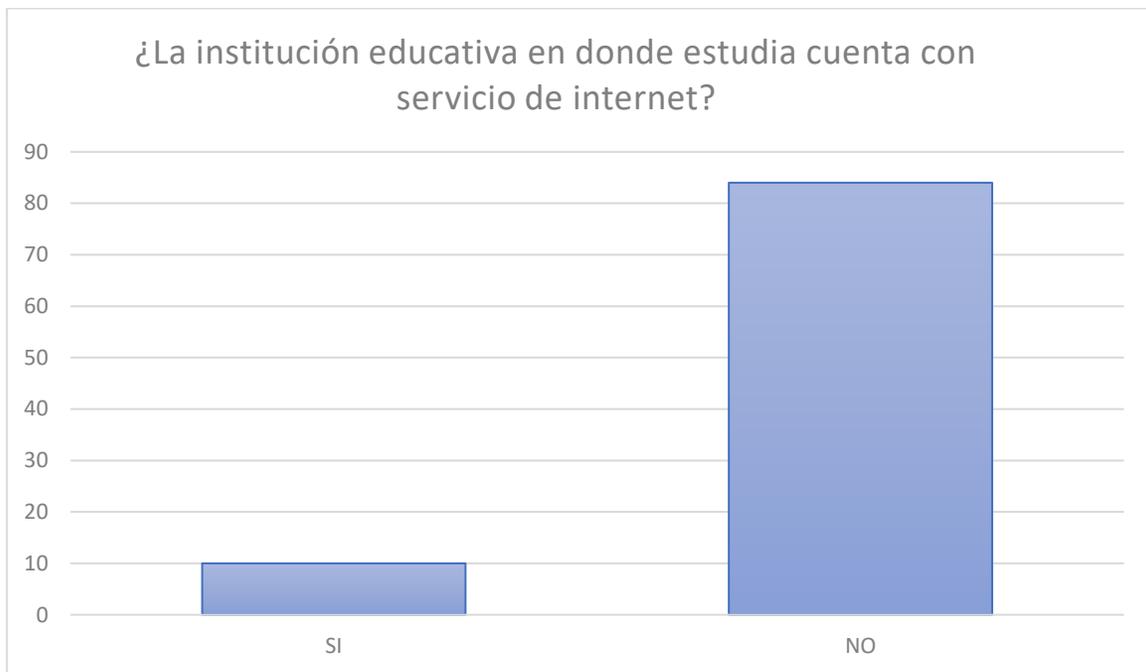


Figura 12. Resultados pregunta #2 de la encuesta estudiante

- El 90% de los estudiantes encuestados afirma que la institución educativa donde estudian no cuenta con servicio de Internet.

Pregunta # 3

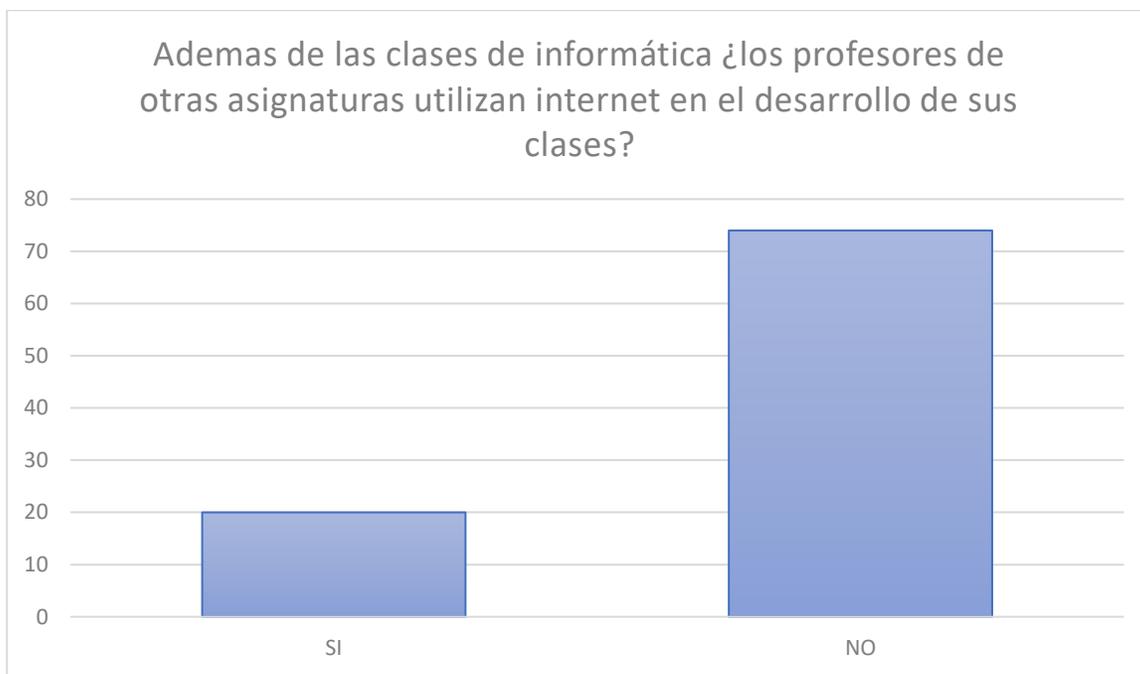


Figura 13. Resultados pregunta #3 de la encuesta estudiante

- El 81 % de los estudiantes encuestados afirman que los profesores no utilizan Internet en el desarrollo de sus clases.

Pregunta # 4:

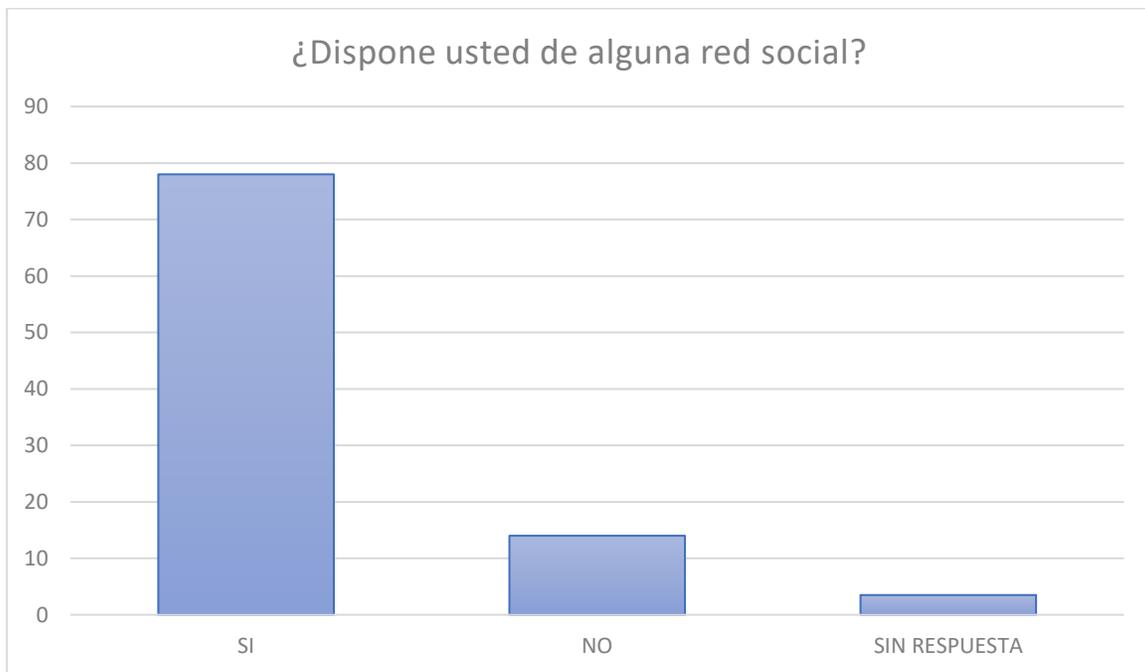


Figura 14. Resultados pregunta #4 de la encuesta estudiante

- El 82% de los estudiantes encuestados cuentan al menos con una red social.

Pregunta # 5



Figura 15. Resultados pregunta #5 de la encuesta estudiante

- El 24,46 % la cual es la mayor parte de la población estudiantil encuestada concuerda en que hacen uso de las redes sociales 1 hora al día.

Pregunta # 6

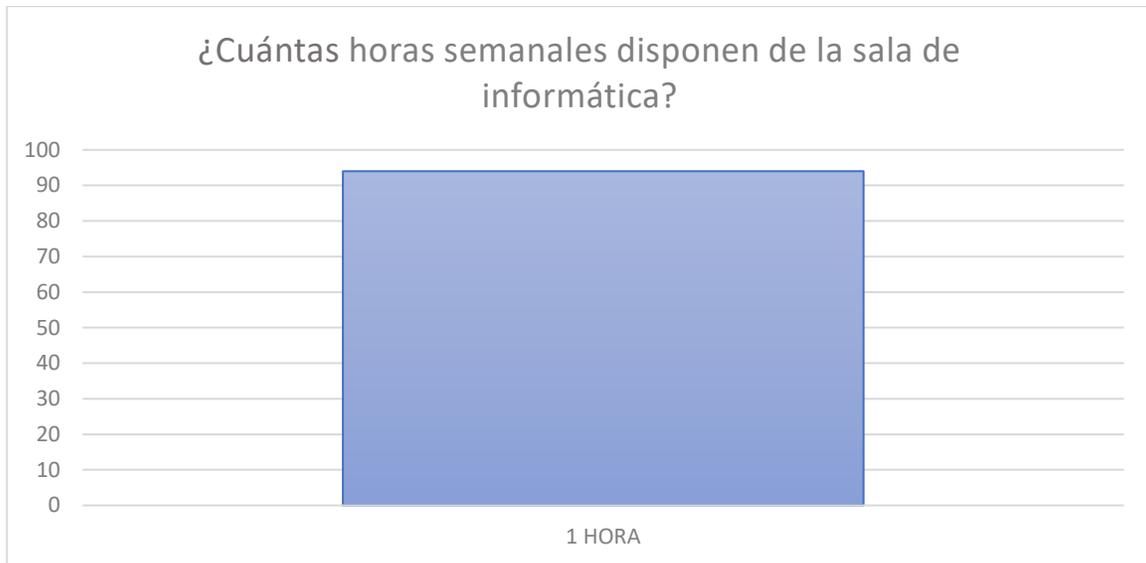


Figura 16. Resultados pregunta #6 de la encuesta estudiante

- El 100% de los estudiantes encuestados afirmó que a la semana disponen solo de una hora en la sala de informática.

Pregunta # 7



Figura 17. Resultados pregunta #7 de la encuesta estudiante

- El 95 % de los estudiantes conoce el texto educativo hacia una competencia lecto-escritora.

Pregunta # 8

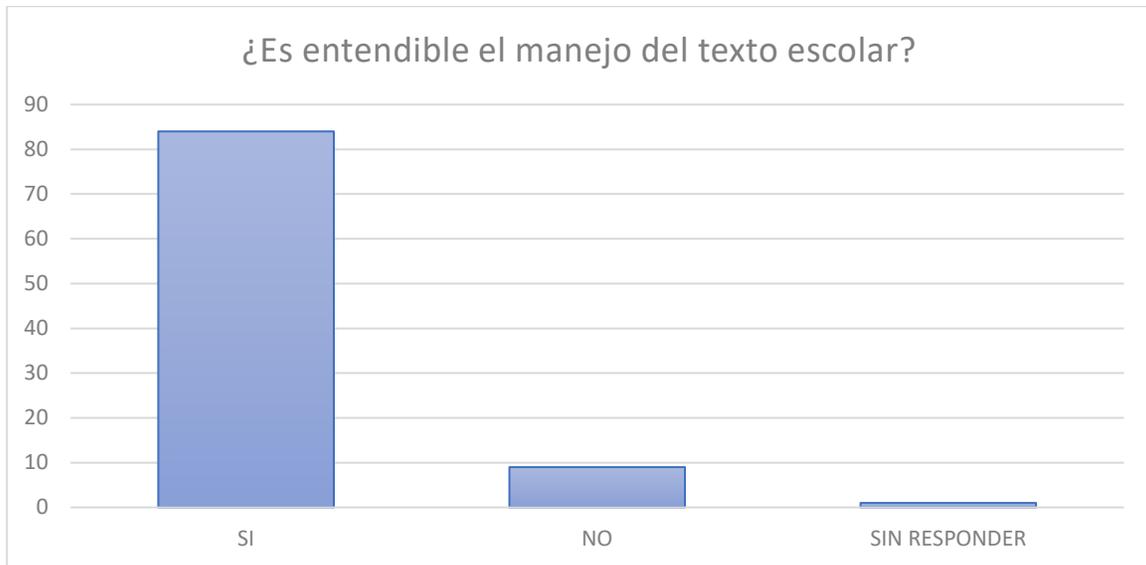


Figura 18. Resultados pregunta #8 de la encuesta estudiante

- El 89 % de los estudiantes encuestados afirma que el texto escolar es entendible en su manejo.

