

INFORME FINAL PROCESO DE INVESTIGACIÓN  
AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE “PROCESO LECTOR”

NUBIA PALACIO MUÑOZ  
MARIA MAGNOLIA JIMENEZ GARCIA  
ESTELLA PALACIO MUÑOZ

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA - UNAB  
ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN CON NUEVAS TECNOLOGÍAS

2011

INFORME FINAL PROCESO DE INVESTIGACIÓN  
AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE “PROCESO LECTOR”

NUBIA PALACIO MUÑOZ

MARIA MAGNOLIA JIMENEZ GARCIA

ESTELLA PALACIO MUÑOZ

Profesora: Claudia Patricia Salazar Blanco

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA - UNAB  
ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN CON NUEVAS TECNOLOGÍAS

2011

## TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN.	
1. MARCO DE REFERENCIA.....	11
1.1. ANTECEDENTES.....	11
1.1.1 El Proceso Lector.....	11
1.1.2 Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje.....	13
1.1.2.1 Características de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje.....	19
1.1.2.2 Conformación del los Ambientes Virtuales de Aprendizaje.....	19
1.1.2.3 Diseño Instruccional en Ambientes Virtuales de Aprendizaje desde el Constructivismo.....	21
2. OBJETIVOS.....	23
2.1. OBJETIVO GENERAL.....	23
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	23
3. MÉTODO Y RESULTADOS.....	24
3.1. POBLACIÓN.....	24
3.2. MUESTRA.....	25
3.3. INSTRUMENTOS.....	26
3.4. PROCEDIMIENTO.....	26
3.4.1. Consulta Material Bibliográfico.....	27
3.4.2. Elaboración del RAES.....	27
3.4.3. Elaboración del Marco de Referencia.....	27
3.4.4. Conceptualización AVA.....	27
3.4.5. Elaboración del Material Educativo - Guías de Aprendizaje.....	28
3.4.6. Diseño y Montaje del Ambiente Virtual de Aprendizaje.....	29
3.4.7. Elaboración Anteproyecto.....	29
3.4.8. Implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje.....	30

3.4.9. Recolección de Datos y Análisis de la información.....	30
3.4.10. Informe Final.....	31
4. RESULTADOS.....	32
4.1. EVALUACIÓN DEL PRETEST.....	37
4.1.1. Resultados Aplicación Pretest por Estudiante.....	39
4.2. EVALUACIÓN DEL POSTEST.....	44
4.2.1. Resultados Aplicación Postest por Estudiante.....	46
4.3. COMPARATIVO ENTRE RESULTADOS DEL PRETEST Y EL POSTEST.....	51
4.3.1. Comparativo Resultados por Estudiante.....	53
5. CONCLUSIONES.....	58
REFERENCIAS.....	60
ANEXOS.....	61

## LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Cronograma de Actividades.....	26
Tabla 2. Resultados Aplicación Pretest.....	37
Tabla 3. Resultados Aplicación Postest.....	44
Tabla 4. Comparativo Resultados Aplicación Pretest y Postest.....	51

## LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Interacción Educativa.....	22
Figura 2. Index.....	32
Figura 3. Objetivos.....	33
Figura 4. Metodología.....	33
Figura 5. Guía del Curso.....	34
Figura 6. Evaluación.....	35
Figura 7. Recursos.....	35
Figura 8. Docentes.....	36
Figura 9. Resultados Aplicación Pretest – Estudiante 1.....	39
Figura 10. Resultados Aplicación Pretest – Estudiante 2.....	39
Figura 11. Resultados Aplicación Pretest – Estudiante 3.....	40
Figura 12. Resultados Aplicación Pretest – Estudiante 4.....	40
Figura 13. Resultados Aplicación Pretest – Estudiante 5.....	41
Figura 14. Resultados Aplicación Pretest – Estudiante 6.....	41
Figura 15. Resultados Aplicación Pretest – Estudiante 7.....	42
Figura 16. Resultados Aplicación Pretest – Estudiante 8.....	42
Figura 17. Resultados Aplicación Pretest – Estudiante 9.....	43
Figura 18. Resultados Aplicación Pretest – Estudiante 10.....	43
Figura 19. Resultados Aplicación Postest – Estudiante 1.....	46
Figura 20. Resultados Aplicación Postest – Estudiante 2.....	46
Figura 21. Resultados Aplicación Postest – Estudiante 3.....	47
Figura 22. Resultados Aplicación Postest – Estudiante 4.....	47
Figura 23. Resultados Aplicación Postest – Estudiante 5.....	48
Figura 24. Resultados Aplicación Postest – Estudiante 6.....	48
Figura 25. Resultados Aplicación Postest – Estudiante 7.....	49

Figura 26. Resultados Aplicación Postest – Estudiante 8.....	49
Figura 27. Resultados Aplicación Postest – Estudiante 9.....	50
Figura 28. Comparativo Resultados Aplicación Pretest y Postest.....	52
Figura 29. Comparativo Resultados Estudiante 1.....	53
Figura 30. Comparativo Resultados Estudiante 2.....	53
Figura 31. Comparativo Resultados Estudiante 3.....	54
Figura 32. Comparativo Resultados Estudiante 4.....	54
Figura 33. Comparativo Resultados Estudiante 5.....	55
Figura 34. Comparativo Resultados Estudiante 6.....	55
Figura 35. Comparativo Resultados Estudiante 7.....	56
Figura 36. Comparativo Resultados Estudiante 8.....	56
Figura 37. Comparativo Resultados Estudiante 9.....	57
Figura 38. Comparativo Resultados Estudiante 10.....	57

## LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo 1. Raes.....	64
Anexo 2. Cronograma de actividades.....	94
Anexo 3. Guías metodológicas.....	95
Anexo 4. Ambiente virtual de aprendizaje – proceso lector.....	118
Anexo 5. Pretest.....	125
Anexo 6. Postest.....	130
Anexo 7. Resultados Pretest.....	135
Anexo 8. Resultados Postest.....	136
Anexo 9. Comparativo resultados Pretest – Postest.....	137

## INTRODUCCIÓN

El Proceso Lector sin duda alguna es un factor determinante en la formación de cualquier ser humano y en todos los campos del saber, ya que de la comprensión de un texto depende la interpretación que se da a un tema o el nivel de conocimiento que se puede obtener, la lectura es una actividad que da inicio desde muy temprano en nuestras vidas, y que debería convertirse en un gusto más que en un hábito, para así llevar un proceso continuo en el cual observemos los resultados en todos y cada uno de nuestros acercamientos con el tema.

### **Cómo generar gusto por la lectura y su comprensión?**

Ha sido éste sin duda alguna el gran interrogante de los maestros de los últimos tiempos, ya que cada día el estudiante es más indiferente ante un libro, su capacidad de concentración es mínima ya que a su alrededor encuentra otras alternativas más lúdicas y que sin duda alguna lo motivan desde otras perspectivas, un ejemplo claro de ello es el internet, las redes sociales, los software de música, entre otros... entonces se considera a través de este proceso investigativo combinar estas dos fases, la lectura y los medios tecnológicos, con la finalidad de optimizar procesos de comprensión lectora a través de tecnología, especialmente de Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

Se inicia el proceso de investigación buscando referentes acerca del tema del Proceso Lector y la definición y fases de creación de Ambientes Virtuales, se continúa con el diseño pedagógico del curso, incorporando medios y recursos orientados a la Web 2.0 que permitieran dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación virtual, de acuerdo con las expectativas planteadas inicialmente.

Al indagar acerca de cómo crear un Ambiente Virtual de Aprendizaje se encuentra un mar de referentes y de software que da bases sólidas al proyecto, por lo tanto

la creación del curso se posibilita gracias a los LMS que permiten subir el curso online y así poder realizar la implementación del AVA en un grupo de estudiantes interesados en mejorar sus competencias de Comprensión Lectora.

Con el fin de analizar si se cumplen los objetivos planteados, se aplica un Pretest al inicio del curso y al finalizar se aplica un Postest, herramientas que permiten realizar un análisis comparativo entre ambos resultados y analizarlos para determinar el grado de efectividad del Ambiente Virtual de Aprendizaje del Proceso Lector.

## 1. MARCO DE REFERENCIA

### 1.1. ANTECEDENTES

**1.1.1 El Proceso Lector.** Sobre el tema del Proceso Lector se ha investigado encontrando los siguientes resultados:

En la década de 1920, con base en la teoría conductista, se pensaba que leer era únicamente verbalizar lo escrito. Sólo se buscaba que el lector repitiera exactamente las ideas del autor; es decir, no se consideraba que se desarrollara una interacción entre éste y las personas que leían un texto.

El inicio de las investigaciones de comprensión lectora se desarrolló en un contexto histórico en el cual el conductismo era el paradigma de conocimiento en investigación educativa. Por ello, la principal teoría sobre la lectura tenía como su base esta corriente, lo cual implicaba que lo más importante para aprender a leer eran los contenidos de la enseñanza; el texto y los procesos mentales que provocaban problemas en la comprensión.

Se pensaba que leer consistía en decodificar signos y darles sonido, es decir, era relacionar letras con fonemas. Se creía que si una persona era capaz de distinguir adecuadamente las letras y los sonidos de nuestra lengua y podía pronunciarlos bien, entonces podía leer correctamente.

Otros enfoques de aprendizaje de la lectura partían del reconocimiento de las palabras (visualizar y reconocer) para pasar en segundo término a “comprender” y finalmente a reaccionar emotivamente ante el estímulo percibido (Dubois, citada por Pellicer: 1990).

Para esta postura, el significado está en el texto, por lo que el lector no aporta un

significado sino que lo extrae del material impreso, considerando al lector como un sujeto pasivo, pues lo fundamental era reproducir literalmente lo que el autor había escrito.

Esta teoría, denominada tradicional, consideraba que todos los individuos debían pasar por las mismas etapas de lectura; no había una flexibilidad para los diferentes tipos de lectores o de textos. Por ello, las formas de evaluar la lectura tampoco eran originales, únicamente se solicitaba a las personas que identificaran palabras aisladas y datos en general; es decir que copiaran exactamente lo que decía el texto. Leer, así, era “imitar” lo que decía el autor; no se asumía que el lector también podía pensar.

El interés por la comprensión lectora no es nuevo. Desde principios de siglo, los educadores y psicólogos (Huey 1908 - 1968; Smith, 1965) han considerado su importancia para la lectura y se han ocupado de determinar lo que sucede cuando un lector cualquiera comprende un texto. El interés por el fenómeno se ha intensificado en años recientes, pero el proceso de la comprensión en sí mismo no ha sufrido cambios análogos.

Como bien señala Roser, “cualquiera que fuese lo que hacían los niños y adultos cuando leían en el antiguo Egipto, en Grecia o en Roma, y cualquiera que sea lo que hacen hoy para extraer o aplicar significado en un texto, es exactamente lo mismo”.

Lo que ha variado es nuestra concepción de cómo se da la comprensión; sólo cabe esperar que esta novedosa concepción permita a los especialistas en el tema de la lectura desarrollar mejores estrategias de enseñanza.

En los años 60 y los 70, un cierto número de especialistas en la lectura postuló que la comprensión era el resultado directo de la decodificación (Fries, 1962): Si

los alumnos serán capaces de denominar las palabras, la comprensión tendría lugar de manera automática. Con todo, a medida que los profesores iban desplazando el eje de su actividad a la decodificación, comprobaron que muchos alumnos seguían sin comprender el texto; la comprensión no tenía lugar de manera automática.

En ese momento, los pedagogos desplazaron sus preocupaciones al tipo de preguntas que los profesores formulaban. Dado que los maestros hacían, sobre todo, preguntas literales, los alumnos no se enfrentaban al desafío de utilizar sus habilidades de inferencia y de lectura y análisis crítico del texto.

El eje de la enseñanza de la lectura se modificó y los maestros comenzaron a formular al alumnado interrogantes más variados, en distintos niveles, según la taxonomía de Barret para la Comprensión Lectora (Climer, 1968).

Pero no pasó mucho tiempo sin que los profesores se dieran cuenta de que esta práctica de hacer preguntas era, fundamentalmente, un medio de evaluar la comprensión y que no añadía ninguna enseñanza.

En la década de los 70 y los 80, los investigadores adscritos al área de la enseñanza, la psicología y la lingüística se plantearon otras posibilidades en su afán de resolver las preocupaciones que entre ellos suscitaba el tema de la comprensión y comenzaron a teorizar acerca de cómo comprende el sujeto lector, intentando luego verificar sus postulados a través de la investigación (Anderson y Pearson, 1984; Smith, 1978; Spiro et al., 1980).

**1.1.2 Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje.** Por otro lado y para continuar es importante acercarse al concepto de AVA, el cual es definido como un conjunto de herramientas informáticas y telemáticas para la comunicación e intercambio de información en el que se desarrollan procesos de aprendizaje. Allí interactúan

principalmente profesores y estudiantes, sin embargo la naturaleza del medio requiere en momentos clave de la participación de otros roles, como los administradores del sistema informático que soporta el ambiente de aprendizaje, expertos en medios y otras personas de apoyo. (Gisbert, Segura, Rallo, Bellver, 1998).

En los AVA los aspectos relacionados con la forma de enseñar y de aprender constituyen un desafío para los maestros y aprendices, dado que la comunicación se encuentra mediada por herramientas tecnológicas y es normalmente el estudiante quien se encarga del objeto de la comunicación (Vargas, 2006), lo que no sucede en los ambientes de aprendizaje presenciales, en donde regularmente es el maestro quien determina cómo y qué comunicar.

Según Biddle *et al*, para lograr el aprendizaje, se requiere que los profesores diseñen y pongan de relieve aspectos conceptuales acerca de lo que enseñan, por ejemplo para la resolución de problemas y la indagación, procurar “establecer conexiones importantes para decidir qué aspectos del pensamiento de los estudiantes hay que desarrollar y cómo guiar productivamente su pensamiento”. (1997, p.230)

En ese sentido se plantea a los profesores exigencias que tienen que ver con “la concepción de la función del profesor como mediador de un aprendizaje significativo del estudiante, el conocimiento sobre cómo crear un ambiente de clase que promueva el aprendizaje enfocado en la interpretación y la autorregulación, y el conocimiento de métodos de evaluación que revelen el pensamiento de los estudiantes” (Biddle *et al*, 1997).

Se espera entonces que los profesores, quienes son los responsables de la enseñanza, y a pesar de no haber aprendido en un ambiente con dichas características, logren poner un andamiaje completo y suficientemente generoso

como para generar un ambiente en el cual sus estudiantes aprendan y ellos mismos aprendan y reflexionen sobre su práctica docente. Esto resulta paradójico, dado que los profesores no necesariamente aprendieron en ambientes como esos.

Una de las formas en que es posible cubrir esas brechas entre el aprendizaje del profesor, particularmente, la forma como enseñan, es comprender la importancia que tiene el que los profesores aprendan no sólo de aspectos pedagógicos, ni sólo de contenido de sus disciplinas, sino que se acerquen al uso pedagógico de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Se trata de buscar el equilibrio y de centrar la enseñanza en el desarrollo de la comprensión de la materia de las asignaturas a partir de las ideas de los estudiantes; pero para eso los profesores necesitan tener interpretaciones bien desarrolladas sobre cómo los estudiantes aprenden habitualmente una asignatura concreta y qué temas acostumbran a encontrar difíciles.

Lo que aprenden los maestros en cuanto al contenido de las disciplinas y acerca del uso pedagógico de las TIC puede, como expresa Biddle *et al* determinar el uso concreto que se hace en el aula de las nuevas estrategias o actividades de instrucción.

Es importante, en este punto del documento establecer la relación entre los AVA y las TIC. Las TIC son una categoría más grande, son todos los medios desarrollados a partir de la informática y que permiten la comunicación e interacción con fines educativos; de manera sincrónica o asincrónica; de forma individual o colectiva; que utilizan herramientas informáticas como principales medios de comunicación e interacción entre los sujetos de la educación y; que permiten acceder a recursos y servicios desde lugares geográficamente distantes.

En ese sentido, los AVA pueden ser una categoría dentro de la variedad de las TIC. Se dice “pueden ser”, porque no sólo dependen de tecnología digital, pues

hacen falta el diseño pedagógico o andamiaje, así como las relaciones que se dan entre maestros – estudiantes y cada uno con sus pares.

En ese sentido, tal como expone Biddle *et al*, se trata que los profesores apoyen las interacciones de los estudiantes con el mundo físico, de lo que se espera que los estudiantes tengan un “sólido aprendizaje, el rol del maestro, visto desde los usos que se espera se le dé a las TIC, sugiere que si el maestro aprende socialmente podrá contar con cualidades para enseñar que den cuenta del papel de lo social y lo cultural, teniendo presente las consecuencias sobre la forma de pensar la naturaleza del conocimiento, cómo se da el aprendizaje y por supuesto a reflexionar sobre cómo se enseña.

En un AVA en el que se encuentren participando profesores, se esperaría contar con profesores expertos que hagan las veces del acompañante que apoya en la zona de desarrollo próximo de los participantes, tal y como planteó Vygostky (1979), dado que el aprendizaje se da en una “zona de desarrollo próximo”, en la cual el aprendiz puede resolver con la ayuda de otros que tienen aprendizajes más avanzados, problemas más complejos de los que resolvería solo. De manera que, aunque el aprendizaje sea individual, la experiencia de la interacción con otros aporta a la comprensión de quien aprende.

En este sentido es posible comprender el aprendizaje como un proceso mental de reorganización e internalización en relación con el medio, en el cual tienen lugar actividades de relación consigo mismo y con otros, que podrán ser pares, o con otros que podrán tener aprendizajes más o menos avanzados. El aprendizaje se da en lo social, no es lineal, ocurre en espiral, “atravesando siempre el mismo punto en cada revolución, mientras avanza hacia un estadio superior”, Vygostky (1989), es decir, retrocede permanentemente, re significando lo aprendido.

Biddle *et al*, pone sobre la mesa un punto interesante que se da mucho en el sector educativo, la necesidad de configurar redes de discurso, que serían desde esta perspectiva, redes de profesores que tienen intereses comunes, de manera que es posible preguntarse si ¿se puede pensar en comunidad de práctica soportadas en Internet, mediante un AVA?.

Debido a que un AVA es por excelencia un ambiente de construcción social, se esperaría que aquellos profesores que se encuentran participando también estén aprendiendo y tomando modelos de enseñanza más acordes con las exigencias actuales (las reformas de educación, las nuevas corrientes pedagógicas); de manera dicho AVA, tendría implícito un diseño pedagógico quizás caracterizado por la indagación, la interacción comunicativa, el uso de diversos medios digitales. Todo esto soportado en AVA pero denominado, para el caso de las comunidades de discurso: redes de aprendizaje o comunidades de práctica virtual.

Estos AVA pueden propiciar un escenario en el que los profesores inmersos cultiven las cualidades para interactuar con otros pares, con los estudiantes y que los estudiantes a su vez, aprendan no sólo de contenidos, sino de reflexión crítica, de intercambio comunicativo y encuentro dialógico, que ellos mismos sean una comunidad de aprendizaje.

En los AVA se pueden tener una variedad de apoyos digitales como los hipertextos, o el uso del PC para fortalecer el currículo o como proyecto de aprendizaje colaborativo, y la disposición de herramientas de interacción comunicativa como los wiki wiki, los blogs, el email, los Chat y los foros de discusión entre otras, y, herramientas de acceso a información como la web, los buscadores, los directorios, las bases de datos.

Sin embargo, todos esos recursos sólo configuran un AVA que ha sido diseñado pedagógicamente, es decir, no se trata simplemente de un curso en el que está

públicos unos materiales, o de acceso a email o a bases de datos, un AVA incluye las actividades debidamente planeadas (el andamiaje) que el profesor diseña para que los estudiantes aprendan y por esa vía, para que los mismos profesores (ojala acompañados por profesores expertos) también aprendan acerca de su propio que hacer educativo.

Participar en un AVA les permite ver a los profesores la importancia del diseño pedagógico, y las relaciones que son posibles establecer entre el “puente” o “andamiaje” pensado, su ejecución y los resultados que alcanzó como profesor y los resultados que alcanzaron los estudiantes. Biddle *et al*, relaciona varios ejemplos en los que se usaron pedagógicamente las TIC, como en el caso de los profesores y estudiantes que empezaron a usar el correo electrónico para comunicarse con otros, y señala que este tipo de usos permiten que el maestro se haga consciente de lo que no sabe, pero además lo asuma con “recursos cognitivos y físicos para remediar esta falta de conocimiento” <sup>1</sup>

Bajo otro punto de vista se encuentra:

Los AVA es un sistema de software diseñado para facilitar a profesores la gestión de cursos virtuales para sus estudiantes, especialmente ayudándolos en la administración y desarrollo del curso. El sistema puede seguir a menudo el progreso de los principiantes, puede ser controlado por los profesores y los mismos estudiantes. Originalmente diseñados para el desarrollo de cursos a distancia, vienen siendo utilizados como suplementos para cursos presenciales. <sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> PUTNAM, Ralph T. – Hilda BORKO. 2000 (1997). “El aprendizaje del profesor: implicaciones de las nuevas perspectivas de la cognición”, en BIDDLE, Bruce J. – T. L. GOOD – I. F. GOODSON, ed. La enseñanza y los profesores. I. La profesión de enseñar, Barcelona: Paidós, 219-308.

<sup>2</sup> Desarrollo de ambientes de aprendizaje en educación a distancia. Universidad de Guadalajara. Coordinación de Educación Continua, Abierta y a Distancia. 1998. (Textos del VI Encuentro Internacional de educación a Distancia).

### **1.1.2.1. Características de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje.**

Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje brindan muchas bondades o características entre las cuales se pueden enumerar las siguientes:

- Intercambio de información profesor estudiante, que facilitan el proceso de aprendizaje.
- Participación de los administradores de los diferentes S.O (Sistemas Operativos) que soportan el ambiente de aprendizaje.
- Se convierten en un desafío para maestros y aprendices, ya que el maestro no tiene la última palabra como solía ser en las clases magistrales.
- Los aprendices desarrollan mejores capacidades de aprendizaje y se obtienen mejores resultados.
- Superación de problemas de desplazamiento por incapacidad física del alumno o por distancia.
- Facilita el acceso a adultos por iniciar, continuar o concluir sus estudios.
- Se puede seguir estudiando paralelamente con alguna actividad laboral.
- Aporta flexibilidad e interactividad en el manejo de contenidos.
- Facilita el acceso de los materiales de estudio y demás recursos pedagógicos, como también al enlace de materiales entre sí e información ubicada en Internet.

### **1.1.2.2 Conformación del los Ambientes Virtuales de Aprendizaje.**

Como cualquier ambiente de aprendizaje, un AVA se conforma de los siguientes elementos:

- Usuarios. Se refiere al QUIÉN va a aprender, a desarrollar competencias, a generar habilidades, es decir son los actores del proceso enseñanza aprendizaje, principalmente estudiantes y facilitadores.

- Currículo. Es el QUÉ se va a aprender. Son los contenidos, el sustento, los programas de estudio curriculares y cursos de formación.
- Especialistas. Aquí está el CÓMO se va a aprender. Son los encargados de diseñar, desarrollar y materializar todos los contenidos educativos que se utilizarán en el AVA. Se integra por un grupo multidisciplinario que consta de:
  - El docente especialista en el contenido. Es quien tiene la experiencia de hacer que el otro aprenda una disciplina específica.
  - El pedagogo. Es el encargado de apoyar el diseño instruccional de los contenidos ya que sabe cómo se aprende.
  - El diseñador gráfico. Participa no sólo en la imagen motivadora de los contenidos, sino que se une al programador para ofrecer una interactividad adecuada y de calidad en los materiales.
  - El administrador (apoyo técnico). Es el responsable de “subir” o poner a disposición de los usuarios los contenidos y recursos del AVA, por lo que su tarea continúa durante todo el proceso de aprendizaje, ya que debe estar pendiente de que todos los materiales estén accesibles a los usuarios y de llevar la gestión de las estadísticas generadas por el sistema informático educativo.

Los atributos básicos de estos entornos a distancia son los de su independencia del tiempo y del espacio además de constituirse en un medio de comunicación interactiva de múltiples emisores, profesores o alumnos, a múltiples receptores. Dicha interacción debe ser reforzada tomando en cuenta los roles básicos del profesor, la actividad del estudiante y los materiales didácticos de las asignaturas.

Es indispensable también, proveer un entorno en el cual la interacción interpersonal y la interacción con los contenidos faciliten un alto nivel de aprendizaje, tanto en el análisis, en la síntesis así como en la evaluación.

De esta forma, el aprendizaje virtual a distancia se constituye como un tipo de educación sin límites.

### **1.1.2.3. Diseño Instruccional en Ambientes Virtuales de Aprendizaje desde el Constructivismo.**

Desde una visión constructivista, 'el aula', lejos de referirse a un conjunto de recursos físicos, consiste en un sistema interactivo en el cual ocurren una serie de transacciones comunicativas. Este sistema genera un ambiente particular de trabajo propicio o no para la construcción del aprendizaje, determinado por una serie de reglas de organización y participación; estamos hablando de un '*ambiente de aprendizaje*'.

En un Ambiente Virtual de Aprendizaje las relaciones que se establecen entre los elementos del triángulo interactivo son de naturaleza comunicativa y mediadas tecnológicamente, es por ello que se transforman sus roles, así como las actividades de construcción del conocimiento que llevan a cabo (Gisbert, Analla, y Rayo 2002).

Bajo esta lógica, y pensando en procesos de rediseño curricular, de cara a la incorporación de TIC, la calidad y éxito del aprendizaje van a depender en gran medida de la naturaleza y función de la comunicación que se genere en el proceso, así como de las características del medio tecnológico y su potencial mediador de los procesos de aprendizaje.

En este sentido, el diseño debe considerar el análisis en dos niveles: El nivel tecnológico y el pedagógico.

En el primer nivel, se seleccionan las herramientas tecnológicas mediante las cuales se llevarán a cabo las actividades, tales como plataformas educativas

(LMS), aplicaciones de software, recursos multimedia e hipermedia, bases de datos, sistemas expertos, etc.

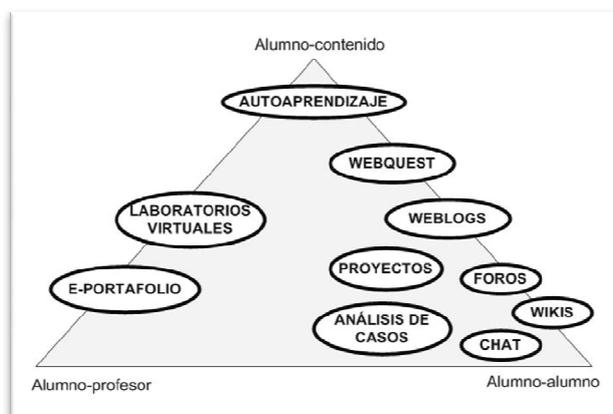
El segundo nivel es el *diseño pedagógico*, en el cual se contemplan las limitaciones y posibilidades de las herramientas tecnológicas en el planteamiento de las actividades en función de la promoción del aprendizaje y por ende del desarrollo de competencias.

Un diseño tecno - instruccional debe contar con los siguientes elementos:

- Una propuesta de contenidos, objetivos y actividades de enseñanza-aprendizaje.
- Orientaciones y sugerencias para llevar a cabo las actividades.
- Una oferta de herramientas tecnológicas.
- Orientaciones y sugerencias sobre el uso de herramientas tecnológicas en el desarrollo de las actividades.

Entre las actividades más recurridas para el diseño de Ambiente Virtual de Aprendizaje congruente con una concepción constructivista que hemos venido mencionando, se encuentran las siguientes. Se representan en la figura 1 en torno al tipo de interacción educativa que propician entre los elementos del triángulo interactivo.

Figura 1. Interacción Educativa.



## **2. OBJETIVOS**

### **2.1. OBJETIVO GENERAL**

- Diseñar un Ambiente Virtual de Aprendizaje para promover el desarrollo del proceso de comprensión lectora, habilidades y competencias asociadas a él en los estudiantes de diferentes programas universitarios, con el propósito de verificar los logros del mismo en su aplicación al utilizar nuevas tecnologías y herramientas orientadas a Web 2.0.

### **2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Ejercitar habilidades para la utilización del internet y herramientas Web 2.0.
- Identificar estrategias que faciliten el proceso lector a partir del uso de los recursos tecnológicos.
- Medir los resultados arrojados en el comparativo arrojada entre el Pretest y el Postest para verificar el logro de los objetivos.
- Despertar el interés en los estudiantes por la educación virtual.

### **3. MÉTODO Y RESULTADOS**

El curso trabajado en este Ambiente Virtual de Aprendizaje es el Proceso Lector, se dio inicio al mismo mediante la investigación sobre qué es un Ambiente Virtual de Aprendizaje, qué se necesita para construirlo, cuáles son sus componentes tanto tecnológicos como pedagógicos.

El diseño del curso se orientó bajo los principios de planeación, diseño, desarrollo e implementación del Ambiente Virtual y la parte pedagógica se trabajó enmarcada en el desarrollo de guías que ofrecen los componentes esenciales para el desarrollo del curso, como:

- Definición de objetivos
- Población Objeto
- Actividades a realizar
- Medios y Recursos a incorporar

#### **3.1. POBLACIÓN**

La población a la que está dirigido el Ambiente Virtual de Aprendizaje son estudiantes universitarios que se encuentran entre los 17 y 21 años que estudian diversos programas, ya que en todas las áreas del saber el proceso lector es fundamental para el desarrollo de habilidades y competencias.

Los estudiantes universitarios se encuentran ante una gran cantidad de textos de diferentes áreas, los cuales deben abordar desde sus perspectivas para así lograr excelentes desempeños en cualquiera de las materias que tiene asignadas, y al utilizar una herramienta que les genere destreza, interés y gusto en los procesos

lectores, esto se verá notoriamente reflejado en sus calificaciones y su comprensión.

Como se mencionaba el proceso lector es fundamental en todas las disciplinas de estudio, y él a su vez conlleva a tener otros desempeños como la escritura, podría decirse con absoluta verdad que en la red existen un sinnúmero de textos que pueden acercarse a diferentes conocimientos, pero se pueden catalogar como vagos y pocos profundos, mediante un Ambiente Virtual de Aprendizaje, el estudiante puede acceder a recursos específicos y teniendo saberes previos puede acercarse más a un buen proceso de comprensión. (Ver Anexo 3)

Conocimiento, habilidades y destrezas de los estudiantes:

- Un estudiante participante en un Ambiente Virtual de Aprendizaje debe tener saberes previos como manejo de herramientas informáticas, Internet, Correo Electrónico, buscadores y plataforma Blackboard.
- Conceptos básicos sobre el proceso lector, capacidad de análisis.