Pregunta # 9

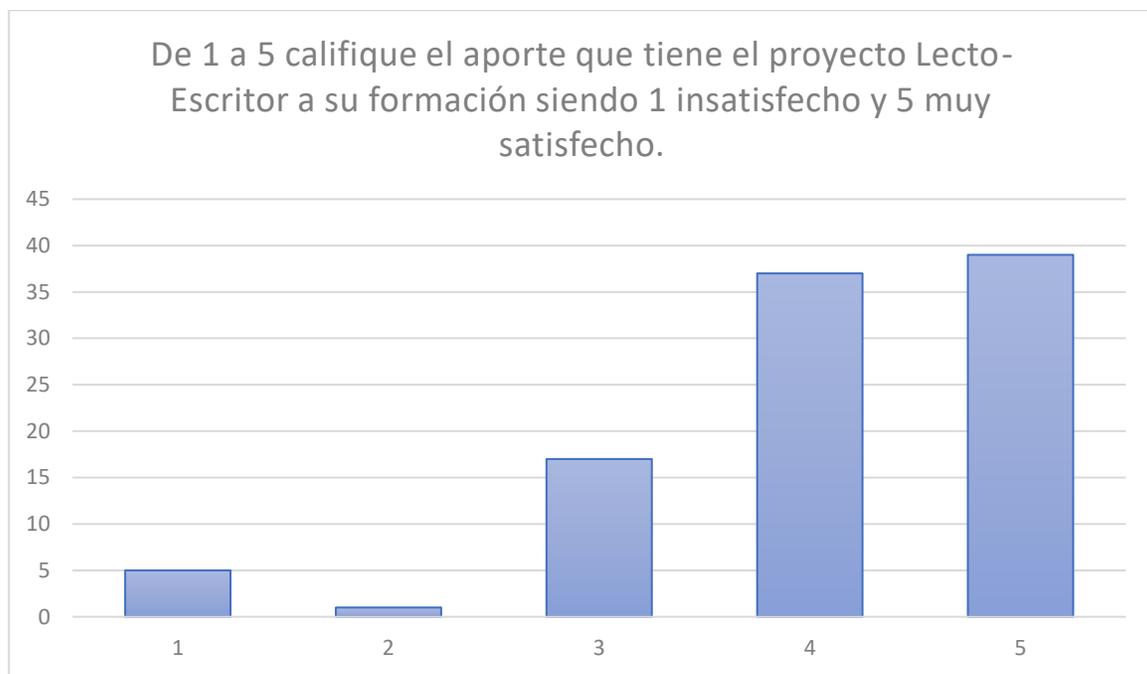


Figura 19. Resultados pregunta #9 de la encuesta estudiante

- Se encuentra que un 39,36% de la población encuestada se encuentra satisfecha (4) con el aporte del proyecto lecto-escritor y por otra parte se encuentra el 36,17% de la población encuestada en el nivel muy satisfecho (5).

Pregunta # 10

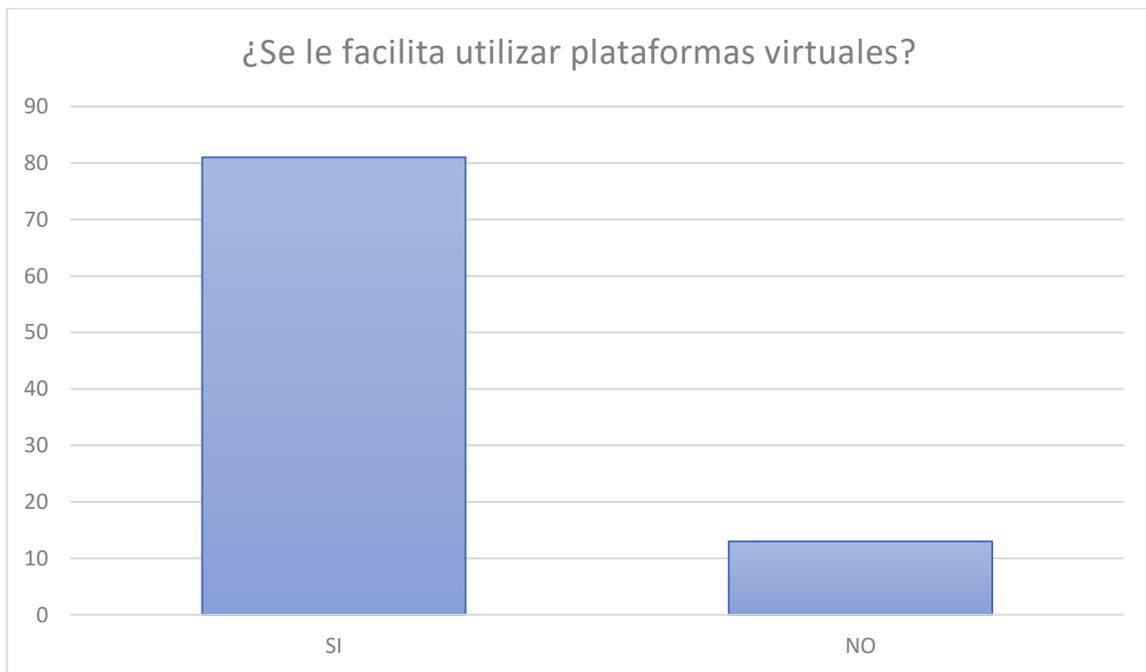


Figura 20. Resultados pregunta #10 de la encuesta estudiante

- El 86% de los estudiantes encuestados afirman que tienen facilidad en la utilización de plataformas virtuales.

Pregunta # 11

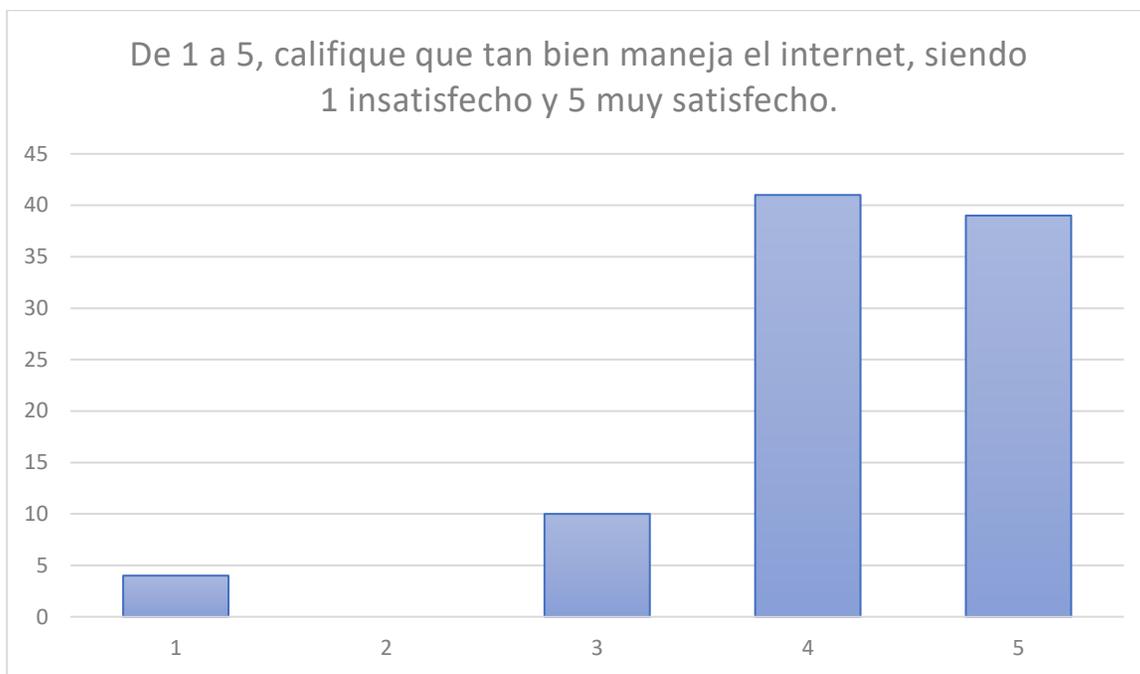


Figura 21. Resultados pregunta #11 de la encuesta estudiante

- El 43,61% de la población encuestada maneja satisfactoriamente (4) el Internet y el 41,48% maneja muy satisfactoriamente el Internet (5).

Pregunta # 12

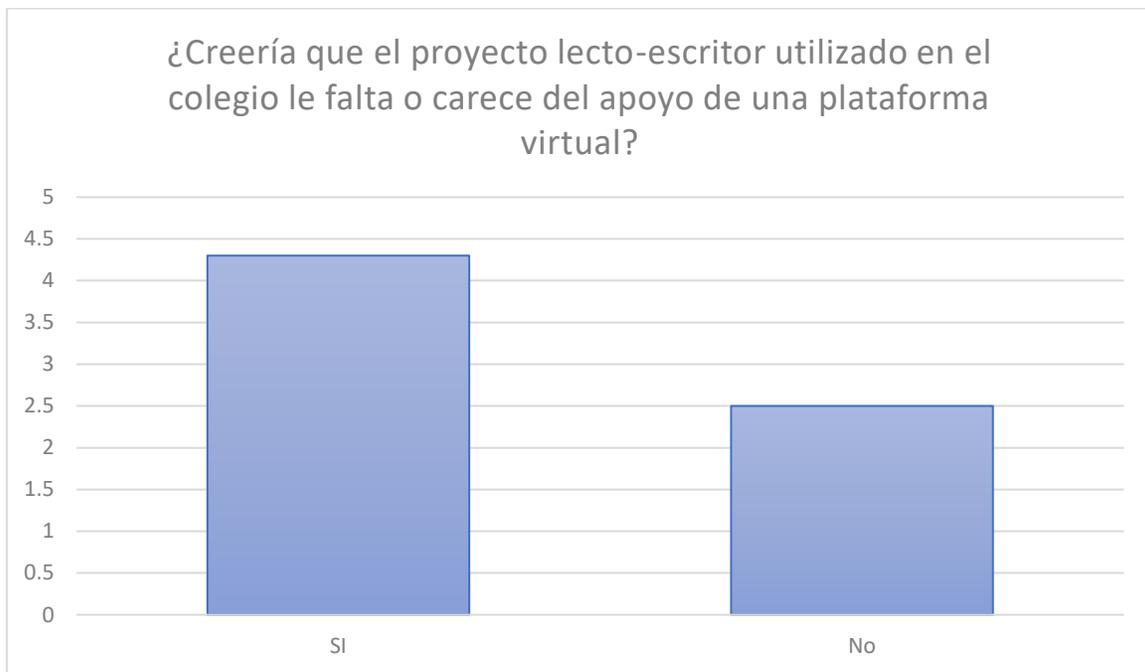


Figura 22. Resultados pregunta #12 de la encuesta estudiante

- El 67 % de los estudiantes afirman que el proyecto lecto-escritor carece del apoyo de una plataforma virtual.

Pregunta # 13



Figura 23. Resultados pregunta #13 de la encuesta estudiante

- El 82% de los estudiantes encuestados les gustaría ver actividades del proyecto lector por Internet.

Pregunta # 14

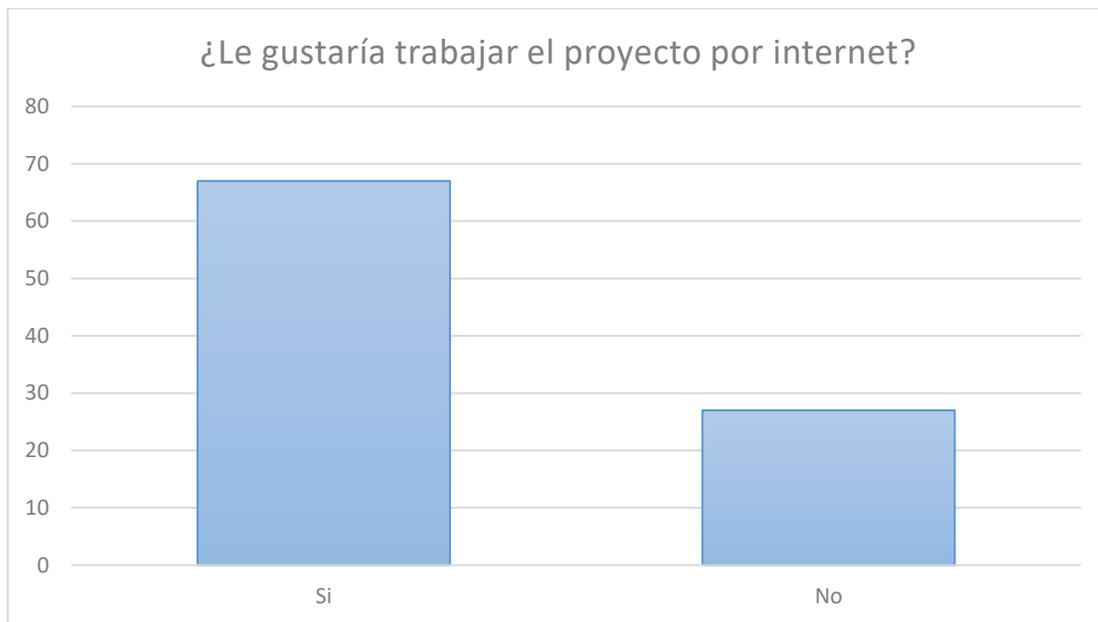


Figura 24. Resultados pregunta #14 de la encuesta estudiante

- El 71% de los estudiantes encuestados afirman que les gustaría trabajar el proyecto lecto-escritor por Internet.

Las preguntas 15 y 16 Son preguntas abiertas las cuales las categorizaremos a continuación.

Pregunta 15: ¿Que le gusta del proyecto lecto-escritor?

Analizando las respuestas obtenidas por los diversos estudiantes encuestados se puede observar que el texto lecto-escritor en su mayoría es de agrado para los mismos ya que detallando las respuestas, los estudiantes afirman que les gusta las imágenes, los textos, las diversas actividades, los crucigramas, los dibujos, historietas, entre otras ya que apoyan y ayudan

al desarrollo de las habilidades lectoras y escritoras. Igualmente contribuyen en la cotidianidad de los estudiantes porque favorecen el aprendizaje no solo del ámbito lector y escritor, mejorando considerablemente el vocabulario.

Pregunta 16: ¿Qué quisiera ver del proyecto por Internet?

Para el análisis de esta pregunta se tomará los aspectos más representativos aportados por los estudiantes encuestados de los cuales más adelante se determinarán las diferentes categorías emergentes. Los aspectos más relevantes que los estudiantes esperan y les gustaría ver por Internet serían los siguientes: Mas textos (cuentos, leyendas, poemas, historietas, imágenes, textos fantásticos e irreales, entre otros) y actividades alusivas a los mismos que se presenten y realicen de forma llamativa, les gustaría ver obras de autores reconocidos para leer, que las actividades que se realicen por Internet se pueda conocer en tiempo real el porcentaje de acierto y retroalimentando (realimentando) en cuanto a las preguntas erróneas.

Posteriormente los estudiantes plantean que se deberían desarrollar juegos interactivos en la plataforma virtual como por ejemplo crucigramas, sopas de letras, memes, juegos a partir de textos, entre otras. Otro aspecto importante en que los estudiantes estuvieron de acuerdo fue en el aspecto de subir videos educativos al igual que videos que den apoyo a las diferentes temáticas que trata el proyecto de los cuales también se puedan realizar y plantear actividades.

Los estudiantes también plantean la posibilidad de que el proyecto lecto-escritor se encuentre en Internet, al igual que las respuestas a las actividades.

En cuanto a casos particulares los estudiantes plantearon que el proyecto se debería manejar tanto virtual como físicamente y teniendo en cuenta este último aspecto plantearon que se debería trabajar desde el mismo colegio teniendo en cuenta que algunas familias no cuentan con servicios de Internet y por último tocan el tema del aspecto visual, que sea llamativo y colorido.

4.3 Categorías

Para el análisis anterior se generaron 6 categorías emergentes las cuales son:

4.3.1 Presentación de contenidos

En esta categoría se engloba principalmente aquellos estudiantes y docentes que prefieren que el texto escolar también se pueda encontrar de manera digital en la plataforma educativa al igual que traer de manera digital obras representativas de autores famosos. Esta categoría cuenta con un 15,35% de las encuestas y entrevistas realizadas.

4.3.2 Actividades de aprendizaje

Esta categoría surge del análisis tanto de los estudiantes y docentes encuestados y entrevistados los cuales representan un 32,69% y proponen que se desarrollen y se creen actividades que se para trabajar de manera online en la plataforma educativa proponiendo casos como crucigramas, memes, videos, cuestionarios, preguntas, entre otras...

4.3.3 Actividades de evaluación

El 100% de los docentes entrevistados concordaron en el desarrollo de actividades evaluativas junto a algunos estudiantes encuestados proponiendo que una vez evaluados se presenten las indicaciones y explicaciones sobre la posible respuesta en dado caso de haber errado al momento de resolverla. Los docentes proponen al igual que el autor del texto educativo que en la plataforma deberían existir simulacros de pruebas tipo ICFES que permitan evaluar al estudiante al igual que prepararlo para la presentación de las mismas. Esta categoría en total representa un total de 4,81% del total del análisis.

4.3.4 Herramientas de gestión del aprendizaje y estrategias de realimentación

En esta categoría cuenta con un 54,81% del total de las encuestas y entrevistas siendo así la categoría más relevante en la cual se analizan las diferentes herramientas anteriormente mencionadas, al igual que su debido registro de tal manera que los padres de familia de primera mano puedan acceder con tal de conocer el rendimiento académico del estudiante.

De igual manera gracias a los resultados permitiría analizar y establecer un porcentaje de comprensión al igual que el presentado en el texto escolar lo cual permite desarrollar actividades de refuerzo para aquellos estudiantes que no superen un porcentaje mínimo de comprensión para la unidad previamente establecido.

En esta categoría también encontramos las herramientas que permiten realimentar ya que habrá guías y explicaciones a las diferentes preguntas a las actividades. Entre otras estrategias de realimentación encontramos un concurso planteado por el autor, el cual es una premiación y mención de honor a los escritores en un blog o foro el cual estará en constante revisión. Al igual un estudiante planteó un concurso de vocabulario.

4.3.5 Instrucción de la plataforma

En esta categoría representa el 4,81% tanto los estudiantes como los docentes e incluso el autor del texto educativo sugieren la necesidad que deba haber una interfaz interactiva y didáctica la cual cuente con guías sobre el manejo y el uso. Analizando la entrevista con el autor, el plantea que se realizaran videos instructivos sobre el manejo paso a paso de la misma.

4.3.6 Trabajo colaborativo

Esta categoría cuenta con un total del 2,88% y relaciona la necesidad de la comunicación autor-docente, docente-estudiante y estudiante- estudiante mediante el diseño e implementación de foros, blogs e incluso chats.

En cuanto a la totalidad de las encuestas se puede observar un grado de receptividad alto por parte de los docentes y los estudiantes en cuanto a posibilidad de la implementación de una plataforma virtual educativa que brinde apoyo al proyecto del autor Armando Reyes, e incluso

plantean diversas actividades encaminadas al fortalecimiento de las habilidades lectoras y escritoras.

4.4 Resultados del análisis de la información

En esta sección se observa cómo la población entrevistada responde de buena manera e incluso el entusiasmo al concordar con que la implementación de la plataforma educativa haría al proyecto lector más competitivo y se acoplaría de mejor manera a las necesidades educativas actuales teniendo en cuenta comentarios tales como: “Podría ser lo mejor que podría pasar. Mejoraría y estaría a la par de otras editoriales y sería benéfico”. “Claro, el proyecto en sí es excelente, pero se está quedando atrás en comparación a otras editoriales que más halla de vender el libro venden es el pin de la plataforma”. “Fabuloso, idea excelente. Se lograría el fortalecimiento del proyecto”. De lo anterior se deduce la gran receptividad por parte de los docentes que manejan el plan lector en su diario vivir.

En cuanto a las herramientas que el docente preferiría que la plataforma incluyera tanto para él, como para el educando, se observó un gran número de respuestas y concordaron en que el juego es una herramienta primordial que debe estar presente al igual que las actividades. Dichas actividades deben ir de la mano con las exigencias que plantea el texto escolar e incluso el comentario de la profesora María Edilma “El texto completo se debería llevar a la plataforma, las lecturas, la pregunta, la tipología de preguntas tipo ICFES y la evaluación”. Por lo tanto, hubo una sincronía en cuanto a que las actividades deberían ser de carácter calificativo con el fin de poder establecer una base medible y de control, adicionalmente actividades de refuerzo, pero el

100% de la población entrevistada concuerda con que las actividades y contenidos deben ser llamativos, visuales.

Igualmente trataron sobre la interfaz, que debe ser agradable y sencilla, de fácil acceso de tal manera que se pueda realizar sin la necesidad desplazarse a aulas de informática, e incluso se presentó concordancia en cuanto a que sería una estrategia para reenfocar el uso del celular en pro de la educación.

Adicionalmente el 100% de la población entrevistada está familiarizada sobre las plataformas virtuales y conocen los beneficios que estas pueden aportar a la educación y en casos puntuales también concuerdan con que han tenido acercamientos a estas por medio de otras editoriales.

Teniendo en cuenta que el 100% de la población concuerda en la efectividad y en el fortalecimiento que ha generado en las competencias lectoras y escritoras el proyecto lector-escritor en sus respectivas instituciones. Los aspectos a mejorar que manifestaron la población entrevistada fue la falta de apoyo de TIC al proyecto ya que como proyecto de aula el grado de satisfacción es alto ya que los comentarios en cuanto a los puntos fuertes y lo que atrapa del proyecto son muy significativos ya que cumple con los diferentes estándares, los derechos básicos de aprendizaje, es práctico, acorde al contexto y a la realidad actual y por último que cumple los requisitos como proyecto de lectura. En cuanto a los disgustos o los factores a mejorar son la interacción e incorporación de las TIC junto a la implementación de textos de carácter filosófico.

Como conclusión se presume tanto con las encuestas como las entrevistas aportadas por los docentes y estudiantes que estas representan un valor fundamental en el desarrollo y el diseño de la plataforma ya que dejan ver la falencia fundamental del proyecto lecto-escritor que es la carencia de la plataforma virtual, aportando una gran variedad de ideas para implementar en la misma tales como: “herramientas multimedia, actividades para desarrollar y evaluar con el fin de determinar fortalezas y debilidades al igual que se puedan clasificar en escala cuantitativa, preparación para las pruebas tipo ICFES, foros, blogs, actividades para fortalecer la lectura de imágenes, introducción y diversificación de textos de agrado para los estudiantes, interacción en la plataforma con los padres y los estudiantes pero principalmente el foco son las actividades para reforzar la habilidades lectoras y escritoras”. Teniendo en cuenta el análisis anterior se llegó a la conclusión junto a los docentes y estudiantes que con desarrollo de la plataforma virtual como apoyo al proyecto lecto-escritor lograría impulsarlo, fortaleciéndolo y haciéndolo mucho más competitivo frente a las necesidades educativas actuales rompiendo el estereotipo y llevando el proyecto a un nuevo nivel.

4.5 Actores que participan en el proyecto Hacia una competencia lecto-escritora

Dentro de los actores que participan del proyecto Hacia una competencia lecto-escritora, están:

- **Autor del proyecto “Hacia una competencia lecto-escritora”:** Es el autor del texto educativo. A su vez, asume el rol de administrador de la plataforma virtual una vez esta se implemente. Sus funciones son la de revisión del material que se irá subiendo, actualización y revisión de la misma.

- **Asesor Autor:** El autor Armando Reyes representa un papel muy importante en el desarrollo del proyecto ya que no solo cumple su función de autor si no que cumple la función de formador y acompañante en los procesos de las instituciones prestando acompañamiento a las mismas, capacitando de primera mano a los docentes, estableciendo jornadas pedagógicas y en cuanto a la plataforma su función sería como administrador y revisor del desempeño de las instituciones, estudiantes, etc., como se puede observar en la Figura 25.

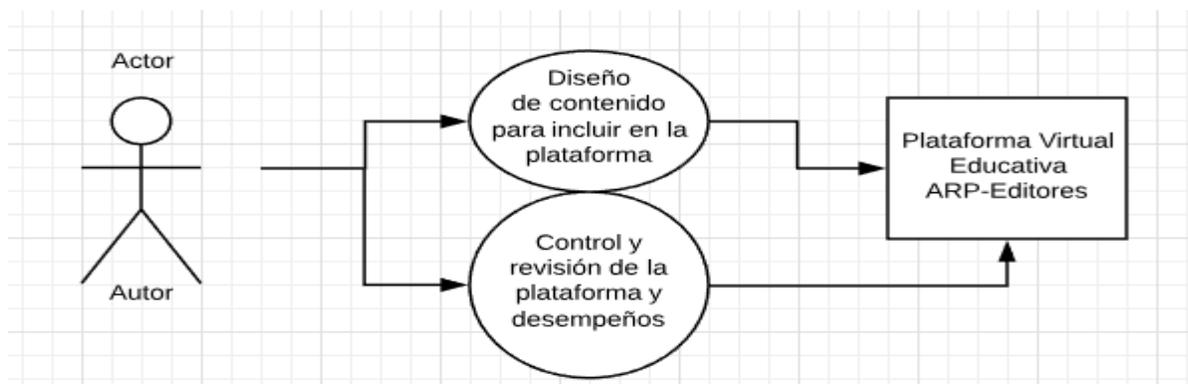


Figura 25. Caso de uso para el Asesor Autor

- **Estudiante:** Son los principales beneficiados del proyecto lecto-escritor y a los que va diseñada la propuesta educativa. Ellos tendrán una clave o un “PIN” de acceso a la plataforma una vez comprado el libro donde podrán interactuar libremente con la plataforma educativa; a su vez también encontrara cursos, tareas, ovas, etc, como se muestra en la Figura 26:

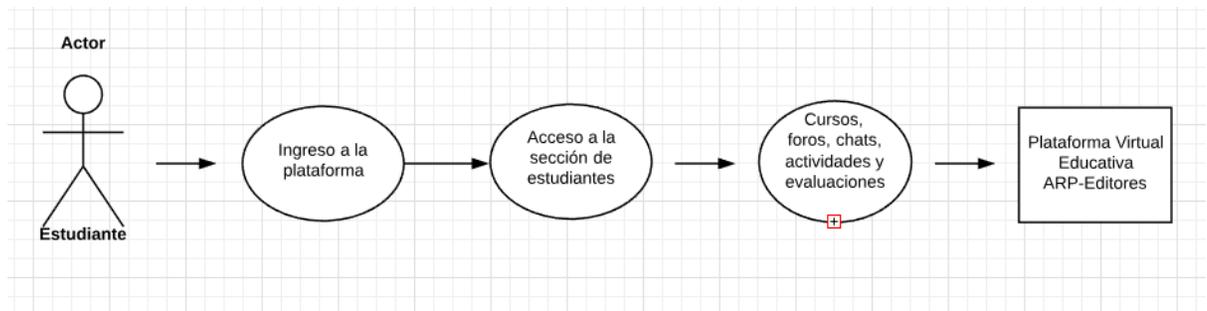


Figura 26. Caso de uso para el estudiante

- **Docentes:** Aquellos docentes de las instituciones educativas donde el proyecto lector-escritor se encuentra vigente. Ellos podrán vigilar, guiar, crear sus propios cursos y ser partícipes en la interacción con la plataforma, como se muestra en la Figura 27.