### **3.2. MUESTRA**

Para realizar la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje del Proceso Lector se tomó un grupo de 10 estudiantes (hombres y mujeres), de los cuales finalizaron 9, quienes realizaron el Pretest y Posttest presentado como parte de la metodología del Ambiente Virtual; con base en estos resultados se consolida el proceso investigativo. (Ver Anexo 3)

### 3.3. INSTRUMENTOS

Los instrumentos que fueron requeridos en el proceso investigativo, son:

- Sistema de Cómputo
- Software Aplicativo como Dreamweaver y Flash
- Herramientas Web 2.0
- Material de apoyo y complementario
- Internet
- Asesoría Docente UNAB
- Pretest
- Postest
- Instrumento de Evaluación

### 3.4. PROCEDIMIENTO

El presente proyecto se ha llevado a cabo a través de diferentes etapas que fueron contempladas en el cronograma realizado para ejecución del Ambiente Virtual de Aprendizaje, las cuales se ven reflejadas así:

Tabla 1. Cronograma de Actividades. (Ver Anexo 2)

ACTIVIDAD	MES											
	MAYO DE 2010	JUNIO DE 2010	JULIO DE 2010	AGOSTO DE 2010	SEPTIEMBRE DE 2010	OCTUBRE DE 2010	NOVIEMBRE DE 2010	ENERO DE 2011	FEBRERO DE 2011	MARZO DE 2011	ABRIL DE 2011	MAYO DE 2011
Consulta Material Bibliográfico	■	■										
Elaboración del RAES		■										
Elaboración del Marco de Referencia		■	■	■								
Conceptualización AVA	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Elaboración del Material Educativo Guías de Aprendizaje				■	■	■						
Diseño y Montaje del Ambiente Virtual de Aprendizaje.						■	■	■	■			
Elaboración Anteproyecto						■	■	■	■			
Aplicación del Pretest y Postest										■		
Implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje.										■	■	■
Recolección de Datos y Análisis de la información.										■	■	■
Informe Final												■

#### **3.4.1. Consulta Material Bibliográfico.**

Se inicia el trabajo de investigación con la búsqueda de referencias bibliográficas que dieran cuenta de lo que es un Ambiente Virtual de Aprendizaje, qué características posee, bajo qué modalidades de estudio es aplicable, cómo surgió y cómo ha evolucionado a la fecha, cuál es su estructura y sus fases de planeación, desarrollo e implementación. (Ver Anexo 1)

#### **3.4.2. Elaboración del RAES.**

Al realizar el análisis respectivo de los referentes bibliográficos obtenidos con relación al tema de Ambientes Virtuales de Aprendizaje, se consolida en un esquema llamado RAES, que permite observar de forma rápida un bagaje sobre los interrogantes planteados en el punto anterior. (Ver Anexo 1)

#### **3.4.3. Elaboración del Marco de Referencia.**

Paso seguido de la elaboración del RAES, se procede a vincular esta información en un marco teórico que dará inicio a la elaboración del Marco de Referencia del informe final del proceso investigativo.

#### **3.4.4. Conceptualización AVA.**

La conceptualización del Ambiente Virtual de Aprendizaje es una actividad que estuvo planteada durante todo el trabajo investigativo ya que para apropiarse correctamente de este tema es necesario indagar y actualizarse permanentemente sobre él; a cada momento se encontraron referentes

bibliográficos que enriquecieron la labor y la visión de cómo mejorar el AVA y el informe investigativo.

### **3.4.5. Elaboración del Material Educativo - Guías de Aprendizaje.**

El proceso investigativo y el desarrollo del Ambiente Virtual de Aprendizaje fue un proyecto realizado durante un año y acompañado de las indicaciones de la asesora del proceso investigativo, docente de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, Mg. Claudia Patricia Salazar Blanco. (Ver Anexo 3)

El diseño pedagógico del Ambiente Virtual de Aprendizaje estuvo basado en la elaboración de unas guías, así:

**Guía No. 1:** En esta guía se aborda la problemática objetivo del estudio de investigación, las posibles alternativas de solución entre ellas la creación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje, la población objeto, las áreas de contenido, los objetivos tanto general como específicos, la estructura temática del curso, las actividades de aprendizaje, las estrategias de motivación y los momentos de evaluación. (Ver Anexo 3)

**Guía No. 2:** En esta guía se abordan de manera más amplia los objetivos del curso y la estructura de contenidos del curso, mediante un esquema o mapa conceptual. (Ver Anexo 3)

**Guía No. 3:** En esta guía se define la metodología a utilizar el Ambiente Virtual de Aprendizaje y se realiza el diseño detallado de las actividades de aprendizaje que se darán semana a semana en el desarrollo del curso, en ésta parte se incluyen las lecturas de apoyo, las tareas tanto individuales

como grupales, los recursos como foros y chat y los criterios de evaluación para cada uno de ellas. (Ver Anexo 3)

**Guía No. 4:** En esta guía se describen los recursos que serán utilizados en el Ambiente Virtual de Aprendizaje con su respectivo nombre, descripción y modos de aplicación dentro del curso. (Ver Anexo 3)

**Guía No. 5:** En esta guía se describe la dinámica evaluativa del curso, enunciando los criterios que se desean alcanzar en el estudiante y se estipula la valoración que tendrá cada una de las actividades. (Anexo 3)

#### **3.4.6. Diseño y Montaje del Ambiente Virtual de Aprendizaje.**

Para el diseño del Ambiente Virtual de Aprendizaje se contó con el acompañamiento en los cursos de Ambientes Virtuales de Aprendizaje y Producción de Medios, en los cuales se aprendió a construir aulas virtuales a través de programas como Dreamweaver y Dokeos y todas las herramientas que fueron necesarias para diseñar adecuadamente estos espacios de conocimiento. Igualmente se trabajó sobre el montaje del Ambiente Virtual en un servicio de alojamiento gratuito, como [www.110mb.com](http://www.110mb.com), [www.galeon.com](http://www.galeon.com), entre otros. (Ver Anexo 4)

#### **3.4.7. Elaboración Anteproyecto.**

Simultáneo a la creación del Ambiente Virtual de Aprendizaje, se elaboró el Anteproyecto en el cual se debía ampliar los referentes teóricos acerca de la concepción, características, funcionalidad y diseño de los Ambientes

Virtuales, a la vez que los referentes sobre investigaciones realizada sobre el tema de curso, Proceso Lector.

#### **3.4.8. Implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje.**

Para la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje se tomó una muestra de 10 estudiantes (hombres y mujeres), de los cuales finalizaron 9, inicialmente se les solicitó contestar el Pretest con el fin de determinar el nivel de conocimiento acerca del tema del Proceso Lector, posteriormente cada estudiante dio inicio a su proceso de formación en el cual debía guiarse por las instrucciones del aula y realizar las actividades propuestas para cada una de las semanas de estudio.

Los estudiantes contaron con acompañamiento permanente, retroalimentación de los temas tratados, la evaluación de sus actividades y la medición del logro de los objetivos planteados a través del Postest aplicado al finalizar el curso, cuyos resultados se analizarán y sirvieron como base al proceso investigativo para emitir los resultados. (Ver Anexo 7, 8 y 9)

#### **3.4.9. Recolección de Datos y Análisis de la información.**

Luego de aplicar el Pretest y el Postest se procede a organizar y tabular la información con el fin de analizar qué impacto ha tenido el curso en los estudiantes y si se ha conseguido el logro de los objetivos planteados. (Ver Anexo 5 y 6)

Los datos son analizados en forma individual y se catalogan los resultados en Excelente, Bueno, Regular e Insuficiente, se gráfica para un mejor análisis de la información.

#### **3.4.10. Informe Final**

En informe final es el proyecto de investigación que contempla la totalidad de las fases descritas anteriormente, en él se detalla la estructura bajo la cual se trabajó durante este año de investigación, se encuentran los antecedentes tanto del tema de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje como del Proceso Lector, las fases de creación de un AVA, y la problemática en sí del tema tratado, como población, muestra, instrumentos, el análisis de la información recolectada y los resultados obtenidos al igual que los anexos que tiene el trabajo.

## 4. RESULTADOS

La creación del Ambiente Virtual de Aprendizaje “Proceso Lector” el cual se encuentra ubicado en <http://www.plector.110mb.com/>, es uno de los resultados principales del presente proyecto de investigación, a continuación se muestra la interfaz gráfica del AVA:

Figura 2. Index (Ver Anexo 4)



Esta interfaz denominada Index es el pantallazo inicial del Ambiente Virtual de Aprendizaje, en ella se encuentra la bienvenida al curso y cuenta con el menú de acceso a todos los links que tiene el AVA.

Figura 3. Objetivos (Ver Anexo 4)



Esta interfaz denominada Objetivos muestra el objetivo general y los objetivos específicos, también cuenta con el menú de acceso a todos los links que tiene el AVA.

Figura 4. Metodología (Ver Anexo 4)



Esta interfaz denominada Metodología describe la didáctica de trabajo que va a tener el curso y como se desarrollará a lo largo de su aplicación, también cuenta con el menú de acceso a todos los links que tiene el AVA.

Figura 5. Guía del Curso (Ver Anexo 4)

SEMANA	TEMAS	MATERIAL DE APOYO	ACTIVIDAD
1	Concepto de Comprensión Lectora	<a href="#">Qué es la comprensión lectora</a> <a href="#">La comprensión lectora. Concepto y definiciones</a>	Estudio Individual Tarea 1: Realizar un escrito máximo de 2 páginas en el cual se observe su apreciación personal sobre el tema de las lecturas estudiadas durante la semana. Envíela por la herramienta correo. Foro 1: Realice un aporte argumentativo acerca de qué es la comprensión lectora y sus características. Realice dos comentarios ampliando el aporte de los compañeros seleccionados.
			Estudio Individual Foro 2: Realice una intervención individual

Esta interfaz denominada Guía del curso contiene las indicaciones semana a semana del desarrollo del curso, así como el material de apoyo y las actividades a presentar, también cuenta con el menú de acceso a todos los links que tiene el AVA.

Figura 6. Evaluación (Ver Anexo 4)

A continuación encontrará cada una de las actividades a realizar, con su respectiva explicación y los puntos posibles a alcanzar. Recuerde que el curso se aprueba con un mínimo de 70 puntos sobre 100 puntos posibles.

ACTIVIDADES	PUNTOS
Tarea 1: Realizar un escrito máximo de 2 páginas en el cual se observe su apreciación personal sobre el tema de las lecturas estudiadas durante la semana. Envíela por la herramienta correo.	15
Foro 1: Realice un aporte argumentativo acerca de qué es la comprensión lectora y sus características. Realice dos comentarios ampliando el aporte de los compañeros seleccionados.	10
Foro 2: Realice una intervención individual acerca de la importancia de la lectura en la educación y cómo se utiliza desde las diferentes áreas de estudio.	10
Tarea 2: Según la asignación de grupos que le sea asignada realice un material en Power Point en el cual se aprecie la síntesis del tema de la semana, envío de forma individual por la herramienta correo.	15

Esta interfaz denominada Evaluación contiene la descripción de las actividades que el estudiante debe realizar a lo largo del curso y su respectiva valoración, también cuenta con el menú de acceso a todos los links que tiene el AVA.

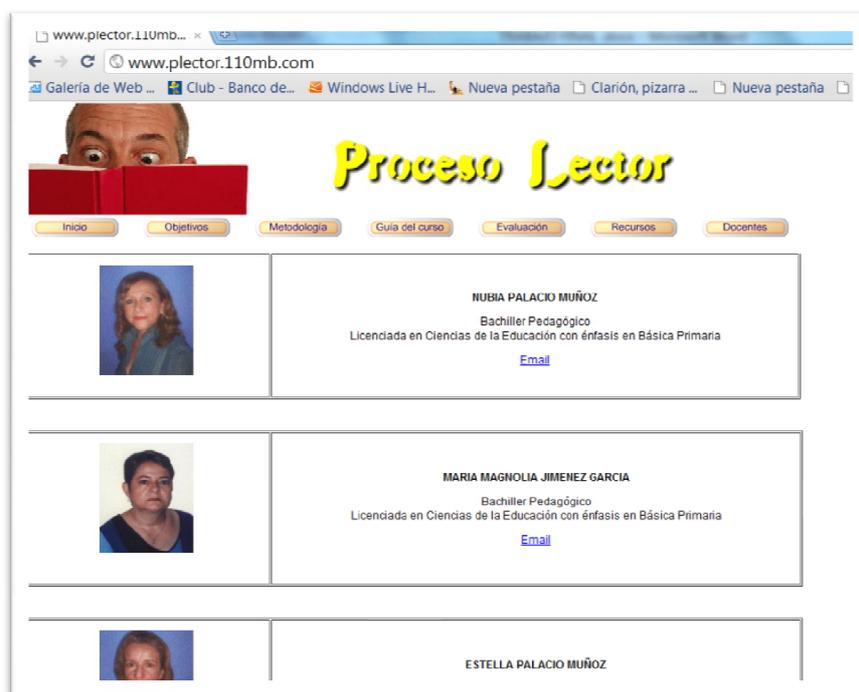
Figura 7. Recursos (Ver Anexo 4)

A continuación encontrará los recursos con los cuales contará para la realización del curso.

RECURSOS	DESCRIPCIÓN
LECTURAS DE APOYO	Son documentos, enlaces a sitios Web que nos sirven como base para el tema que se plantea.
FOROS	En Internet, un foro, también conocido como foro de mensajes, foro de opinión o foro de discusión, es una aplicación web que da soporte a discusiones u opiniones en línea.
	El chat (término proveniente del inglés que en español equivale a charla).

Esta interfaz denominada Recursos contiene la descripción de los recursos y medios que se utilizarán en el Ambiente para cada una de las actividades, también cuenta con el menú de acceso a todos los links que tiene el AVA.

Figura 8. Docentes (Ver Anexo 4)



Esta interfaz denominada Docente muestra la información de cada una de las creadoras del Ambiente y su información, también cuenta con el menú de acceso a todos los links que tiene el AVA.

#### 4.1. EVALUACIÓN DEL PRETEST.

El Pretest es un instrumento de medición que se aplicó al inicio de la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje del Proceso Lector, con la finalidad de medir el grado de conocimiento de los estudiantes sobre el tema tratado. (Ver Anexo 5)

El Pretest está compuesto por 10 preguntas, 5 de selección múltiple con única respuesta y las otras 5 de respuesta abierta con base en la comprensión realizada al texto propuesto como lectura en el Pretest. La valoración se realiza en una escala de 100 puntos, por lo tanto cada pregunta tiene un valor de 10 puntos, y se clasifica en los siguientes rangos:

- Entre 0 puntos y 59 puntos: Insuficiente
- Entre 60 puntos y 75 puntos: Regular
- Entre 76 puntos y 89 puntos: Bueno
- Entre 90 puntos y 100 puntos: Excelente

Tabla 2. Resultados Aplicación Pretest. (Ver Anexo 7)

ESTUDIANTE	VALORACIÓN PRETEST	CLASIFICACIÓN RESULTADOS
Estudiante 1	80	Bueno
Estudiante 2	90	Excelente
Estudiante 3	70	Regular
Estudiante 4	80	Bueno
Estudiante 5	70	Regular
Estudiante 6	80	Bueno
Estudiante 7	80	Bueno
Estudiante 8	80	Bueno
Estudiante 9	70	Regular
Estudiante 10	70	Regular

La tabla anterior refleja los resultados obtenidos en la aplicación del Pretest por cada uno de los estudiantes del curso, estos datos permiten afirmar que los estudiantes no tiene amplios conocimiento en el Proceso Lector, y se pueden realizar acciones para mejorar su competencia lectora.