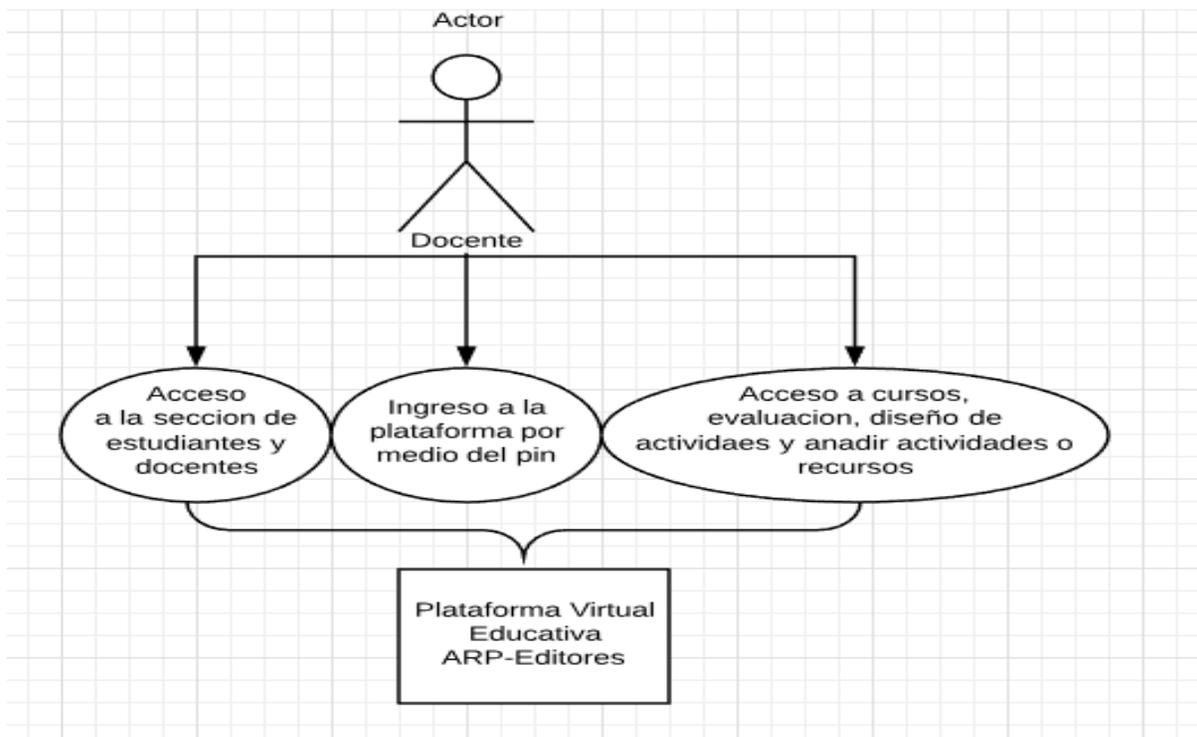


Figura 27. Caso de uso para el docente

Administrador principal: En este caso se encuentran los dos (2) personas seleccionadas por el autor Armando Reyes Patiño. En este caso, ellos tienen el rol de administradores principales de la plataforma virtual. Su rol es la creación de cursos mediante petición previa a los docentes interesados, la actualización y realimentación de la misma, entre otras funciones, como se muestra en la Figura 28.

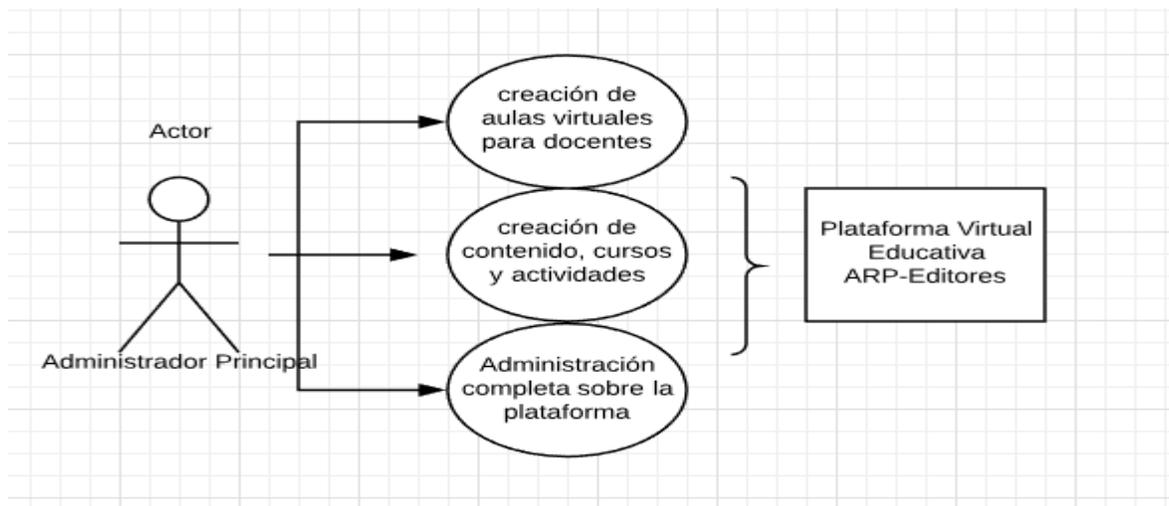


Figura 28. Caso de uso para el administrador

5. Resultados

En este capítulo se tomaron los resultados de los requerimientos establecidos por los usuarios, al igual que las características esenciales presentadas en el marco teórico. Gracias a este análisis, a continuación, se presentan las características y los requerimientos que incluye la plataforma virtual de aprendizaje ARP-Editores.

5.1 Levantamiento de requerimientos de la plataforma ARP-editores

Al analizar los requerimientos por parte de los usuarios y comparar Moodle con las demás plataformas, se plantearon las siguientes razones del porque es la más adecuada para que sirva de apoyo al proyecto educativo “Hacia una competencia lecto-escritora”:

- En primera instancia, se tiene que en la filosofía de Moodle (Moodle, Moodle, 2017), el enfoque de la plataforma es constructivista y constructivista social por lo que va de la mano con el proyecto lecto-escritor ya que es la metodología desarrollada en el libro. El autor en el desarrollo de sus textos educativos emplea este modelo partiendo desde los presaberes del estudiante, confrontándolo con los saberes desarrollados a lo largo del texto, permitiendo al mismo construir nuevo conocimiento junto al desarrollo de las competencias lectoras y escritoras. Por otra parte, para el desarrollo de contenido de las diferentes actividades, elementos y unidades didácticas que se trabajarán en la

plataforma virtual tendrán como base la metodología del texto educativo la cual se observará a profundidad más adelante.

- Desde la perspectiva del enfoque y lo que se quiere lograr con la plataforma (ver más adelante el diseño o planteamiento del prototipo), Moodle se considera que es más asertiva ya que Blackboard está más orientada a la educación superior, al desarrollo y creación de cursos en línea por lo cual se desvía del objetivo o de lo que se espera lograr con el impacto de la plataforma en el proyecto del autor Armando Reyes Patiño.
- Teniendo en cuenta que Moodle y Blackboard son las plataformas más aptas para el diseño de la plataforma virtual ARP-Editores, ya que observando las características de los entornos virtuales de aprendizaje y el sistema de gestión de aprendizaje cumplen a cabalidad con lo propuesto en él. Para la investigación Moodle al ser software libre, representó una ventaja significativa frente a Blackboard en cuanto a la selección de la plataforma que servirá de apoyo al proyecto del autor Armando Reyes Patiño.

Por último, tal y como se observó en la presentación de antecedentes, investigadores tales como (Cortez, 2017), (Ortega & Medina, 2017), en su labor por mejorar y fortalecer los procesos de lectura y escritura, se remitieron a Moodle cumpliendo y logrando su objetivo mediante el desarrollo e implementación de objetos virtuales de aprendizaje desarrollados en la misma gracias a su practicidad, sencillez, fluidez, por ser software libre, entre otras.

Al implementarse una plataforma virtual para dar apoyo al texto lecto-escritor se habla de una mezcla entre el aprendizaje en el aula de clase y fuera de clase por lo cual conocemos como

Blended Learning anteriormente presentado. En ese orden de ideas a continuación se definirá este aprendizaje junto a sus respectivas características.

La plataforma educativa ARP-Editores implementada en Moodle, consta de dos (2) secciones; la primera es la sección del estudiante y la segunda es la sección del docente. A cada estudiante que compre el texto educativo se le hará entrega de un pin (numero) con el cual se registrara en la página / plataforma para poder acceder a las diferentes herramientas y secciones que se mostraran en la misma. De igual manera a cada docente se le hará entrega de su respectivo pin para que pueda registrarse en la plataforma donde encontrará una sección específicamente docente de la cual se hablará más adelante y se explicará a profundidad que la comprende.

En la sección estudiante, la plataforma presenta una serie de despleables y contenidos específicamente para ellos. Inicialmente se diseñarán unos apoyos audiovisuales enseñando el manejo del texto educativo para sacarle el mejor provecho; se encontrará un foro interactivo donde si el estudiante quiere identificarse o de manera anónima ya sea usando seudónimos o no pueda postear sus producciones textuales tales como cuentos, poemas, crónicas, mitos, leyendas, ensayos, artículos científicos, entre muchas otras. En relación a lo anterior el autor del libro en el transcurso del año académico revisará el foro de tal manera en la que el leerá lo publicado y se premiará a los participantes yendo directamente a la última izada de bandera haciendo un reconocimiento público entregando una mención y para los dos (2) mejores escritos que el autor identifique de todos los presentes en el foro se le hará entrega de un premio (el primer año una Tablet) que ira variando año por año junto a la mención fomentando e impulsando a que los

estudiantes escriban. Posteriormente encontrarán tres (3) simulacros de prueba saber exclusivamente la sección de lengua castellana ya que es la que se trabaja con el texto educativo, inicialmente se abarcará solo el simulacro de la prueba saber del grado 11 y progresivamente se irán implementando las del grado 3,5,7 y 9. Además de lo anterior, la sección del estudiante encontramos una sección guía donde se encuentran videos tutoriales sobre el manejo del texto educativo. Consecutivamente al final se plantea una sección donde el estudiante deberá llenar un formato en el cual solo debe diligenciar el porcentaje de comprensión arrojado en la prueba de entrada, las lecciones y la prueba de salida, a manera de digitalizar los resultados y consolidarlos tanto individual como grupalmente y permita elaborar estadísticas sobre la progresión de los estudiantes; se recomienda al docente hacer seguimiento a los resultados que los estudiantes publiquen. Al igual que contara con la sección de actividades donde por lección siguiendo una plantilla base se elaborarán las diferentes actividades de refuerzo para aquellos estudiantes que no logren superar el porcentaje mínimo de comprensión propuesto por el autor el cual es el 60%. Para finalizar el estudiante dispondrá de una sección en la cual podrá tener contacto directo con “Hacia una competencia lecto-escritora” el profesor y en donde se subirán los resultados a medida que avance en el desarrollo del texto y de las competencias de tal manera que el estudiante y el padre de familia en todo momento.

En cuanto a la sección del docente, la plataforma cuenta con diferentes secciones y subsecciones. La primera sección del docente es un foro que estará en conjunto con el foro de los estudiantes. En esta sección, el docente puede abrir temas de discusión con sus estudiantes respecto a las temáticas tratadas en clase y que, a su vez, permita a sus estudiantes subir la

producción textual que ellos tengan en el desarrollo de las lecciones, también podrá publicar sus escritos y producciones textuales.

En la sección docentes, los educadores tendrán la posibilidad de manejar y diseñar sus aulas virtuales (con previa aprobación de los administradores web). Como se mencionó anteriormente, el proyecto educativo “Hacia una competencia lecto-escritora” está compuesto de seis (6) lecciones en las cuales se encuentra una prueba orientada a medir los pre saberes del estudiante (prueba de entrada), seguido de una prueba orientada a medir el aprendizaje después de trabajar la lección (prueba intermedia). El docente adicionalmente dispone con una herramienta donde podrá llevar el seguimiento de los resultados que va presenciando en sus estudiantes a lo largo del año, ya que ellos como se mencionó anteriormente en la sección de estudiantes, cuentan con la herramienta de subir los resultados de sus porcentajes de comprensión de tal manera que se puedan establecer estadísticas individuales y grupales. Lo anterior facilitará al docente llevar el registro de sus estudiantes, ya que actualmente la única manera de comprobar el avance o el impacto del modelo propuesto por el autor Armando Reyes Patiño es directamente en las pruebas saber de 3, 5, 9 y 11 y de esta manera los rectores de cada institución como el mismo padre de familia en todo momento podrán seguir la progresión del educando en tiempo real. Teniendo en cuenta lo anterior, aquellos estudiantes que no logren superar el 60% de comprensión deben realizar una guía (actividad) de refuerzo que se encontrara en la sección del estudiante y esta estará disponible por cada lección del texto, ejemplo la lección uno (1) cuenta con una guía de refuerzo de la misma, en la sección del estudiante igualmente con la lección dos (2), tres (3) y así consecutivamente y con esto se espera que el estudiante logre ese porcentaje de comprensión y mejorar la calidad del proyecto educativo.

En la sección docente, también dispone de apoyo audiovisual y un tutorial en cuanto al manejo del texto educativo y la metodología para la enseñanza. Al docente con el texto educativo se le entrega una carpeta con las respuestas de este, las cuales se encontrarán digitalmente en la misma.

Por último, en la sección docente dispondrá de una sección donde se podrán crear aulas virtuales en caso de necesitarlo donde lo podrá personalizar. En esta aula virtual el docente podrá dejar tareas, trabajos, evaluar, publicar información entre muchas más cosas y podrá hacer uso de las herramientas que aporta la plataforma virtual y en general las TIC.

En síntesis, se ha identificado y seleccionado las mejores herramientas que aportan las TIC para crear ese entorno virtual de aprendizaje llamado plataforma virtual específicamente Moodle para que sirva de complemento al proyecto Lecto-Escritor sirviendo de complemento al mismo y fomentando el aprendizaje fuera del aula y el modelo educativo basado en TIC.

La dirección web donde se encuentra la plataforma EVA ARP-EDITORES con las secciones propuestas para docentes y estudiantes, se encuentra disponible en <https://arp-editores.moodlecloud.com/login/index.php>. A continuación, en las Figuras 25, 26 y 27 se evidencia el funcionamiento de la plataforma AVA.



Figura 29. Página principal de la plataforma ARP-Editores en Moodle



Figura 30. Sección docente plataforma ARP-Editores en Moodle

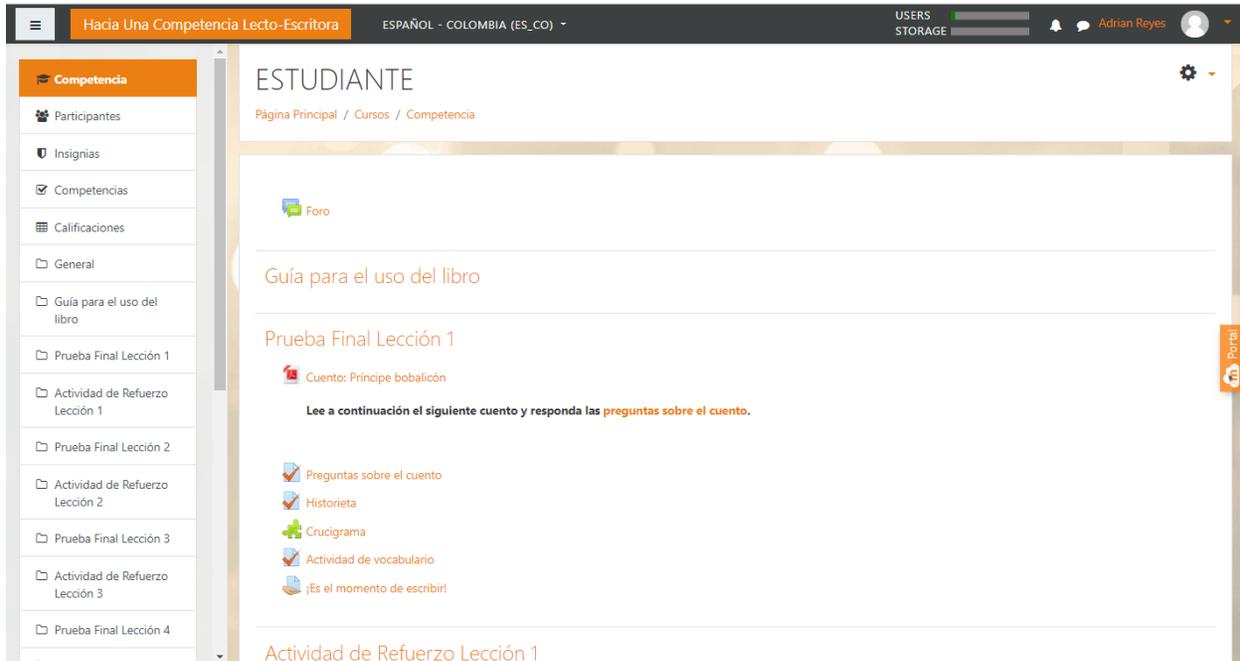


Figura 31. Sección estudiante plataforma ARP-Editores en Moodle

5.2 Diseño de contenido

Antes de abordar una propuesta y un ejemplo sobre las actividades que serán incluidas para la plataforma virtual de aprendizaje “ARP” se presenta a continuación la estructura del texto educativo “Hacia una competencia lecto-escritora” para el grado séptimo (Modulo II).

Para definir la estructura del texto de séptimo grado se abordará de lo general a lo específico.

El texto lecto-escritor está compuesto por la presentación, contenido, prueba de entrada, seis (6) lecciones y por último una prueba de salida.

Prueba de entrada: El objetivo de la prueba de entrada es medir y verificar los presaberes y la comprensión inicial con la que comienza el estudiante. Esta prueba se divide en cuatro (4) fases:

- Primera fase: Preguntas para identificar los presaberes de los estudiantes.
- Segunda fase: Se presenta una lectura la cual contiene preguntas de comprensión para medir las competencias lectoras (comprensiva, interpretativa, argumentativa, propositiva). Hay pruebas de cinco preguntas, de diez preguntas y de veinte preguntas.
- Tercera fase: Se presenta una imagen junto a una serie de preguntas. Generalmente la prueba consta de cinco preguntas.
- Cuarta fase: Por último, se enfrenta nuevamente al estudiante frente a un texto junto a sus respectivas preguntas.

Se debe aclarar que al final de cada prueba existe un recuadro en el cual el estudiante debe calcular el porcentaje de comprensión en la prueba aplicada. Para dar un ejemplo supongamos que en la Fase 2 nos encontramos con un texto el cual tiene diez preguntas de comprensión, de las cuales una vez resuelto, sólo seis respuestas fueron correctas y cuatro incorrectas, lo cual arrojaría un 60% de comprensión del texto leído. Este resultado se considera aceptable para un estudiante que está en un proceso de lectura comprensiva.

Lecciones: El texto consta de seis lecciones las cuales siguen el mismo diseño educativo (Página inicial, Prueba de entrada, Presentación del contenido, Ejercicios de aplicación, ejercicios para el desarrollo del pensamiento, Prueba intermedia, Competencias lecto-escritoras).

La página de inicial conformada por el título, la motivación y los objetivos. El título se ha diseñado acorde el tema que se va a abordar. La motivación está conformada por una ilustración y por una frase célebre; la ilustración está relacionada con el título o con la frase célebre. Los objetivos se plantean para que el estudiante sepa que debe alcanzar. El primero sobre la adquisición de saberes y el segundo, sobre los avances en comprensión y elaboración de textos.

La prueba de entrada está conformada por cuatro preguntas, un artículo, diez preguntas de comprensión sobre el artículo, una imagen para trabajar lectura discontinua conformada por cinco preguntas de comprensión.

La presentación del contenido está relacionada con la teoría que se va a trabajar en cada lección. Se empieza esta parte con preguntas abiertas para determinar los presaberes del estudiante sobre la temática respectiva. Luego se lleva al estudiante a que confronte lo que escribió con la teoría del tema. Para consolidar el aprendizaje del contenido se plantea un Ejercicio de aplicación desarrollado por el autor del libro. Luego se da otro ejercicio para que el alumno haga un análisis similar al ejecutado por el autor en el ejercicio de aplicación.

Después de los anteriores ejercicios se diseñaron varios ejercicios (Sinónimos, antónimos, analogías, estructuración de párrafos, silogismos, señales de tránsito) que buscan desarrollar el pensamiento del estudiante.

La prueba intermedia busca verificar el progreso del estudiante a nivel de comprensión. Esta prueba es más compleja por el nivel de profundidad de las preguntas y por el número de preguntas (veinte).

El desarrollo de competencias está basado en el artículo de la Prueba intermedia. Los ejercicios avanzan de acuerdo con el nivel de profundidad de las competencias: comprensiva, interpretativa, argumentativa y propositiva. Par desarrollar y verificar el avance en las competencias se plantean diversas actividades: jeroglíficos, sopa de letras, crucigramas, sinonimia, antonimia, manejo de conectores, estructuración de oraciones, preguntas abiertas, festival de oratoria, festival poético, festival de teatro, producción de textos literarios, producción de ensayos, producción de artículos científicos y filosóficos.

Prueba de salida: El texto termina con una prueba final que busca medir y verificar los saberes que el estudiante logró desarrollar a lo largo del desarrollo del texto educativo y su comprensión final de comprensión. Esta prueba es similar a la prueba de entrada al comienzo del libro ya que cuenta con los mismos elementos los cuales son: Preguntas sobre lo trabajado a lo largo del libro, lecturas y preguntas de comprensión, análisis de imágenes con sus respectivas preguntas y por último una lectura junto a sus preguntas.

Para el presente trabajo, el investigador se basó en la propuesta del texto educativo “Hacia una competencia lecto-escritora” para la elaboración del esquema para el diseño de contenido o actividades las cuales serán incluidas en la plataforma virtual de aprendizaje a manera de evaluar al estudiante o refuerzo de las actividades presenciales que se pueden trabajar directamente en el libro.

5.2.1 Esquema para la elaboración de contenido o actividades para incluir a la plataforma

Analizando la estructura de las lecciones y como las maneja el autor Armando Reyes Patiño se propone el siguiente esquema para la elaboración de las unidades el cual debe constar y cumplir con el esquema de la Figura 32.

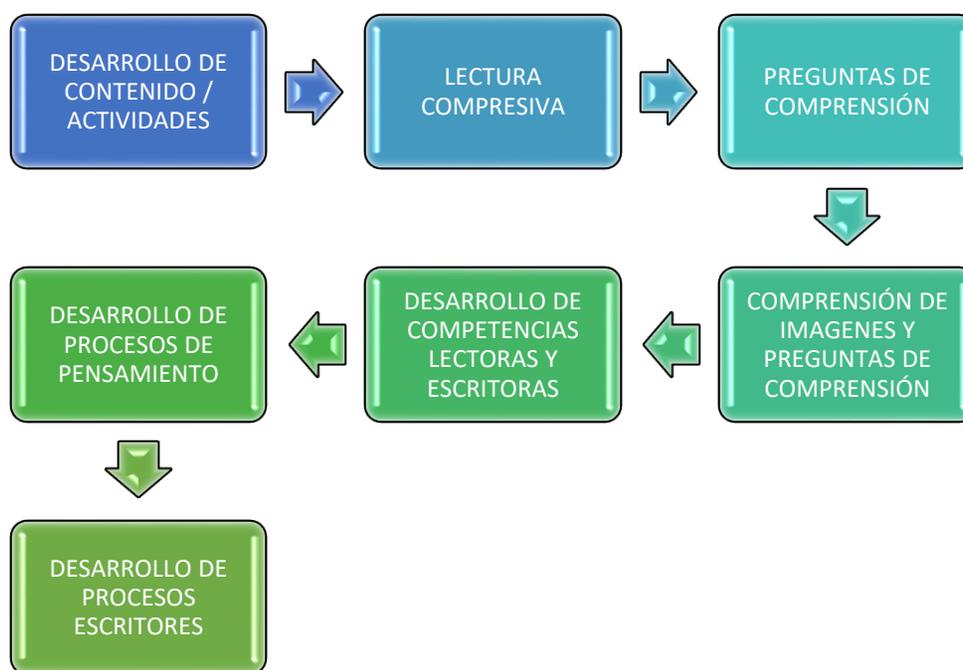


Figura 32. Esquema para la creación de contenido para la plataforma ARP-Editores

Lectura Comprensiva: En esta sección se debe seleccionar un texto, video, cortometraje, largometraje, etc.... del cual saldrán las preguntas de comprensión en las que se le evaluará las diferentes competencias lectoras.