De acuerdo a la tabla de clasificación y teniendo en cuenta que el Pretest fue aplicado a 10 estudiantes, los porcentajes de resultados obtenidos fueron los siguientes: El 0% obtuvo una valoración de Insuficiente, el 40% obtuvo una valoración de Regular, el 50% obtuvo una valoración de Bueno y el 10% obtuvo una valoración de Excelente.

Con base en la anterior información se puede deducir que las competencias que poseen los estudiantes del curso de Proceso Lector no son óptimas ya que solamente el 10% de ellos equivalente a un estudiante, obtuvo una calificación de Excelente, un 50% equivalente a 5 estudiantes obtuvo una calificación de Bueno y un 40% equivalente a 4 estudiantes obtuvieron una calificación de Regular lo que refleja claramente que la implementación de este Ambiente puede cambiar los resultados si se realiza un proceso con eficacia y participación activa de todos los estudiantes, y así se lograra mejorar las competencias y habilidades en el Proceso Lector por parte de estudiantes universitarios. (Ver Anexo 7)

#### 4.1.1. Resultados Aplicación Pretest por Estudiante.

Figura 9. Resultados Aplicación Pretest – Estudiante 1

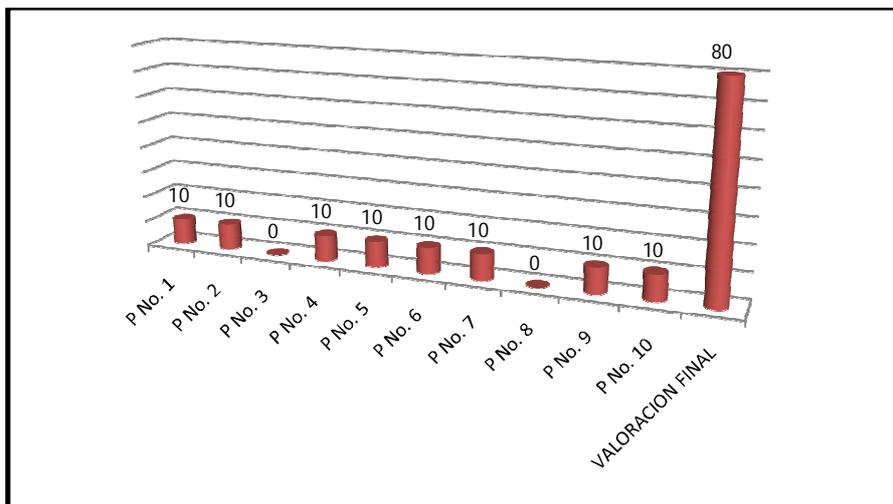


Figura 10. Resultados Aplicación Pretest – Estudiante 2

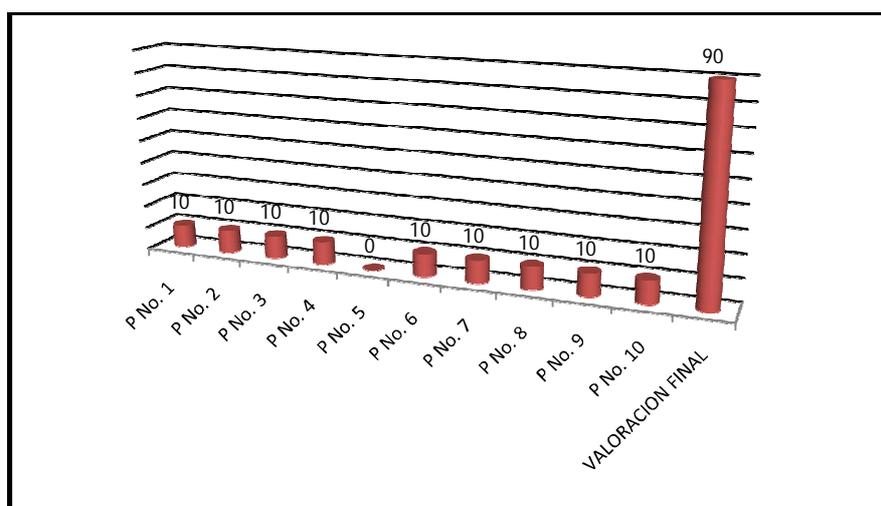


Figura 11. Resultados Aplicación Pretest – Estudiante 3

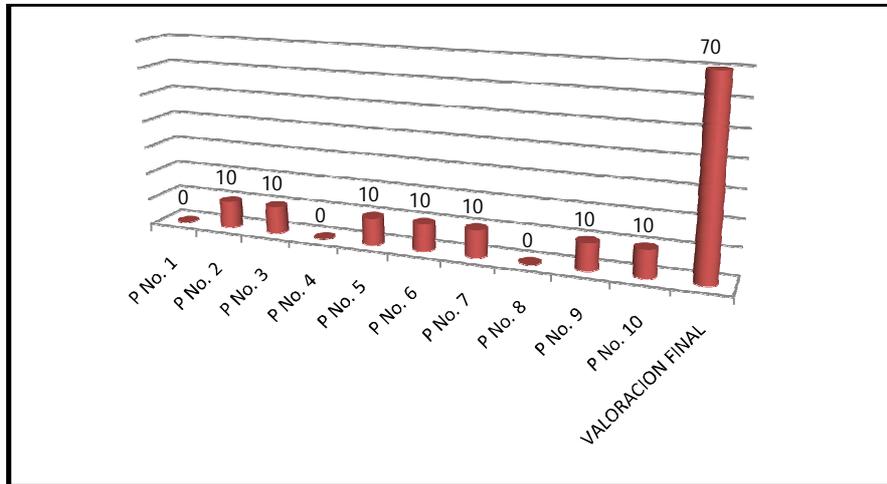


Figura 12. Resultados Aplicación Pretest – Estudiante 4

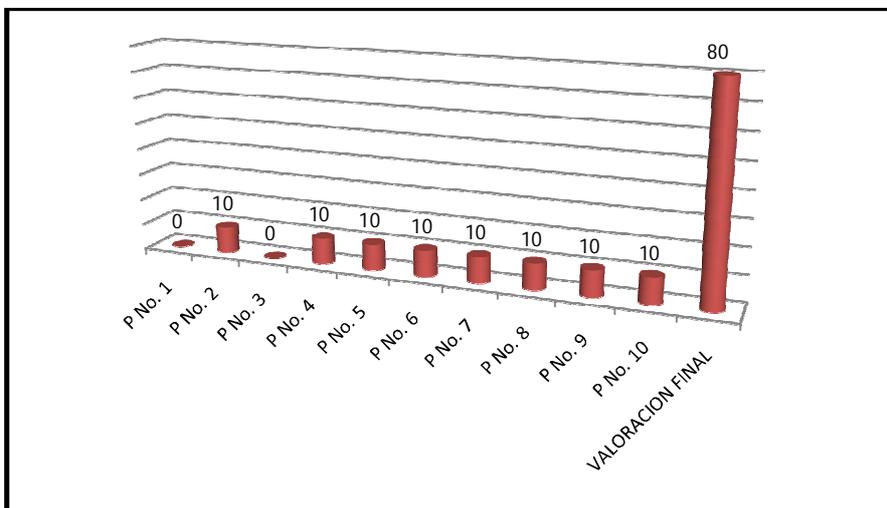


Figura 13. Resultados Aplicación Pretest – Estudiante 5

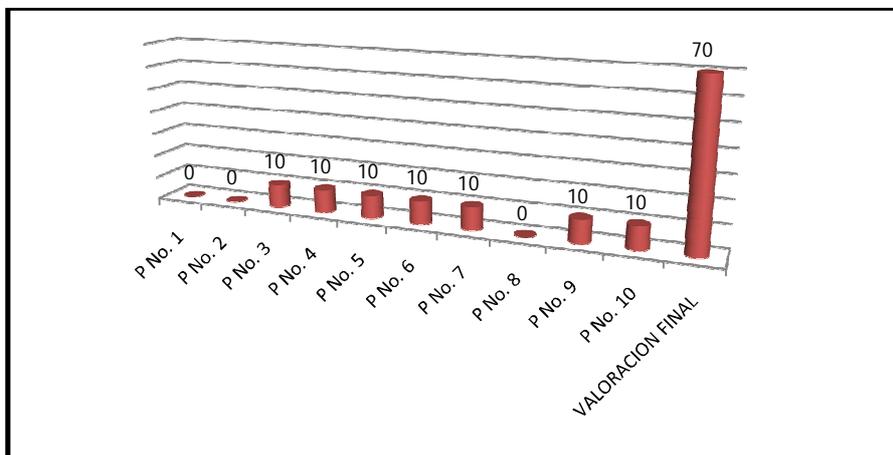


Figura 14. Resultados Aplicación Pretest – Estudiante 6

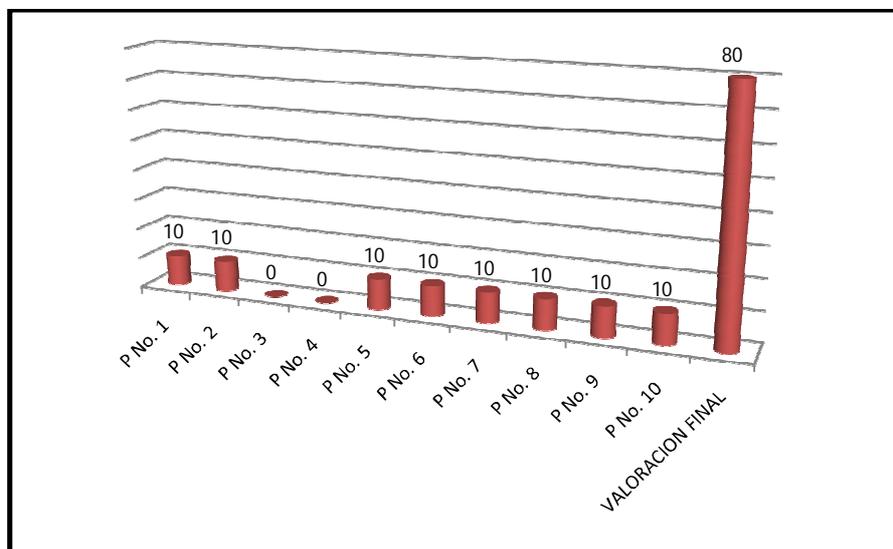


Figura 15. Resultados Aplicación Pretest – Estudiante 7

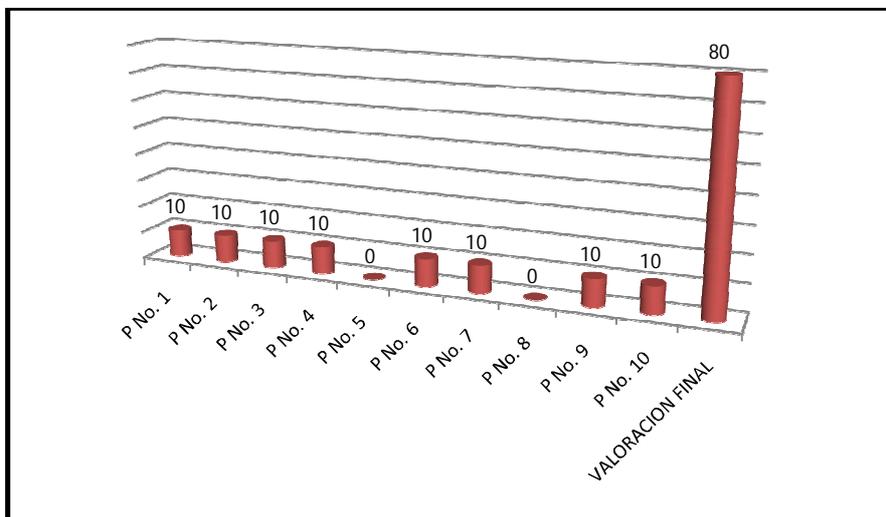


Figura 16. Resultados Aplicación Pretest – Estudiante 8

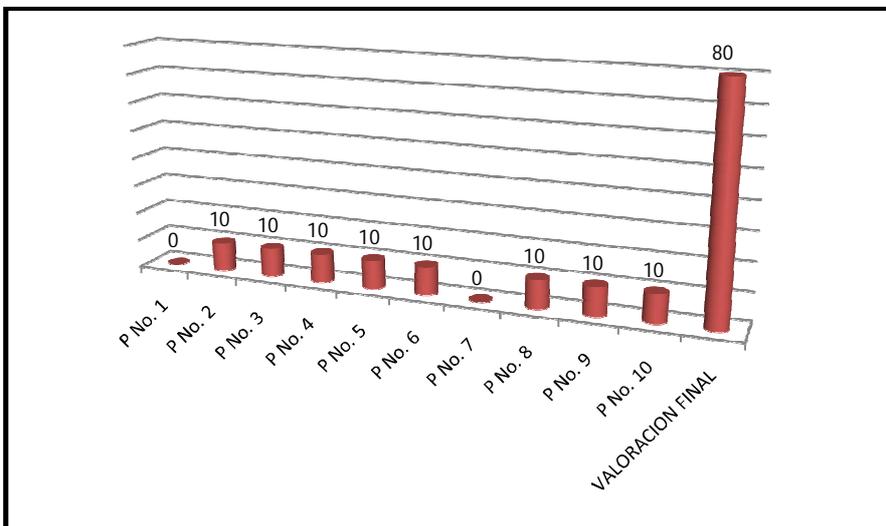


Figura 17. Resultados Aplicación Pretest – Estudiante 9

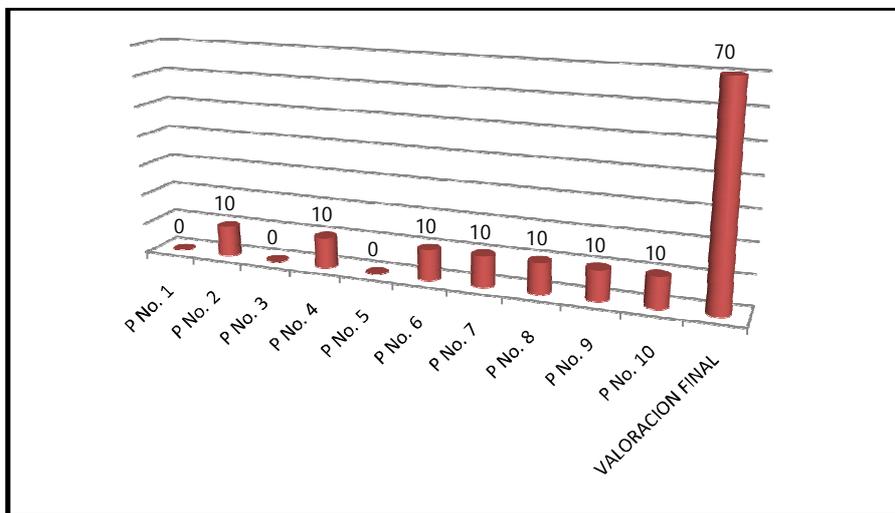
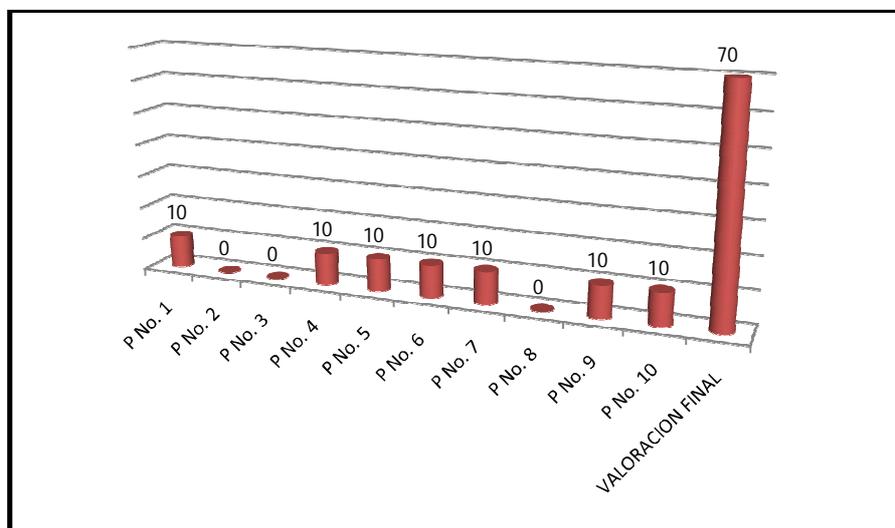


Figura 18. Resultados Aplicación Pretest – Estudiante 10



#### 4.2. EVALUACIÓN DEL POSTEST.

El Postest es un instrumento de medición que se aplicó al final de la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje del Proceso Lector, con la finalidad de medir el logro o nivel alcanzado de los objetivos propuestos para el curso, realizando un comparativo con los resultados arrojados en la aplicación del Pretest. (Ver Anexo 6)

El Postest está compuesto por 10 preguntas, 5 de selección múltiple con única respuesta y las otras 5 de respuesta abierta con base en la comprensión realizada al texto propuesto como lectura en el Postest. La valoración se realiza en una escala de 100 puntos, por lo tanto cada pregunta tiene un valor de 10 puntos, y se clasifica en los siguientes rangos:

- Entre 0 puntos y 59 puntos: Insuficiente
- Entre 60 puntos y 75 puntos: Regular
- Entre 76 puntos y 89 puntos: Bueno
- Entre 90 puntos y 100 puntos: Excelente

Tabla 3. Resultados Aplicación Postest. (Ver Anexo 8)

ESTUDIANTE	VALORACIÓN POSTEST	CLASIFICACIÓN RESULTADOS
Estudiante 1	100	Excelente
Estudiante 2	100	Excelente
Estudiante 3	90	Excelente
Estudiante 4	100	Excelente
Estudiante 5	90	Excelente
Estudiante 6	100	Excelente
Estudiante 7	100	Excelente
Estudiante 8	100	Excelente
Estudiante 9	100	Excelente

La tabla anterior refleja los resultados obtenidos en la aplicación del Postest por cada uno de los estudiantes del curso, estos datos permiten afirmar que luego de la implementación y finalización por parte de 9 de los 10 estudiantes inscritos en el Ambiente Virtual de Aprendizaje Proceso Lector, se han obtenido buenos resultados al mejorar su nivel de comprensión y conocimiento de los temas tratados en el curso, en consecuencia se puede afirmar que la incorporación de nuevas tecnologías y de ambientes virtuales ofrecen una perspectiva pedagógica diferente y permite darle calidad a los procesos educativos.

De acuerdo a la tabla de clasificación y teniendo en cuenta que el Postest fue aplicado a 9 de los 10 estudiantes inscritos, debido a que una de las alumnas abandonó el proceso; los porcentajes de resultados obtenidos fueron los siguientes: El 0% obtuvo una valoración de Insuficiente y el 100% obtuvo una valoración de Excelente.

Por lo tanto se puede concluir que el grado de comprensión lectora por parte de los estudiantes al aplicar el Postest mejoró con relación a la aplicación del Pretest, ya que los resultados obtenidos en el Postest no arrojan Insuficiencias, de forma tal que se puede concluir que el uso de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje se convierten en una herramienta pedagógica y la cual surge efectos positivos en la educación y su aplicación. (Ver Anexo 8)