Preguntas de comprensión: Como anteriormente se mencionó, en esta sección con base en el elemento anterior se plantean las diferentes preguntas teniendo en cuenta las cuatro (4) competencias lectoras, preferiblemente diseñar diez (10) preguntas en esta sección.

Comprensión de imágenes y preguntas de comprensión: En esta sección se debe seleccionar imágenes, historietas, graficas, infografías, caricaturas, memes, entre otras; las cuales surgirán las preguntas de comprensión, preferiblemente elaborar solo (5) preguntas.

Desarrollo de Competencias Lectoras y Escritoras. En esta sección tenemos diferentes actividades para que el estudiante desarrolle sus habilidades. Las actividades sugeridas son sopas de letras, laberintos, crucigramas, dibujo, caricaturas, historietas, etc...

Desarrollo de procesos de pensamiento: En esta sección basándonos en el libro el autor dispone de diferentes actividades las cuales le permiten al educando desarrollar y ampliar su conocimiento. Las actividades que se identificaron fueron: Ejercicios de vocabulario tratados mediante los sinónimos y antónimos, analogías, silogismos, la relación de columnas para lograr un resumen de los hechos más importantes de la lectura, el orden de los hechos, entre otros.

Desarrollo de procesos escritores: En esta sección, se le entrega al estudiante algunas pautas e indicaciones de manera que logre fortalecer la escritura mediante el escrito de discursos, cuentos, fábulas, poemas, coplas, adivinanzas, acrósticos, mitos, leyendas, ensayos, artículos científicos y filosóficos, entre muchas otras.

Teniendo en cuenta los dos (2) puntos anteriores a continuación se dará un ejemplo de cómo se diseñarán las actividades que se subirán a la plataforma.

Para el desarrollo de la siguiente unidad didáctica se tuvo en cuenta el texto escolar “Hacia una competencia lecto-escritora” Modulo II (septimo grado).

5.2.2 Ejemplo de diseño de contenido / actividades

A continuación se presenta un ejemplo del diseño del contenido para las actividades implementadas en la plataforma ARP-Editores:

1. Lee a continuación el siguiente cuento.

Sucedió una vez que dos príncipes se fueron a caminar por el mundo en busca de aventuras y, habiéndoles gustado la vida libre y salvaje, no volvieron a su reino.

El tercer hermano, a quien todos llamaban el “Bobalicón”, salió a buscar a los otros dos. Cuando, al fin, los encontró se burlaron de él y le invitaron a seguirles en el camino que habían emprendido.

Iban los tres hermanos anda que andarás, cuando encontraron un hormiguero. Los dos hermanos mayores quisieron así pisarlo y deshacerlo, para ver cómo se escapaban las hormigas acarreado sus huevos. Pero el Bobalicón no les dejó que lo hicieran, diciendo:

-No las matéis. Dejad tranquilas a las criaturas de Dios.

Un poco más allá encontraron un lago, en el que unos patos nadaban. Pero los hermanos mayores quisieron coger un par de ellos, para asarlos y comérselos. Pero el Bobalicón no se los permitió, diciendo:

-No los matéis. Dejad en paz a las criaturas de Dios

Andando, andando, llegaron a una colmena, en la que había tanta y tanta miel, que rebozaba por el tronco del árbol. Los dos príncipes querían prender fuego al árbol y ahogar a las abejas para llevarse la miel. Pero el Bobalicón se opuso, diciendo:

-No las queméis. Dejad en paz a los animalitos de Dios.

Por último, andando, que, andando, los tres hermanos llegaron a un castillo donde no se veía alma viviente. Recorrieron todos los salones y estancias, que estaban abiertos, y, al final, encontraron una puerta cerrada con tres cerrojos. En el centro de la puerta había una rejilla, por la que se veía lo que pasaba dentro de aquella habitación.

Los hermanos miraron por la rejilla y vieron un hombrecillo gris sentado en una mesa. Le llamaron una vez... y otra..., pero él no pareció oírles. Por fin cuando le llamaron por tercera vez, se levantó, abrió la puerta y salió.

A la mañana siguiente, el hombrecillo gris fue en busca del hermano mayor, le hizo una seña de que le siguiera y le condujo hasta la lápida de una piedra donde estaban escritas las tres pruebas que era preciso realizar para poder desencantar el castillo.

He aquí la primera prueba: en el bosque, entre el musgo, se habían esparcido mil perlas de las princesas. Era preciso recogerlas todas, sin que faltase una sola, y si al ponerse el sol no estaban todas recogidas, el visitante se tornaría en una piedra.

El hermano mayor fue al bosque, y buscó todo el día, más al llegar la oscura noche sólo había encontrado un centenar. Y sucedió lo que la inscripción de la lápida decía: que se tornó de piedra.

Al día siguiente fue el hermano mediano quien probó fortuna, pero no tuvo más suerte que el mayor; sólo pudo reunir doscientas perlas y también se convirtió en piedra.

Por último, Bobalicón, buscó y rebuscó entre el musgo, pero era difícil encontrar las perlas, y no las recogía sino muy despacio.

Se sentó en una piedra y se echó a llorar. Entonces, la reina de las hormigas, a quien él había salvado la vida, acudió con cinco mil hormiguitas, y en un santiamén encontraron todas las perlas y las pusieron en un montón.

La segunda prueba, era encontrar la llave del cuarto de las princesas, que se había caído al lago. Los patos a quienes él les había salvado la vida nadaron, se sumergieron, y de aquellas profundidades del lago surgieron trayendo la llave en el pico.

Pero la tercera era más difícil. El príncipe debía adivinar cuál era la más joven y la más bella de las tres princesas que estaban dormidas. Las tres eran iguales, y no se las podían distinguir en nada, excepto en que cada una, antes de dormirse, había probado una golosina distinta. La mayor un terrón de azúcar, la segunda un caramelo, la tercera una cucharadita de miel.

Entonces, la reina de las abejas, acudió y probó los labios de las tres. Se detuvo en la boca de la que había comido la miel y así el príncipe pudo reconocer a la más joven.

Inmediatamente, el castillo se desencantó, y el Bobalicón se casó con la más joven y la más dulce de las tres princesas (GRIMM & GRIMM, 1998).

2. Encierra con un círculo la letra de la opción correcta.

<p>1. El tema del texto es:</p> <p>a. Las pruebas. b. Un premio. c. Los hermanos. d. Los animales.</p> <p>2. Un título para el texto puede ser:</p>	<p>6. El primer daño ecológico que trataron de hacer los príncipes mayores fue:</p> <p>a. Coger un par de patos para asarlos y comérselos. b. Prender fuego al árbol y ahogar a las abejas para llevarse la miel.</p>
---	--

<p>a. Joven desencantada.</p> <p>b. Premio a una defensa.</p> <p>c. Hermanos depredadores.</p> <p>d. Animales en peligro.</p>	<p>c. Pisar y deshacer el hormiguero para mirar a las hormigas cargando los huevos.</p> <p>d. Tumbiar el árbol para coger los huevos de un nido.</p>
<p>3. La idea central o principal del texto es:</p> <p>a. Los dos príncipes mayores querían destruir todo lo que encontraban.</p> <p>b. El príncipe menor, Bobalicón, era defensor de la Naturaleza.</p> <p>c. El príncipe Bobalicón es premiado por haber defendido la Naturaleza.</p> <p>d. El príncipe Bobalicón se casa con la princesa más joven y bella.</p>	<p>7. En el cuento LA REINA DE LAS ABEJAS, quien cuenta la historia es:</p> <p>a. Alguien que participa como personaje principal.</p> <p>b. Alguien que participa como personaje secundario.</p> <p>c. Alguien que participa como personaje y cuenta los hechos.</p> <p>d. Alguien que no participa en los hechos narrados y los cuenta desde afuera.</p>
<p>4. En las oraciones: “-No las matéis. Dejad en paz a las criaturas de Dios”, la persona gramatical a la que se refiere la acción es:</p> <p>a. La primera persona del singular.</p> <p>b. La segunda persona del singular.</p> <p>c. La primera persona del plural.</p> <p>d. La segunda persona del plural.</p>	<p>8. El término más exacto para definir a los hermanos mayores es:</p> <p>a. Destruidores.</p> <p>b. Animales.</p> <p>c. Irracionales.</p> <p>d. Salvajes.</p>
<p>5. El príncipe menor trata de convencer a sus hermanos mayores de que no le hagan daño a la</p>	<p>9. Al final, el príncipe Bobalicón, supera las tres pruebas, gracias a la ayuda de los animales que él había salvado. Acá tiene gran sentido el proverbio que dice:</p>

<p>Naturaleza con un argumento de carácter:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Ético. b. Científico. c. Religioso. d. Ecológico. 	<ul style="list-style-type: none"> a. "No hagas a otro lo que no quieras que te hagan a ti". b. "Ayúdame que yo te ayudaré". c. "Hoy por ti, mañana por mí". d. "La unión hace la fuerza". <p>10. La prueba más difícil que tuvo que superar el príncipe menor fue:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Conquistar a la princesa. b. Recolectar las mil perlas. c. Encontrar la llave del cuarto de las princesas. d. Adivinar cuál era la más joven y bella de las tres princesas.
--	--

Mi porcentaje de comprensión en la anterior prueba fue del _____ %.

3. Observa la siguiente historieta y luego responde

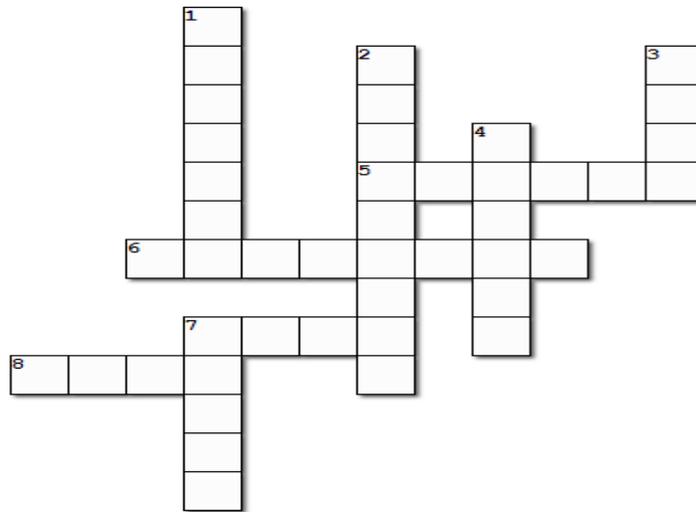


Figura 33. Historieta para el desarrollo de la actividad propuesta en la plataforma ARP-Editores para el desarrollo de competencias por medio de imágenes.

- 1. En la primera viñeta, todos los personajes:**
 - a) Tienen el mismo lenguaje.
 - b) Tienen pensamientos divergentes sobre algo.
 - c) Están totalmente de acuerdo con lo expuesto anteriormente.
 - d) Las tres opciones son las correctas.
- 2. La llegada de un cuarto personaje:**
 - a) Varía la forma de pensar de los cuatro personajes.
 - b) Unifica los criterios de los tres primeros personajes.
 - c) Cambia totalmente la opinión de los primeros personajes.
 - d) Las opciones b y c son las correctas.
- 3. Además de la vestimenta, lo que diferencia a los tres primeros personajes de la viñeta con el cuarto es:**
 - a) Las gafas.
 - b) La calvicie.
 - c) La seriedad.
 - d) Su forma de pensar sobre algo.
- 4. El cambio masivo de opinión de los personajes se debe a:**
 - a) La rebeldía de los subordinados.
 - b) La insubordinación propia de los obreros.
 - c) La subordinación que le deben a un superior.
 - d) La igualdad de criterio de jefes y subordinados.
- 5. El cambio intempestivo de opinión en las circunstancias descritas es:**
 - a) Totalmente irracional.
 - b) En definitiva, increíble.

- c) Muy común en nuestra sociedad.
- d) Muy difícil de encontrar en nuestro medio.

4. Resuelve el siguiente crucigrama con base en el cuento.



Horizontal	Vertical
<p>1. Animales que ayudan a superar la tercera prueba</p> <p>2. Lugar donde Vivian las princesas nombradas en la obra</p> <p>3. Lugar en donde se encuentran los patos del cuento.</p> <p>4. Sustancia espesa que forman las abejas</p>	<p>1. Animales que ayudan a superar la primera prueba (singular)</p> <p>2. El nombre del príncipe relacionado en la obra</p> <p>3. Numero de pruebas</p> <p>4. Objetos de la primera prueba nombrados en el cuento</p> <p>7. Objeto de la segunda prueba nombrados en el cuento</p>

5. **Subraya el sinónimo del signo lingüístico en negrilla en las columnas de la derecha de acuerdo con el sentido que tiene en el cuento.**

Deshacer	Hacer	Montar	Construir	Desmontar
Burlar	Afrontar	Lograr	Engatusar	Emerger
Acarrear	Exonerar	Conducir	Eliminar	Bajar
Desencantar	Desengañar	Enojar	Aplacar	Concluir
Fortuna	Fatalidad	Percance	Accidente	Suerte

6. **¡Es el momento de escribir! A partir de ahora eres un(a) escritor(a). Transforma el cuento anterior. Ten en cuenta:**

- a) Los dos hermanos mayores son atacados por los animales que estaban maltratando.
- b) Bobalicón debe enfrentarse al hombrecillo gris para que le indique como desencantar a la princesa.
- c) ¿Qué final le pondrías a este cuento?
- d) Con los cambios que has hecho, ¿Qué título le pondrías al cuento?
- e) Haz un dibujo relacionado con el contenido del cuento.
- f) Redacta el cuento en borrador, corrígelo y escríbelo a continuación del dibujo.