#### 4.2.1. Resultados Aplicación Posttest por Estudiante.

Figura 19. Resultados Aplicación Posttest – Estudiante 1

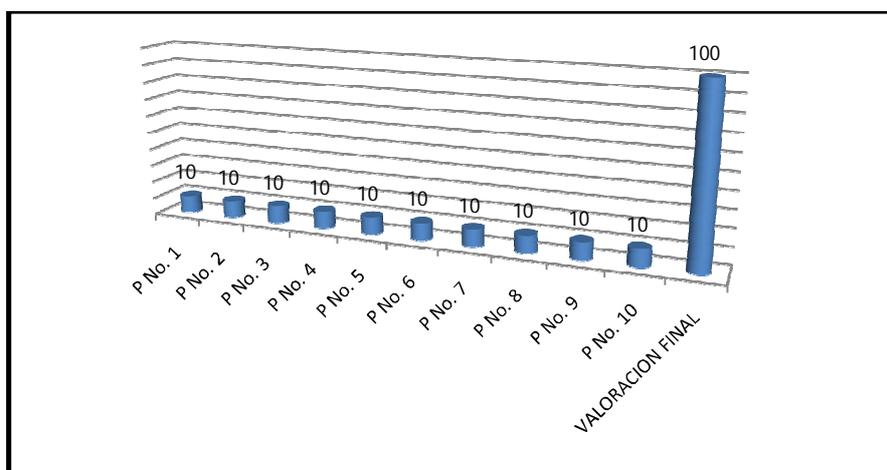


Figura 20. Resultados Aplicación Posttest – Estudiante 2

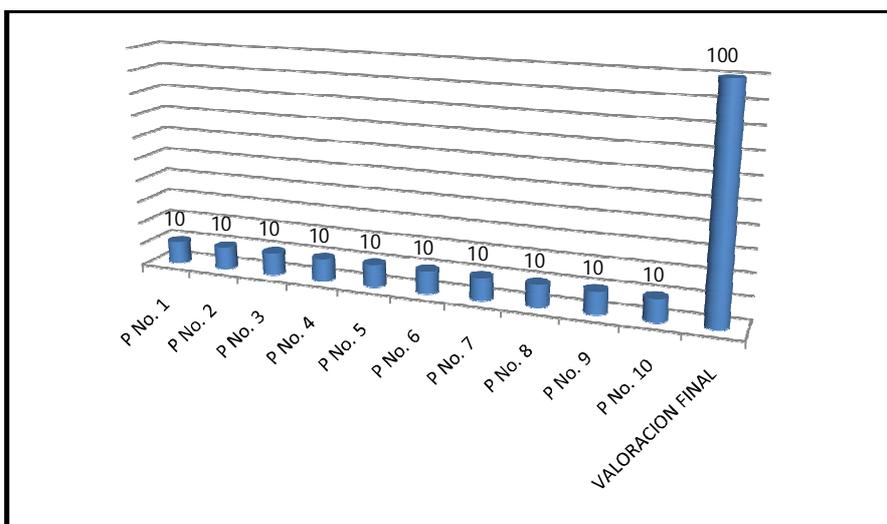


Figura 21. Resultados Aplicación Posttest – Estudiante 3

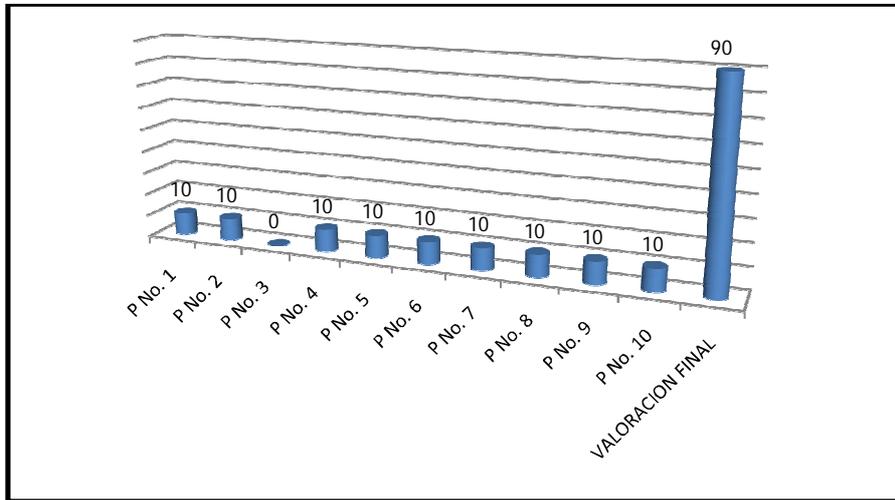


Figura 22. Resultados Aplicación Posttest – Estudiante 4

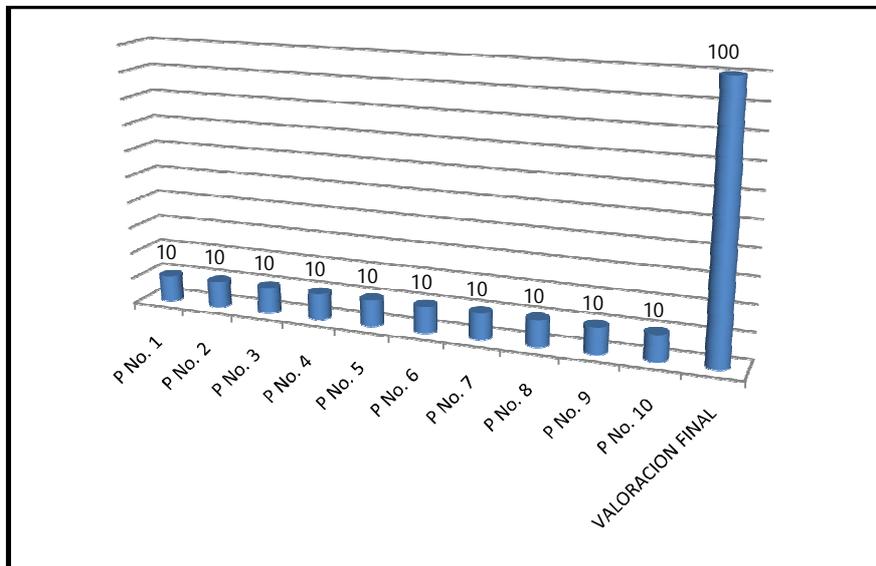


Figura 23. Resultados Aplicación Posttest – Estudiante 5

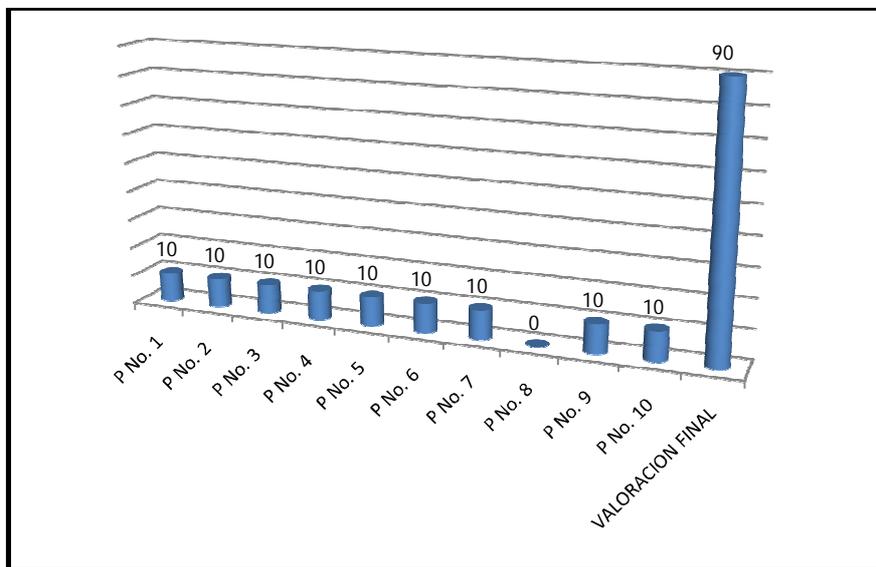


Figura 24. Resultados Aplicación Posttest – Estudiante 6

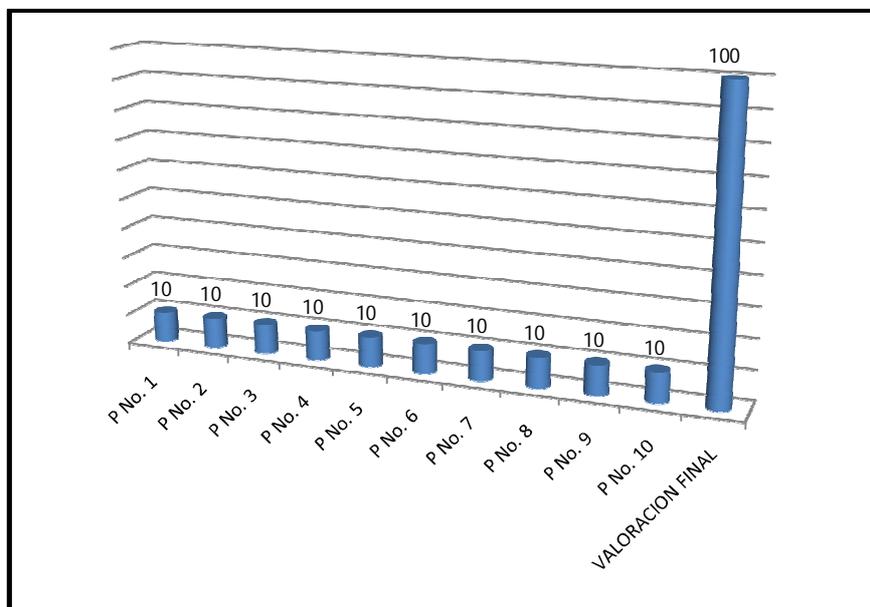


Figura 25. Resultados Aplicación Posttest – Estudiante 7

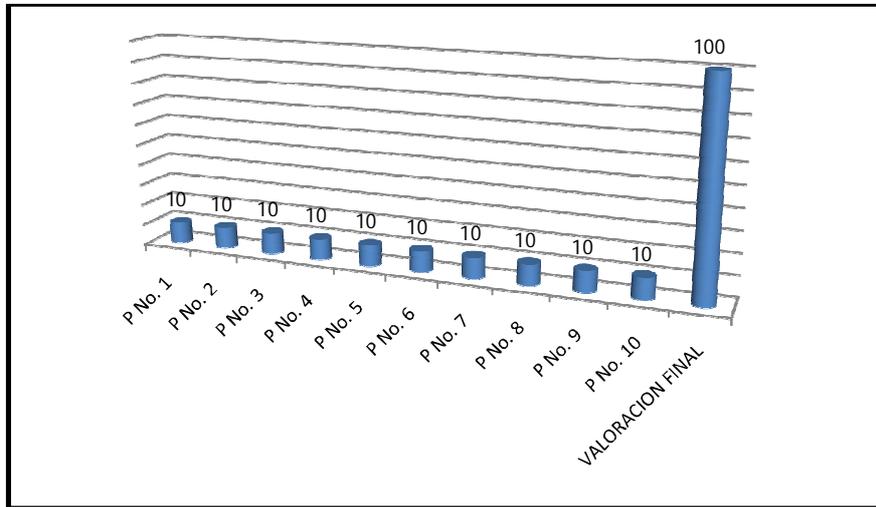


Figura 26. Resultados Aplicación Posttest – Estudiante 8

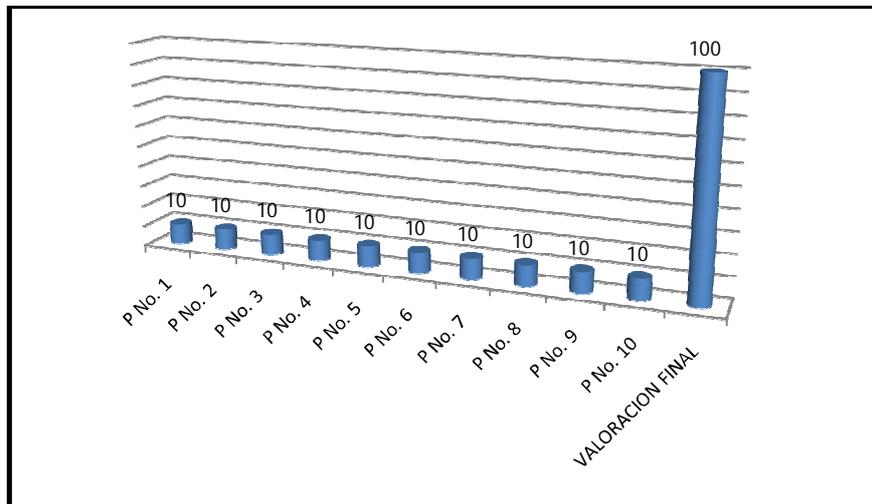
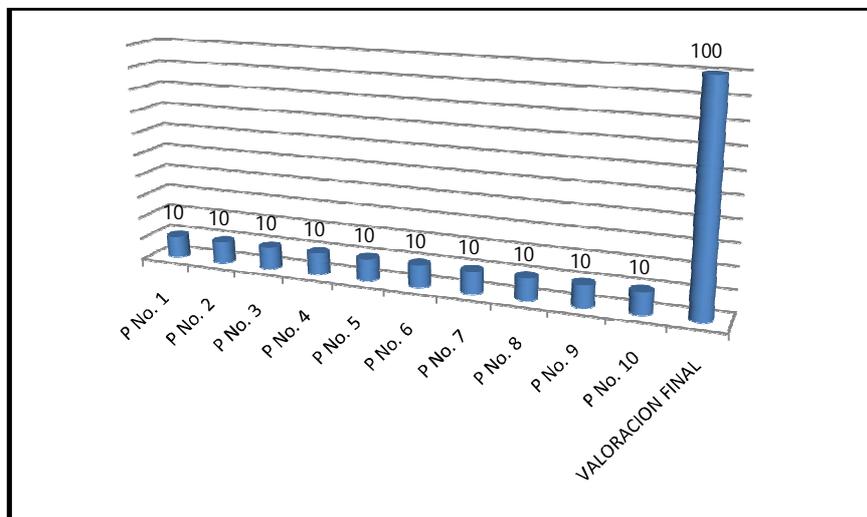


Figura 27. Resultados Aplicación Posttest – Estudiante 9



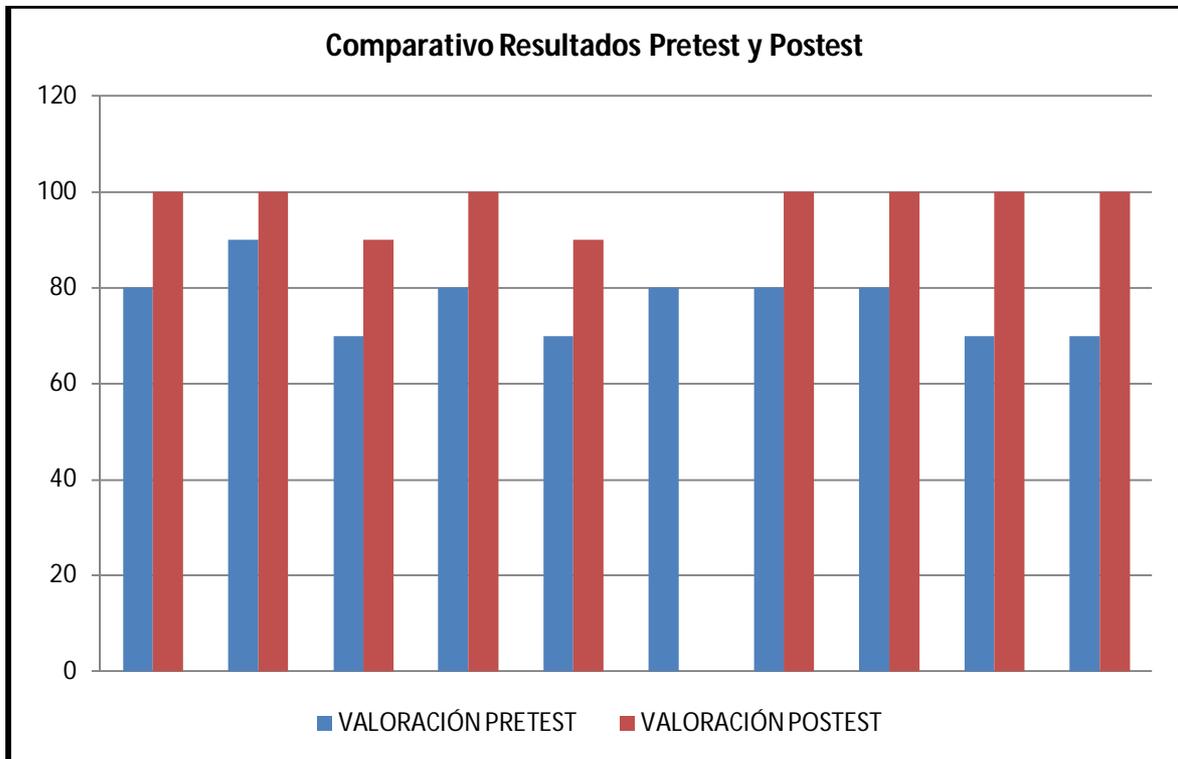
#### 4.3. COMPARATIVO ENTRE RESULTADOS DEL PRETEST Y EL POSTEST.

Como etapa final en la presentación de los resultados se puede observar el nivel del logro de los objetivos que se alcanzó en cada uno de los estudiantes que participaron en la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje. (Ver Anexo 9)

Tabla 4. Comparativo Resultados Aplicación Pretest y Postest. (Ver Anexo 9)

ESTUDIANTE	VALORACIÓN PRETEST	VALORACIÓN POSTEST	CLASIFICACIÓN RESULTADOS PRETEST	CLASIFICACIÓN RESULTADOS POSTEST
Estudiante 1	80	100	Bueno	Excelente
Estudiante 2	90	100	Excelente	Excelente
Estudiante 3	70	90	Regular	Excelente
Estudiante 4	80	100	Bueno	Excelente
Estudiante 5	70	90	Regular	Excelente
Estudiante 6	80	0	Bueno	-
Estudiante 7	80	100	Bueno	Excelente
Estudiante 8	80	100	Bueno	Excelente
Estudiante 9	70	100	Regular	Excelente
Estudiante 10	70	100	Regular	Excelente

Figura 28. Comparativo Resultados Aplicación Pretest y Postest. (Ver Anexo 9)