Este será el tipo de actividades encontradas en la plataforma virtual y esta plantilla sirve tanto para la elaboración de actividades de refuerzo como para las pruebas finales de cada lección.

Hasta el momento se han dado las pautas de la elaboración de la plataforma y la interacción de los usuarios con la misma, pero no se ha definido el manejo del estudiante y el docente con la plataforma mediante el desarrollo del texto educativo en la clase magistral. Por consiguiente, se planteará a continuación la propuesta de manejo de la plataforma tanto del estudiante y el docente y los momentos donde la plataforma se incluirá en el proceso educativo.

El estudiante a principio del año escolar debe adquirir su texto educativo “Hacia una competencia lecto-escritora” modulo II el cual vendrá con su pin de acceso con el cual se registrara en la plataforma. Para el desarrollo del texto educativo el autor les plantea a las instituciones educativas que este se trabaje durante 2 horas por semana en la asignatura de plan lector.

En el desarrollo de las lecciones encontramos momentos donde el estudiante debe elaborar creaciones textuales las cuales una vez se revisen en clase y sean aprobadas por el docente, serán subidas al foro y el docente previamente deberá haber abierto un tema de discusión o sección para que la producción textual de la lección que estén abordando en clase.

Posteriormente, una vez finalizada la lección, el docente les pedirá a los estudiantes que presenten la “Prueba Final” que se encontra en la plataforma. Esta prueba revelará el verdadero porcentaje de comprensión obtenido por el estudiante, después haber finalizado la lección en el texto escolar. Aquellos que no logren superar el 60% de comprensión, deberán realizar las actividades de refuerzo que se encuentran en la plataforma.

Con lo anterior se logra integrar la plataforma como apoyo al proyecto lecto-escritor del autor Armando Reyes y a su vez se reforzará el desarrollo de las habilidades lectoras y escritoras.

Otra manera de integrar la plataforma ARP-Editores a la clase magistral se daría con aquellos docentes que quieran crear sus aulas virtuales en la plataforma para trabajarla con sus estudiantes creando sus contenidos personalizados, dejando tareas y evaluando según su criterio propio.

De esta manera, mediante la inclusión de los elementos y actividades expresadas anteriormente, el estudiante en el transcurso del año y el desempeño de la plataforma virtual, favorecerá el aprendizaje fuera del aula, específicamente el blended learning. Esto se logrará a medida que el docente logre guiar al estudiante entre la plataforma y el aula de clase, de manera que la producción textual producida por el estudiante sea subida a la plataforma y lo que el estudiante realice en la plataforma, sea socializado en clase potencializando las habilidades lectoras y escritoras mediante el trabajo colaborativo y el trabajo individual.

5.3 Guía de secuencia didáctica para docentes expresada en momentos

5.3.1 Primer Momento - Docentes

Al docente a principio de año se le hace entrega de su texto guía con una carpeta en la que están las orientaciones metodológicas, las actividades complementarias, las respuestas a las pruebas y ejercicios, igualmente el pin de acceso a la plataforma virtual. El docente deberá entrar a la misma, inicialmente en la sección guía para docentes, ahí encontrará el tutorial para el

manejo del libro en el aula de clase, el manejo de la plataforma, el esquema para la creación de contenido, el banco de guías, pruebas saber, lecturas y material didáctico puesto a disposición para el libre uso del mismo.

Si el docente desea crear un aula virtual o un curso para manejar actividades propias de su clase, este debe contactar a los administradores para la habilitación del espacio.

A medida que sus estudiantes vayan adquiriendo el texto educativo, debe invitar a que ingresen a la plataforma con su pin de acceso y observen la sección “guía para el uso del libro”.

5.3.2 Segundo Momento - Docentes

Cuando el docente esté por terminar cada lección del texto educativo, debe dirigirse a al foro de la plataforma para crear un nuevo tema de discusión o sección donde el estudiante suba su producción textual, ya que al final de cada lección del libro, se presenta una actividad donde se le pide al estudiante que elabore un texto, cuento, artículo científico, poema, etc... el cual será llevado al foro mediante la indicación del docente en un plazo establecido.

5.3.3 Tercer Momento - Docentes

Al igual que el foro, al finalizar la lección el docente debe establecer un plazo máximo para que el estudiante resuelva la prueba final establecida en la plataforma. El estudiante que no supere el 60% de comprensión, nuevamente guiado por su docente presentará la actividad de

refuerzo. Una vez finalizado el plazo de entrega, el docente en la siguiente clase debe realizar una puesta en común y realimentación sobre la prueba desarrollada en la plataforma.

5.3.4 Cuarto Momento - Docentes

Una vez por periodo se le pide al docente que descargue el documento u observe via web los resultados que el estudiante va subiendo a esta sección en la plataforma de tal manera que corrobore los resultados que aparecen en la misma sean correctos y así llevar un buen control sobre la progresión y el desarrollo de las habilidades lectoras y escritoras en tiempo real, el cual podrá ver el padre de familia, el docente, el estudiante y la institución.

5.4 Guía de secuencia didáctica para estudiantes expresada en momentos

5.4.1 Primer Momento - Estudiantes

El estudiante al adquirir su texto educativo “Hacia una competencia lecto-escritora” tiene derecho a su pin de acceso que se encuentra en la contraportada del libro. El estudiante con guía de su docente debe ingresar a la plataforma con su pin y entrar a la sección de guía para el uso del libro seguido a la guía para el uso de la plataforma, donde encontraremos recursos audiovisuales (videos tutoriales).

5.4.2 Segundo Momento - Estudiantes

El estudiante al finalizar las respectivas lecciones del texto educativo, desarrolla la producción textual guiado por el docente y en el plazo establecido debe subir a la sección del foro la producción textual.

5.4.3 Tercer Momento - Estudiantes

Al igual que el foro, una vez finalizada la lección, el estudiante con la guía de su docente deberá ingresar a la plataforma en un nuevo plazo de tiempo establecido para realizar la prueba final y dependiendo su rendimiento en el porcentaje de comprensión, tendrá presentar la actividad de refuerzo. En caso de que las actividades y pruebas generen dudas e incógnitas, se le pide al estudiante que las escriba en su cuaderno para que en la siguiente clase en la puesta en común las despeje.

5.4.4 Cuarto Momento - Estudiantes

En la sección de guía para el uso de la plataforma, se le indica al estudiante que al final de la sección “estudiante”, se encuentra un documento llamado “mis resultados” donde debe consignar los resultados obtenidos al desarrollar el texto, y con esto lograr medir realmente y en tiempo real su progresión.

6. Discusión

En esta sección veremos los resultados encontrados mediante el desarrollo de la tesis de investigación. Para esto se presentará a continuación una síntesis metodológica junto a los tres objetivos específicos.

Síntesis metodológica

En primer lugar, se identificó el problema del proyecto Hacia una competencia lecto-escritora del autor Armando Reyes Patiño, al cual se le realizó el estado del arte exponiendo las dificultades que tiene frente necesidades educativas actuales, específicamente la educación basada en TIC. Una vez tratada la problemática, se dio a conocer a grandes rasgos en que consistía el proyecto lecto-escritor, su fundamentación, metodología y se encontraron algunos antecedentes que sirvieron para enfatizar la problemática detectada.

Para elaborar el diseño de la plataforma, primero el investigador dio a conocer los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (EVA) y sus características más relevantes ya que sobre este especialmente se centraría la presente tesis. Posteriormente también se da a conocer sobre los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) y por último se presentan las plataformas virtuales de aprendizaje con su respectiva caracterización tomando como referencia a Exelernig, Blackboard y por último Moodle.

Luego se diseñaron las herramientas para la recolección de la información que fue aplicada en dos (2) instituciones educativas de carácter público para conocer los requerimientos de los diferentes usuarios, los cuales posteriormente estarían en contacto directo con la plataforma para conocer sus gustos y preferencias.

Teniendo en cuenta la información recolectada y analizada junto a las entrevistas realizadas al autor del proyecto lecto-escritor, el investigador estableció los requerimientos principales los cuales servirían de base para la elaboración de la plataforma virtual; definió y caracterizó a los actores del proceso, propuso un esquema o plantilla para la elaboración de contenido en la misma junto a un ejemplo el cual se trató anteriormente, por ultimo propuso y mostró el diseño del prototipo de la plataforma ARP-Editores.

6.1 Estado del arte del proyecto pedagógico “Hacia una competencia lecto-escritora”

Para abordar este objetivo se identificó el problema al cual se enfrentaba el proyecto lecto-escritor frente a las necesidades educativas actuales teniendo de referente la educación basada en TIC. Para esto, se realizó un estado del arte donde se dio a conocer lo que conforma el proyecto del autor Armando Reyes Patiño y algunos antecedentes que sirvieron para enfatizar dicha problemática.

También se diseñaron herramientas para la recolección de la información de los estudiantes y docentes que han trabajado el proyecto lector por un periodo superior a dos (2) años, para

lograr establecer las preferencias de los usuarios y conocer al respecto de las ventajas y desventajas que presenta el proyecto Hacia una competencia lecto-escritora.

6.2 Eleccion de Moodle para el diseño del EVA

Se delimitaron dos (2) plataformas educativas las cuales sirvieron de base para la elaboración del diseño. Las plataformas investigadas fueron Moodle y Blackboard.

Cada una fue descrita presentando los rasgos más representativos de cada una, luego fue caracterizada y por último se establecieron las ventajas y desventajas de cada una.

Las encuestas y entrevistas también jugaron un papel muy importante al momento de la elección de la plataforma sobre la cual se realizaría el diseño del prototipo, ya que en esta sección se tomaron en cuenta los requerimientos de los usuarios.

Este proceso terminó en la selección de Moodle para el manejo del diseño del entorno virtual de aprendizaje por las siguientes razones:

- Moodle facilita la enseñanza, comunicación y evaluación, lo cual permite lograr un seguimiento a los alumnos y favorecer el aprendizaje fuera del aula o Blended learning.
- Como características generales Moodle permite la comunicación estudiante-estudiante, estudiante-docente, docente-autor, docente-administrador, etc...
- Facilidad en la creación de contenido, favorece el aprendizaje colaborativo y facilidad de acceso.

- Permite la creación y la construcción de contenidos y cursos.
- En cuanto a la información encontrada por el investigador, Moodle fue la plataforma con la mayor información encontrada.
- Como se mencionó anteriormente, Moodle al ser software libre superpuso una ventaja significativa al momento de la selección de la plataforma que daría apoyo al proyecto lecto-escritor.
- Teniendo en cuenta los lineamientos sobre los requerimientos de los entornos virtuales de aprendizaje, se observó que Moodle junto a Blackboard fueron las mejores plataformas sobre las cuales se debería elaborar el EVA.
- Teniendo en cuenta la metodología planteada en el marco teórico, Moodle permite la inclusión de objetos virtuales de aprendizaje, cumple con las características que todas las plataformas virtuales de aprendizaje deben cumplir y por último siendo lo más importante permite al estudiante el desarrollo y aprendizaje de las habilidades lectoras y escritoras fuera del aula.
- Con Moodle se logró llegar a la implementación del prototipo de la plataforma ARP-Editores, lo cual fue un aspecto fundamental para la investigación.

6.3 Diseño del prototipo de la plataforma en Moodle.

Teniendo en cuenta la definición de entorno virtual de aprendizaje (EVA), sus propiedades y los requerimientos aportados por los usuarios, fruto del análisis de las encuestas y entrevistas previamente aplicadas.

Se delimitó y diseñó los actores con sus respectivas funciones en relación a la plataforma, un bosquejo general al respecto de las características, propiedades y la arquitectura del entorno virtual (plataforma) conocida como ARP-Editores que abarca el menú del sitio, la sección de docentes, estudiantes, entre otras.

Por último se presentó una propuesta al respecto de las actividades para incluir en la plataforma teniendo en cuenta los requerimientos, tanto de la comunidad encuestada, el autor y la metodología del texto educativo “Hacia una competencia lecto-escritora” Modulo II (grado séptimo), en la cual se propone una plantilla / esquema al respecto de la propuesta (sugerencia) para los docentes que quieran elaborar sus actividades en el EVA junto a un ejemplo la cual es la Actividad 1 mostrada en la plataforma.