#### 4.3.1. Comparativo Resultados por Estudiante.

Figura 29. Comparativo Resultados Estudiante 1

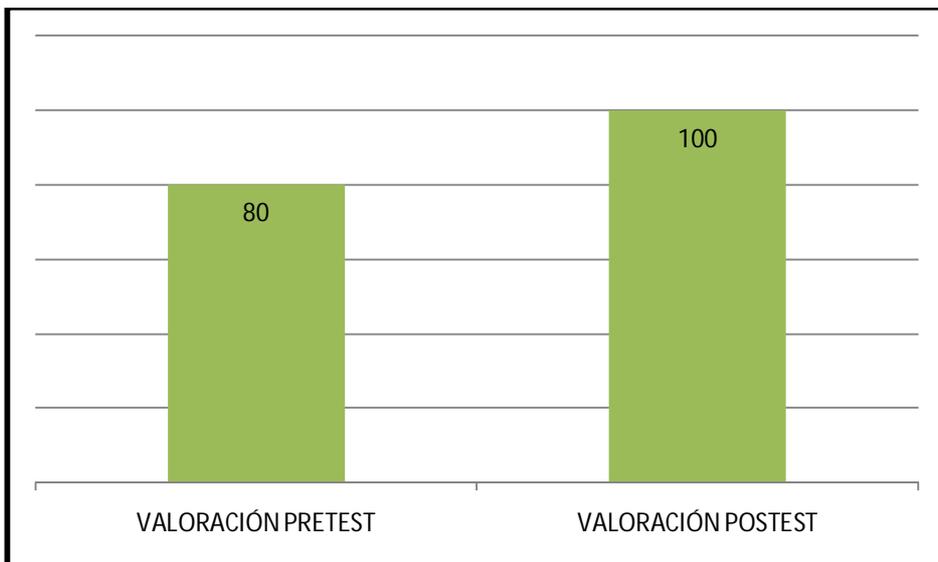


Figura 30. Comparativo Resultados Estudiante 2

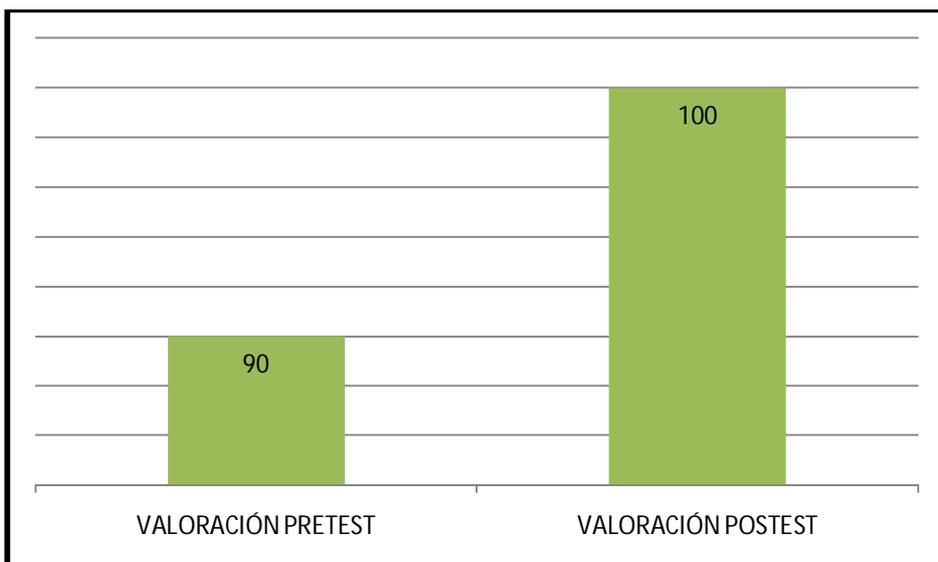


Figura 31. Comparativo Resultados Estudiante 3

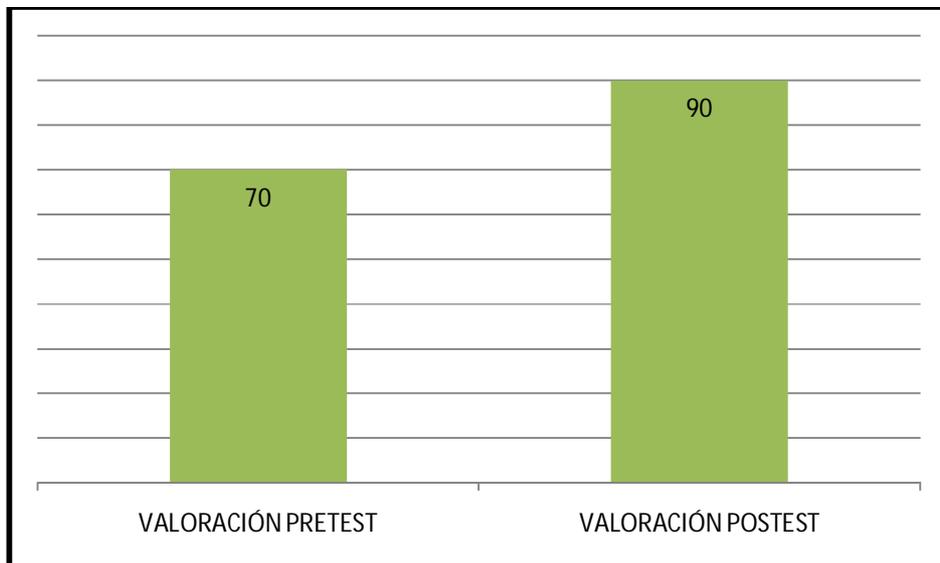


Figura 32. Comparativo Resultados Estudiante 4

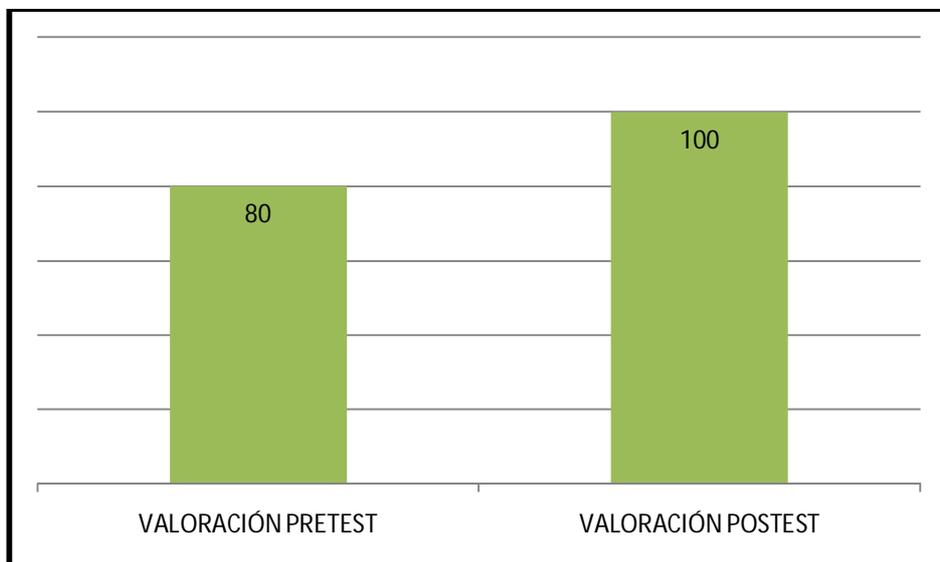


Figura 33. Comparativo Resultados Estudiante 5

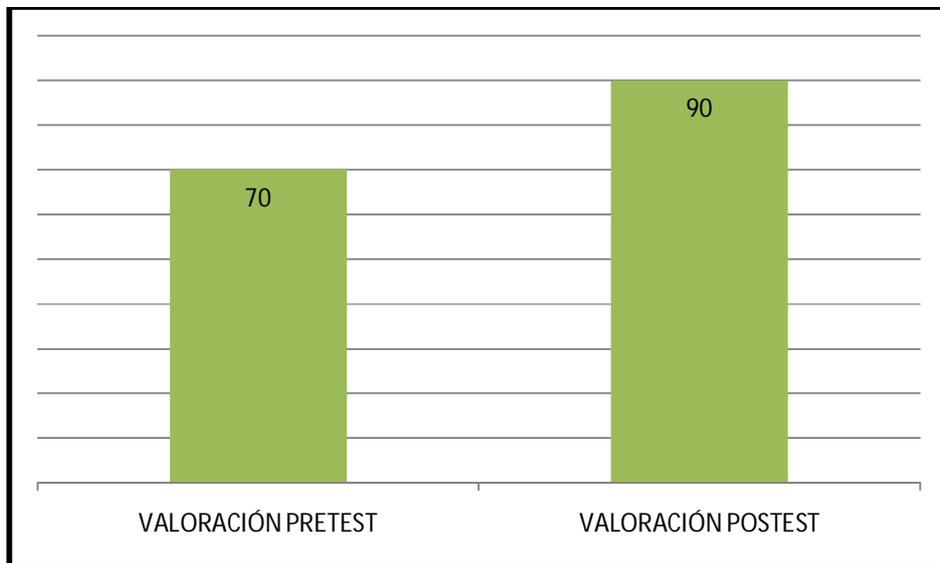


Figura 34. Comparativo Resultados Estudiante 6

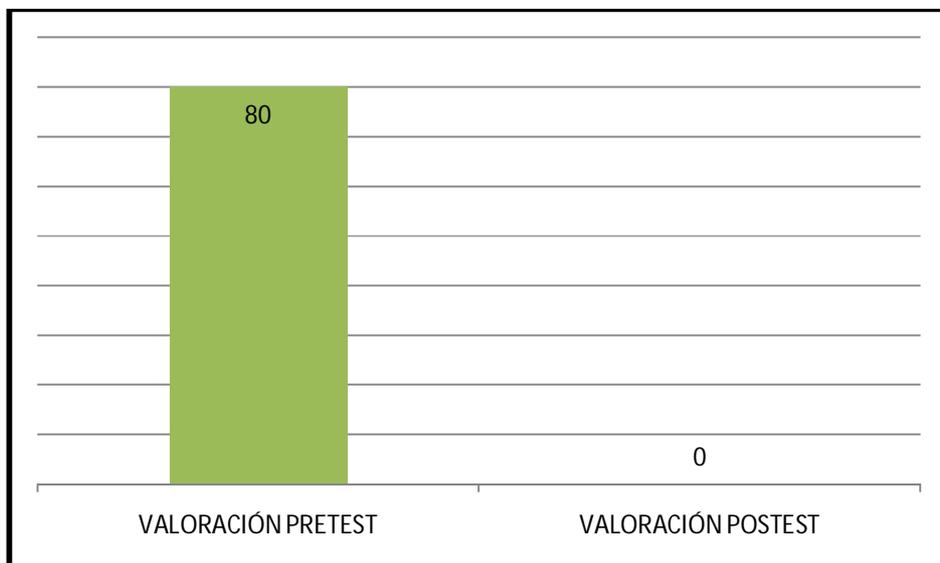


Figura 35. Comparativo Resultados Estudiante 7

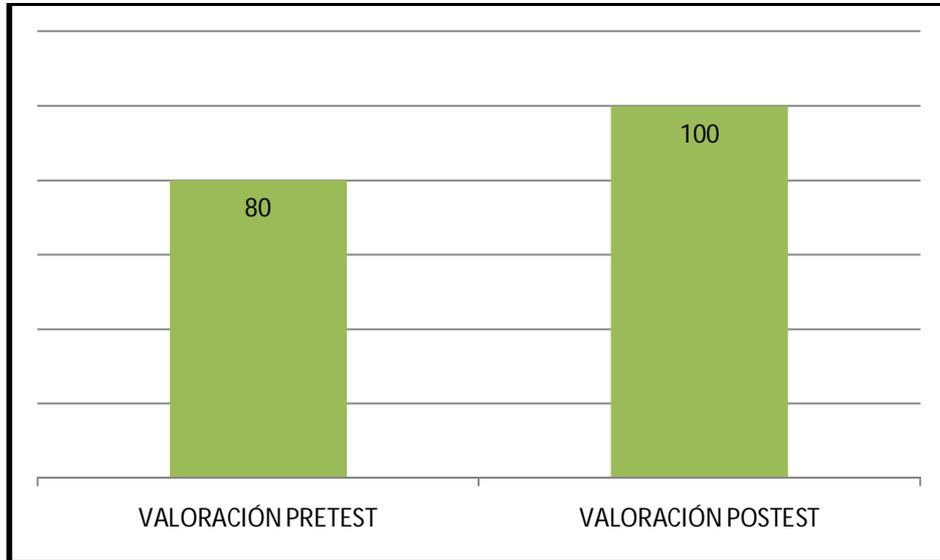


Figura 36. Comparativo Resultados Estudiante 8

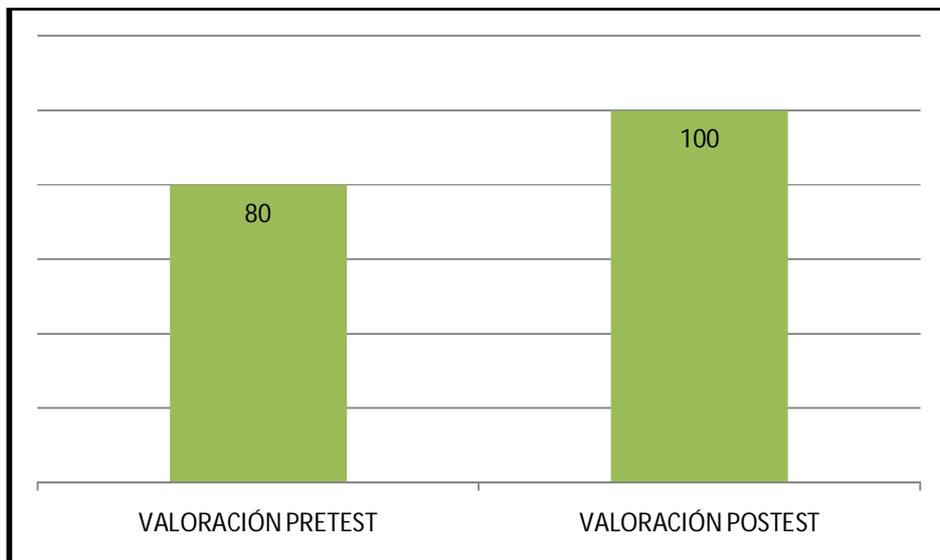


Figura 37. Comparativo Resultados Estudiante 9

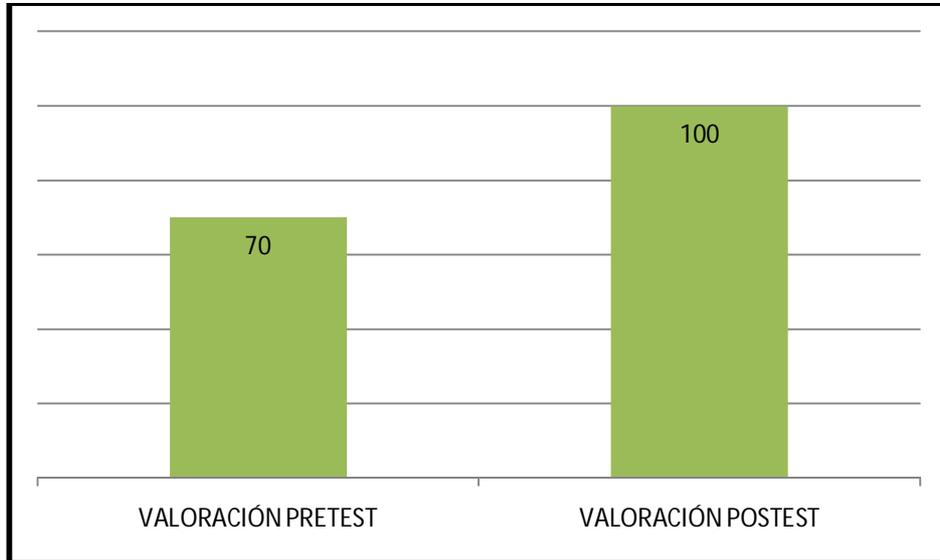
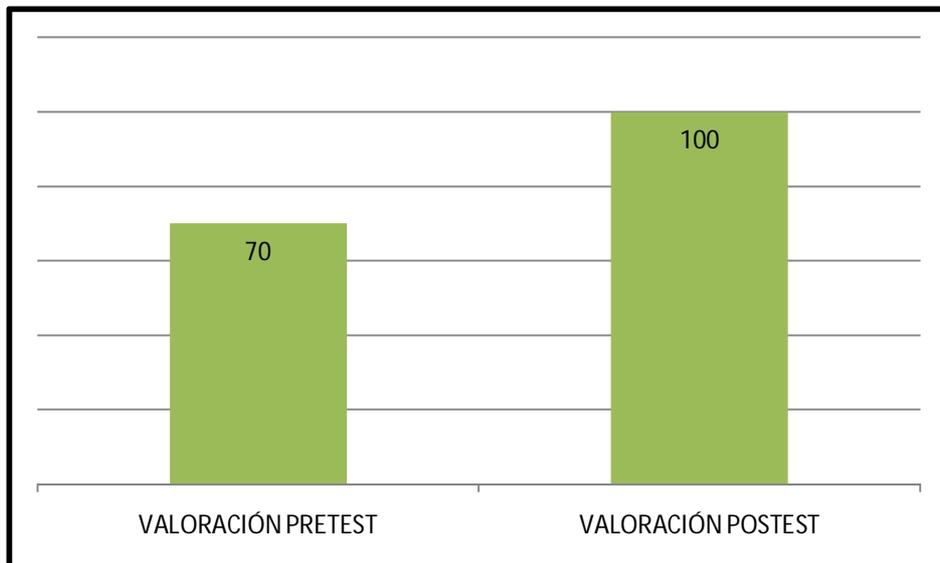


Figura 38. Comparativo Resultados Estudiante 10



## 5. CONCLUSIONES

El diseño, creación, implementación y evaluación del Ambiente Virtual de Aprendizaje Proceso Lector, condujo a replantear el modelo educativo tradicional – presencial en cuanto a su forma y estructura, para dar paso a la incorporación de Nuevas Tecnologías en la vida cotidiana de personas ubicada en cualquier lugar bajo condiciones de accesibilidad.

Este método, de acuerdo a la comparación realizada entre las aplicaciones al Pretest y Posttest, deja ver cómo un Ambiente Virtual de Aprendizaje favorece el aprendizaje en estudiantes virtuales, ya que se observa un incremento en los niveles de conocimiento al finalizar el curso al subir entre 10 y 20 puntos en una escala de 100 puntos.

De los 9 estudiantes a los cuales se les aplicó el Posttest, 2 estudiantes subieron 30 puntos, 6 estudiantes subieron 20 puntos y 1 estudiante subió 10 puntos, como se puede apreciar en la gráfica Comparativo entre resultados del Prestes y Posttest y en los comparativos clasificados por estudiante.

Los estudiantes que desarrollaron el curso de Ambiente Virtual de Aprendizaje Proceso Lector alcanzaron los logros planteados como fueron:

- Brindar herramientas y medios tecnológicos a los estudiantes universitarios para mejorar su competencia lectora.
- Despertar en los estudiantes una conciencia de correcta utilización de los medios como el internet en procesos de formación.
- Identificar métodos que permitan y faciliten la comprensión lectora a partir de recursos tecnológicos.
- Analizar el papel de los mediadores en el proceso lector desde distintos ámbitos.

- Incrementar en los estudiantes el interés y el gusto por la lectura.

El trabajo en Ambientes Virtuales favorece el aprendizaje autónomo, colaborativo y didáctico ya que favorece la mediación a través de todos los medios y recursos orientados a Web 2.0 que se incorporan en él.

Llevar a cabo este proceso investigativo cambió por completo el paradigma del aula tradicional, ya que la educación está llamada a la reinención por medio espacios que fomenten la autonomía, la disciplina de estudio, la lúdica, la didáctica y la construcción del conocimiento por parte de cada uno de los actores del proceso frente al rol que asuma en el Ambiente de Aprendizaje Virtual.

## REFERENCIAS

- Gisbert, M., Adell, J., Rallo, R., y Bellver, A. (1998) Entornos Virtuales de Enseñanza - Aprendizaje. Cuadernos de documentación multimedia. (29 – 41).
- PUTNAM, Ralph T. – Hilda BORKO. 2000 (1997). “El aprendizaje del profesor: implicaciones de las nuevas perspectivas de la cognición”, en BIDDLE, Bruce J. – T. L. GOOD – I. F. GOODSON, ed. La enseñanza y los profesores. I. La profesión de enseñar, Barcelona: Paidós, 219-308.
- Vargas, M. A. (2006). Sistema de créditos académicos con apoyo en ambientes educativos virtuales para la formación de ingenieros. Ponencia resultados de investigación. En VII Congreso de Informática Educativa. Santiago de Cali, Colombia.
- Vygotsky, L. (1989). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Capítulo IV. (87 – 94) Internalización de las funciones psicológicas superiores. Editora Cística. Barcelona
- <http://www.fac.org.ar/1/docencia/fec/paginas.php>
- [http://alejandromiranda.org/sites/alejandromiranda.org/files/2004-gamd\\_0.pdf](http://alejandromiranda.org/sites/alejandromiranda.org/files/2004-gamd_0.pdf)
- <http://www.slideshare.net/maxg/ambientes-virtuales-de-aprendizaje-2101311>

# **ANEXOS**

## ANEXO 1. RAES

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA  
ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN CON NUEVAS TECNOLOGÍAS

INVESTIGACIÓN ANTEPROYECTO  
RESÚMENES ANALÍTICOS EN EDUCACIÓN – R.A.E

### R.A.E. No. 1

#### 1. INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

TITULO:	AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE (AVA) Plataforma Educativa
AUTOR(A)	FAC - CETIFAC
EDITORIAL	No figura
CIUDAD Y/O PAÍS	Argentina
FECHA PUBLICACIÓN	2006
No. PÁGINAS	55
PALABRAS CLAVE	Ambiente Virtual, Educador, Generación de Conocimiento, Comunicación, Modelo Pedagógico, Plataforma Educativa.
UBICACIÓN	<a href="http://www.fac.org.ar/1/docencia/fec/paginas.php">http://www.fac.org.ar/1/docencia/fec/paginas.php</a>

## 2. DESCRIPCIÓN DEL DOCUMENTO.

El artículo presenta una definición paso a paso de lo que es un Ambiente Virtual de Aprendizaje, del papel del educador virtual, diferencia las clases de relaciones que se dan en los ambientes virtuales de aprendizaje, compara el modelo de educación presencial frente al modelo educativo virtual y nos presenta un ejemplo de un campo virtual.

<p><b>3. CONTENIDO</b></p> <p>Un Ambiente Virtual de Aprendizaje es el conjunto de entornos de interacción, sincrónica y asincrónica, donde, con base en un programa curricular, se lleva a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, a través de un sistema de administración de aprendizaje.</p> <p>Definición propuesta por la Dirección de Tecnología Educativa del Instituto Politécnico Nacional (México)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Relaciones humanas en las que el objetivo central es el desarrollo de actividades referidas al proceso de Enseñanza y Aprendizaje.</li><li>- Relaciones sistemáticas entre los participantes.</li><li>- Participantes del binomio Enseñanza – Aprendizaje que tienen a la interacción física presencial como opción y no como obligación.</li><li>- Relación educando – educador en la cual la simultaneidad de las actividades recíprocas (sincronía) es una opción y no una obligación.</li><li>- Oferta educativa de modos Transmisivos</li></ul>	<p>Descripción de un Ambiente Virtual de Aprendizaje.</p>
---	---

tradicionales como las clases teóricas, de modos interactivos como tareas o trabajos prácticos y de modos colaborativos como talleres, foros u otros.