(Sevillano García, 2009), (Cabero, Martín, & Llorente, 2013) y (Peñalosa C. & Castañeda F., 2008), hicieron énfasis en la importancia de las Tecnologías de la Información y Comunicación y su impacto en la educación actual. (Ortega & Medina, 2017), resaltaron en sus tesis de grado la inclusión de objetos virtuales de aprendizaje en Moodle para el desarrollo de las habilidades lectoras y escritoras. Gracias a ellos, se establecieron las bases para el levantamiento de requerimientos, apoyados en la información recolectada por los usuarios para cumplir con las características del entorno virtual de aprendizaje descrito por Suárez y a su vez cumplir con los lineamientos y requerimientos por parte de la comunidad educativa, logrando como resultado la implementación del prototipo del diseño de la plataforma virtual de aprendizaje ARP-Editores.

Con esto se espera que con la implementación de la propuesta aportada por el investigador, el proyecto “Hacia una competencia lecto-escritora” del autor Armando Reyes Patiño, pueda adaptarse a las necesidades educativas actuales expresadas por la comunidad, los usuarios y algunos autores tales como: (Vence Pájaro, 2014), (Santiago B. & Sosa S., 2012), (Peñalosa C. & Castañeda F., 2008) y (Cabero, Martín, & Llorente, 2013), mejorando significativamente el desarrollo de las habilidades lectoras y escritoras por parte de los estudiantes en las instituciones donde éste llegue a hacer presencia, al igual que los docentes se adapten, conozcan y aprovechen las ventajas de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en su diario vivir favoreciendo la enseñanza y el aprendizaje.

6. Conclusiones

La plataforma virtual de aprendizaje ARP-Editores servirá como apoyo al proyecto pedagógico “Hacia una competencia lecto-escritora” del autor Armando Reyes Patiño, por ende el valor agregado que se da a este proyecto, es la integración de un nuevo esquema educativo, ya que pasaría de ser un proyecto de aula a un modelo educativo bajo la metodología Blended Learning, donde el estudiante no solo desarrolla y trabaja las habilidades lectoras y escritoras en el salón de clase, sino que también lo realizará por fuera del aula con una constante retroalimentación en cada momento.

Teniendo las características principales de los entornos virtuales de aprendizaje, mediante la implementación de la plataforma ARP-Editores, tanto los docentes, como el autor y los administradores ampliarán las estrategias de aprendizaje y pondrán a disposición del aprendizaje los recursos y herramientas aportadas por las TIC. El aprendizaje colaborativo con la inclusión del foro, actividades, evaluaciones y las socializaciones de las actividades en clase magistral entrarán a jugar un papel importante en la mejora del aprendizaje y desarrollo de habilidades del educando, saliendo del esquema tradicional.

Gracias a la realización de la investigación, pude generar un aporte a la educación, mejorando las condiciones del proyecto pedagógico “Hacia una competencia lecto-escritora” del autor Armando Reyes Patiño, actualizándolo frente a las necesidades y requerimientos por parte

de los usuarios. Todo esto fue posible, mediante el conocimiento de los elementos y herramientas aportadas por la Maestría en Educación, rescatando y resaltando lo más relevante: el conocimiento, diseño y la aplicación de la didáctica en diferentes áreas, la producción de objetos virtuales de aprendizaje y, por último, de donde surgió la iniciativa de la investigación, educación digital

7. Recomendaciones

Como recomendaciones queda pendiente analizar y plantear estrategias para el manejo de las actividades de la plataforma ARP-Editores de manera offline, ya que en algunos municipios donde pueda llegar a estar el proyecto lector no cuentan con los servicios de internet. Todo esto de manera que al estudiante se le puedan ofrecer todas las alternativas y estén puestas a su disposición para mejorar su aprendizaje y la calidad del mismo.

De igual manera se recomienda al autor del proyecto pedagógico “Hacia una competencia lecto-escritora” motivar a los docentes que hagan parte del proceso, ya que ellos representan un papel fundamental para que la aplicación e implementación de la plataforma se presente y aplique de manera adecuada.

Se recomienda ampliar la utilidad de la plataforma Moodle en su desarrollo de evaluaciones, actividades lúdicas y en la inclusión de recursos multimedia para enriquecer el diseño de las próximas unidades a incluir en la plataforma. Al igual que diseñar un modo offline para que la población que no cuenta con internet constante pueda desarrollar las actividades y tareas planteadas.

Referencias Bibliográficas

- AMEI-WAECE, D. P. (08 de 12 de 2018). *Diccionario Pedagógico AMEI-WAECE*. Obtenido de <http://waece.org/diccionario/index.php>
- Aula 1. (20 de 01 de 2019). *Aula 1*. Obtenido de <https://www.aula1.com/entorno-virtual-aprendizaje-eva/>
- Ausubel, D. (1983). Teoría del Aprendizaje Significativo. *Fascículos de CEIF*(1), 1-10.
- B, J., & M, W. (10 de 05 de 2017). *Modelos de enseñanza*. Obtenido de http://www.unizar.es/cce/atencion_diversidad/Didactica/Modelos%20de%20ense%C3%B1anza.pdf
- Bedoya M, C., & Taborda, P. (19 de 01 de 2018). *SlideShare*. Obtenido de SlideShare: <https://es.slideshare.net/xelca98/blackboard-learn-13067408>
- Cabero, J., Martín, V., & Llorente, M. (2013). *Desarrollar la competencia digital : educación*. Sevilla: Eduforma.
- Colegios Colombia . (01 de 12 de 2017). *Colegios Colombia* . Obtenido de Colegios Colombia : <http://www.colegioscolombia.com/resultados.php?1442667536>
- Colombia aprende. (01 de 11 de 2017). *Colombia Aprende*. Obtenido de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-172369.html>
- Colombia Aprende. (15 de 10 de 2017). *Colombia Aprende*. Obtenido de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/w3-article-349446.html>
- Cortez, E. P. (02 de 11 de 2017). *Fortalecimiento de las habilidades lectoras y escritoras en niños de quinto grado, mediante la aplicación de estrategias didácticas de aprendizaje apoyadas en las Tic*. Obtenido de http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle/10656/1256/TAMB_PerazaCortezEdilma_2011.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Definición ABC. (10 de 05 de 2017). *Definición ABC*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/comunicacion/lengua-espanola.php>
- Definista. (05 de 12 de 2018). *Conceptodefinicion.de*. Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/lectura/>
- Didácticas, M. (10 de 05 de 2017). <http://metodologiasdidacticasedsup.weebly.com/aprendizaje-colaborativo.html>. Obtenido de <http://metodologiasdidacticasedsup.weebly.com/aprendizaje-colaborativo.html>
- EasyLMS. (20 de 1 de 2019). *EasyLMS*. Obtenido de <https://www.easy-lms.com/es/ayuda/centro-de-conocimiento-lms/que-es-un-lms/item10182>
- Editorial Norma. (22 de 10 de 2017). *Norma*. Obtenido de Norma: <http://educaevolucion.com/>

- Editorial Santillana. (22 de 10 de 2017). *Santillana plus+*. Obtenido de Santillana plus+:
<http://santillanaplus.com.co/>
- Educación, M. d. (10 de 05 de 2017). *Ministerio de Educación*. Obtenido de <https://www.mineduc.cl/>
- En TIC confío. (10 de 05 de 2017). *EnTICconfío*. Obtenido de <https://www.enticconfio.gov.co/que-son-y-para-que-sirven-las-tic->
- Exelearning. (21 de 06 de 2017). *Exelearning*. Obtenido de
http://exelearning.net/html_manual/exe_es/qu_es_exelearning.html
- Gamelearn. (21 de 06 de 2017). *Gamelearn*. Obtenido de <https://www.game-learn.com/todo-necesitas-saber-sobre-b-learning-definicion-ejemplos/>
- GRIMM, G., & GRIMM, J. (1998). *La reina de las abejas*. Bogotá: Cometa de Papel.
- Gros Salvat, B., & Contreras, D. (2006). La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas. *Revista Iberoamericana de Educación*(42), 103-125.
- Gutiérrez Suárez, A. (10 de 05 de 2017). *Prezi*. Obtenido de
<https://prezi.com/hdrqtmnzw3i/competencia-interpretativa/>
- Mejores colegios ESPAÑA. (01 de 12 de 2017). *Mejores colegios ESPAÑA*. Obtenido de Mejores colegios ESPAÑA: <http://www.mejorescolegios.es/la-diferencia-entre-colegios-publicos-colegios-concertados-y-colegios-privados/>
- Ministerio de Educacion Nacional. (20 de 01 de 2019). *Ministerio de Educacion Nacional*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/articles-311722_archivo9_pdf.pdf
- Moodle. (26 de 06 de 2017). *Moodle*. Obtenido de
https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle#Contru.C3.ADdo_para_el_aprendizaje.2C_glo_balmente
- Moodle. (10 de 05 de 2017). *Moodle*. Obtenido de
https://moodle.org/pluginfile.php/227/mod_forum/attachment/1063388/PLATAFORMAS%20VIRTUALES.docx
- ÑAUPA NAUPA, A. (08 de 12 de 2018). *Calameo*. Obtenido de
<https://es.calameo.com/books/003211396eeacd36b87f2>
- Ortega, J. D., & Medina, I. J. (02 de 11 de 2017). *Modelo blended learning para el desarrollo de competencias lectoras y escritoras: un desafío de aprendizaje en educacion básica primaria en la Institución Educativa San Roque, Colombia*. Obtenido de Ediciones Universidad Cooperativa de Colombia: <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/me/article/view/1071/1692>
- Peñalosa C., E., & Castañeda F., S. (2008). Generación de conocimiento en la educación en línea: un modelo para el fomento de aprendizaje activo y autorregulado. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 13(36).
- Pérez Porto, J., & Merino, M. (10 de 05 de 2017). *Definición.DE*. Obtenido de
<https://definicion.de/escritura/>
- Pineda, D. P. (22 de 10 de 2017). *Aprende en línea*. Obtenido de Aprende en línea:
<http://aprendeonline.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d7dc0502b1cb75fd84814b2952a2435d/144>

- /estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbnxpbmVhLnVkZWZWR1LmNvL2VzdGlsb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdG12by5jc3M=/1/contenido/
- PISA. (08 de 12 de 2018). *PISA*. Obtenido de http://siie.tamaulipas.gob.mx/sistemas/docs/pisa/compreension_lectora_pisa.pdf
- Reyes, A. (09 de 10 de 2017). Propuesta General. Bucaramanga, Colombia.
- Rodríguez, J. S. (10 de 05 de 2017). *Calameo*. Obtenido de <https://es.calameo.com/books/002833517c42c5ed29391>
- Santiago B., G., & Sosa S., N. (2012). Recomendaciones para la reformulación de políticas de incorporación de las TIC a la educación básica en México. Desafíos y decisiones estratégicas. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 42(4), 15 - 31.
- Severin, E., & Cabrol, M. (15 de 10 de 2017). *BID Educación*. Obtenido de <https://publications.iadb.org/bitstream/handle/11319/3123/TICS%20en%20Educaci%C3%B3n:%20Una%20Innovaci%C3%B3n%20Disruptiva.pdf?sequence=1>
- Sevillano García, M. (2009). *Competencias para el uso de herramientas virtuales en la vida, trabajo y formación permanentes*. Madrid: Pearson Education.
- Suárez Guerrero, C. (Julio-Diciembre de 2003). Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumento de mediación. *Investigación Educativa*, 10, 41-56.
- Tama, C. (1986). *Tama, C. (1986). Las destrezas del pensamiento: un retorno a las aulas área de contenido*. Barcelona, España: McGraw-Hill.
- TodoMarketing. (10 de 05 de 2017). *TodoMarketing*. Obtenido de <http://www.todomktblog.com/2013/09/planeacion-estrategica.html>
- UNESCO. (20 de 1 de 2019). *UNESCO*. Obtenido de <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>
- Universidad de Jaén. (01 de 12 de 2017). Obtenido de Universidad de Jaén: http://www.ujaen.es/investiga/tics_tfg/pdf/cualitativa/recogida_datos/recogida_entrevista.pdf
- Valencia, U. I. (20 de 1 de 2019). *Universidad Internacional de Valencia*. Obtenido de <https://www.universidadviu.com/caracteristicas-tipos-y-plataformas-mas-utilizadas-para-estudiar-a-distancia/>
- Vargas Jiménez, I. (2012). LA ENTREVISTA EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA: NUEVAS. *Revista Calidad en la Educación Superior*, 3(1), 119-139.
- Vence Pájaro, L. (2014). *Uso pedagógico de las TIC para el fortalecimiento de estrategias didácticas del programa Todos a Aprender*. Obtenido de Ministerio de Educación Nacional: http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/articles-336355_archivo_pdf.pdf
- Viatela S., M. (2016). El uso de las TIC como herramientas educativas aplicadas en una institución pública de nivel básico y medio. Bucaramanga, Colombia: Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- Villa Múnera, D. S. (20 de 1 de 2019). *EL MUNDO.COM*. Obtenido de <https://www.elmundo.com/noticia/Tics-y-formacion-virtualel-impacto-de-la-tecnologia-en-la-educacion/356538>