- Nuevas opciones operativas, para los modos habituales de relación docente - alumno, que no excluyen a las tradicionales.
- Necesidad de medios de informática y comunicación para el desarrollo funcional del binomio Enseñar / Aprender.
- Necesidad de una programación apropiada residente en una central de informática y comunicación (servidor), que gestione las múltiples funciones necesarias para el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Necesidad de integrar en el servidor (CETIFAC) aspectos administrativos, académicos y legales, como evaluaciones y registros, que permitan cumplimentar criterios formales de la enseñanza y el aprendizaje (SECRETARÍA DE DOCENCIA)
- Esencialmente: Desarrollo de una base de datos compleja y apoyada por recursos que permitan crear sitios Web con ciertas características precisas para la educación.

#### CARACTERÍSTICAS DEL EDUCADOR VIRTUAL

- El Educador Virtual (EV) es más un tutor en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje, que un comunicador tradicional de información.
- El EV y sus alumnos tienen relación personalizada

naturalmente, es la condición sine qua non para permanecer activo en el ambiente virtual.

- El EV está obligado a adaptarse al ritmo de aprendizaje de cada estudiante.
- El EV puede llevar varios ritmos de aprendizaje y niveles de enseñanza en el mismo curso sin consecuencias para el conjunto.

#### EDUCADOR VIRTUAL-EDUCADOR PRESENCIAL

- El EV tiene mayor necesidad que el Educador Presencial (EP) de mantenerse actualizado sobre las posibilidades de las nuevas tecnologías en Informática y Comunicación.
- El EV está obligado a la actualización constante no sólo del contenido de su temática de enseñanza, sino también del material pedagógico disponible.
- El EV está más expuesto que el EP a que se revelen aspectos personales de su vocación como la voluntad de mejorar y aprender cosas nuevas.
- El EV se ve obligado a ensayar casi continuamente formas novedosas de intercambio del conocimiento.

#### FUNCIÓN DEL EDUCADOR EN EL AVA

Las funciones principales como Educador de una asignatura, proyecto... del AVA son:

- Dotar de contenido al curso, definiendo e instalando los Recursos y Actividades que los alumnos necesitan

<p>trabajar para aprender.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestionar el eventual apoyo de Especialistas.</li> <li>- Crear interdependencia positiva entre los estudiantes y los logros de sus objetivos.</li> <li>- La esencia del AVA es aprender CON otros.</li> </ul> <p>LA ESENCIA DEL AVA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Temas de Interés en Comunidades específicas <ul style="list-style-type: none"> <li>o Cardiología – Pedagogía – Informática</li> </ul> </li> <li>- Colaboracionismo Epistemológico <ul style="list-style-type: none"> <li>o Conocer a partir de la elaboración conjunta. (≈“Constructivismo Social”)</li> </ul> </li> <li>- Sincrónica (Participación Simultánea) y Asincrónica (E-mail, etc)</li> <li>- El “Profesor” sabe más... sólo de algunas cosas... el “alumno” también sabe... menos que el profesor de temas puntuales... y muchas veces más que el profesor de temas vinculados al motivo de la enseñanza.</li> </ul> <p>COLABORACIONISMO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Aprendizaje Comunitario?</li> <li>- Epistemología</li> <li>- Estudio crítico del conocimiento científico, del método de las ciencias y de los principios en que se fundamentan.</li> <li>- El AVA procura promover el intercambio de información, de enfoques teóricos y de interpretaciones para generar</li> </ul>	<p>Presentación del Educador Virtual y sus características.</p>
---	---

<p>conocimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- De la Información al Conocimiento</li> <li>- Modos Transmisivos</li> <li>- Modos Interactivos</li> <li>- Modos Colaborativos</li> <li>- AVA y Generación de Conocimiento</li> <li>- Acceso a la Información.</li> <li>- Tiempo y medios para el procesamiento personal.</li> <li>- Investigación con experimentación personal.</li> <li>- Tiempo y medios para auto y hetero evaluación.</li> <li>- Libertad para enfoques e interpretaciones.</li> </ul>	<p>Comparación entre el educador virtual y el educador presencial.</p>
<p style="text-align: center;">COMUNICACIÓN EN EL AVA LENGUAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escrito <ul style="list-style-type: none"> <li>o Texto</li> </ul> </li> <li>- Sonoro <ul style="list-style-type: none"> <li>o Conferencia On Line (sincrónica)</li> <li>o Grabaciones complementarias (asincrónica)</li> <li>o Recursos sonoros (vg: Música)</li> </ul> </li> <li>- Visual <ul style="list-style-type: none"> <li>o Video Conferencia on Line (sincrónica)</li> <li>o Gráfico estático</li> <li>o Gráficos cinéticos (Videos y animaciones especiales)</li> </ul> </li> <li>- Combinaciones</li> </ul>	<p>Funciones del educador AVA</p>

<p><b>4. METODOLOGIA</b></p> <p>La metodología descrita en este artículo se en la descripción del AVA como espacio de aprendizaje, informando al lector sobre los aspectos básicos del AVA y comparando este modelo con la educación presencial.</p> <p>Se plantea como ejemplo de AVA uno instalado en la fundación de Cardiología de Argentina.</p>	
<p><b>5. CONCLUSIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El AVA es un entorno de aprendizaje dado por interacción tanto sincrónica como asincrónica.</li> <li>- En el AVA se dan relaciones humanas cuyo principal objetivo es el desarrollo de actividades orientadas al proceso de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>- Un AVA se convierte en una nueva opción para la relación docente – alumno.</li> <li>- El educador virtual es un tutor en el proceso de enseñanza aprendizaje.</li> </ul>	

## **6. FUENTES**

- <http://www.fac.org.ar/1/docencia/fec/paginas.php>

## R.A.E. No. 2

### 1. INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

TÍTULO:	De los Ambientes Virtuales de Aprendizaje en las comunidades de Aprendizaje en línea.
AUTOR(A)	Psic. Germán Alejandro Miranda Díaz
EDITORIAL	Centro de Educación Continua IIEC-UNAM
CIUDAD Y/O PAÍS	México
FECHA PUBLICACIÓN	10 de Noviembre de 2004
No. PÁGINAS	15
PALABRAS CLAVE	Sistemas de Administración, TIC's, comunicación e interconexión, comunidades virtuales de aprendizaje, educación en línea.
UBICACIÓN	<a href="http://alejandromiranda.org/sites/alejandromiranda.org/files/2004-gamd_0.pdf">http://alejandromiranda.org/sites/alejandromiranda.org/files/2004-gamd_0.pdf</a>

### 2. DESCRIPCIÓN DEL DOCUMENTO.

El artículo habla básicamente de la discusión en torno a las nociones presentadas de comunidades virtuales de aprendizaje y ambientes virtuales de aprendizaje, presentado a su vez un modelo integrador basado en TIC's.

### 3. **CONTENIDO**

#### **¿AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE O SISTEMAS DE ADMINISTRACIÓN DEL CONOCIMIENTO?**

El uso de la Internet crece día con día, el acceso vía módem ya es usual en nuestro país, mientras tecnologías como el cable módem y los distintos tipos acceso inalámbrico ganan nuevos usuarios. Los nuevos servicios de telefonía celular ya incluyen el servicio de envío y recepción de materiales multimedia, correo electrónico y la visualización de páginas web y qué decir de toda la investigación tecnológica de Internet2.

La aparición en escena de estas tecnologías emergentes pone en predicamentos a un segmento de expertos en cómputo y educadores interesados en la temática, quienes seguramente ya están ocupados pensando, desarrollando, implementando y probando lo que serán los futuros usos de estas tecnologías en la educación.

Esto mismo nos sucedió con herramientas como el FTP, correo electrónico, html y las páginas web dinámicas, la tecnología ya estaba desarrollada, la Internet iniciaba su avance y expansión por las universidades y algunos hogares, los educadores entonces les buscamos un uso aplicado. El resultado es hoy un amplio uso y un gran abanico de soluciones para la WWW.

Las propuestas de uso han evolucionado desde proponer “sólo el uso” de las herramientas, hasta la maduración soluciones psicopedagógicas para el uso de la tecnología. Con la negociación de los diferentes discursos y formas de implementar soluciones en la Internet se ha acuñado una de las nociones más usadas y creo menos comprendidas de cuando hablamos de las TICs y la educación: los “Ambientes Virtuales de Aprendizaje” (AVA - VLE por sus siglas en inglés).

Para clarificar la noción utilizaré la definición de Stiles (2000) quien nos indica que un “ 'Ambiente Virtual de Aprendizaje' o 'Sistema Administrador del Aprendizaje' está diseñado para actuar como centro de las actividades de los estudiantes, para su administración y facilitación, junto con la disposición de los recursos requeridos para ellas”, opcionalmente puede incluir un sistema que soporte la “la inscripción, las opciones administración de los cursos, carpeta y perfil del estudiante, un sistema de mensajería y publicación del contenido”.

Stiles nos explica que un ambiente virtual de aprendizaje es equivalente a aún sistema de administración del aprendizaje (LMS por sus siglas en inglés) y en la mayoría de la literatura podemos observar este mismo referente que les otorga una equivalencia, pero... ¿refieren a lo mismo?

En la actualidad existe una amplia oferta de LMS, los hay de pago como WebCT, Blackboard o Lotus Learning Management System y de código abierto y libre distribución como Moodle,

Interact, Claroline, Fle3, Manhattan entre muchos otros. Sin embargo y a pesar de la gran oferta todos ellos son una colección de herramientas para la comunicación y gestión de contenidos para la WWW. Por ejemplo la mayoría de los LMS integran herramientas para comunicación síncrona (chat y mensajería instantánea) y asíncrona (foros en web y correo electrónico), posibilidad de crear páginas con la información general de los usuarios, capetas de trabajo, calendario de actividades, sistemas de encuestas, sistema de bitácoras de actividad y un sistema de administración escolar.

Dillenbourg (2000) nos ayuda a distinguir por medio de listado de características lo que podemos entender cómo un Ambiente Virtual de Aprendizaje:

1. Es un espacio donde las características en que se proporciona la información es diseñada.
2. Un Ambiente Virtual de Aprendizaje es un espacio social.
3. El espacio virtual es una representación.
4. Los estudiantes no sólo son activos, también son actores.
5. El uso de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje no está restringido a la educación a distancia.
6. Un Ambiente Virtual de Aprendizaje integra múltiples herramientas.
7. El Ambiente Virtual se sobrepone con el Ambiente físico.

## COMUNIDADES DE APRENDIZAJE

Tradicionalmente en educación se sostenía la idea de que los docentes son los expertos y su trabajo es transmitir el conocimiento a los estudiantes, quienes deberán de memorizar y practicar para demostrar en las evaluaciones su conocimiento y dominio de lo expuesto (Collins, 1998). En el caso de la educación a distancia el centro pasa del docente al uso de la didáctica, el diseño de los materiales que deberán propiciar el aprendizaje, sin embargo la literatura reconoce ampliamente que los estudiantes deben de generar habilidades de estudio independiente para que puedan trabajar con ellos. El reconocimiento a la actividad cognitiva (representada aquí por las habilidades de estudio independiente) del alumno la transforma en “una empresa no solamente individual, también en buena medida solitaria” (Coll y Solé 2001). Es aquí donde las TICs representan un salto cualitativo en lo que respecta al modelo tradicional en la educación a distancia (aprender en solitario), las tecnologías nos permiten aprender en comunidad.

Una comunidad se designa como “grupos de personas que comparten experiencias e intereses (comunes) y que se comunican entre sí para conseguir esos intereses”. Las comunidades facilitan el “pensamiento colectivo” ofrecen una historia que transmiten a los nuevos miembros, una identidad colectiva que comparte la historia, los conocimientos y objetivos, esto hace que los miembros encuentren significado, propósito y dirección a sus propios esfuerzos. Además de la

identidad colectiva la comunidad asigna los roles y reglas, así como brinda un discurso especializado que les permite comunicarse de manera más efectiva con dependencia de sus intereses (Mercer, 2001).

### **UN MODELO DE INTEGRACIÓN DE LAS TICS EN LA EDUCACIÓN**

Hoy en día la mayoría de las universidades ven a la WWW como el espacio prometedor para divulgar su hacer académico y extender su oferta educativa, en cada dependencia y centro de educación continua se incluyen como objetivo de trabajo el uso de las TICs y la oferta cursos, talleres y diplomados en línea o apoyados por recursos tecnológicos.

Pero enseñar usando WWW implica un cambio metodológico respecto a la aula presencial, aquí el estudiante marcará sus propios ritmos frente a los materiales propuestos, esto quiere decir que nuestra metodología deberá estar centrada en el estudiante, deberemos entonces de “prever las dificultades con la que nuestro estudiante se ha de encontrar” y disponer entonces de los elementos que le faciliten la tarea. Estas ayudas deberán propiciar el estudio y la independencia de nuestro estudiante (Duart y Sangrà, 2000).

El estudio independiente es una de las nociones más importantes cuando de enseñar en línea se trata, esto quiere decir que los contenidos de las lecciones y las estrategias

<p>didácticas son las primeras herramientas quedan soporte. Las lecciones deben exigir niveles altos de estudio independiente, es decir, hay que diseñar materiales que serán usados por los estudiantes para que guíen su propio proceso de apropiación y sobre todo a su propio ritmo, esto le permitirá al estudiante enfrentarse de manera exitosa a los contenidos.</p>	
<p><b>4. METODOLOGIA</b></p> <p>La metodología descrita en este artículo se basa la comparación realizada entre el ambiente virtual de aprendizaje, sus características y funciones y las comunidades virtuales de aprendizaje, describiendo un modelo que las agrupe dentro de la integración con TIC's.</p>	
<p><b>5. CONCLUSIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El campo educativo encuentra la www, como una opción para divulgar quehacer académico y extender su oferta, y a la vez ofrece cursos, talleres, diplomados en ambientes virtuales de aprendizaje.</li> <li>- Los contenidos en línea van orientados hacia el alumno pero deben basarse en el estudio independiente, las herramientas y la interacción.</li> <li>- El diseño instruccional hace parte fundamental en los ambientes virtuales de aprendizaje al igual que la interacción y las herramientas.</li> <li>- El uso extendido de las TIC presiona a las instituciones</li> </ul>	

de educación para que incluyan dentro de sus actividades la tecnología.	
---	--

**6. FUENTES**

- [http://alejandromiranda.org/sites/alejandromiranda.org/files/2004-gamd\\_0.pdf](http://alejandromiranda.org/sites/alejandromiranda.org/files/2004-gamd_0.pdf)

### R.A.E. No. 3

#### 1. INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

TITULO:	Ambientes Virtuales de Aprendizaje
AUTOR(A)	Moisés Bolaño Espinosa Max Geory González Pinto Hugo Caraballo Hernández
EDITORIAL	No figura
CIUDAD Y/O PAÍS	Montería, Córdoba, Colombia
FECHA PUBLICACIÓN	2009
No. PÁGINAS	13
PALABRAS CLAVE	Investigación Formativa, Ambientes Virtuales de Aprendizaje
UBICACIÓN	<a href="http://www.slideshare.net/maxg/ambientes-virtuales-de-aprendizaje-2101311">http://www.slideshare.net/maxg/ambientes-virtuales-de-aprendizaje-2101311</a>

#### 2. DESCRIPCIÓN DEL DOCUMENTO

Este documento presenta una visión acerca de la investigación formativa en Ambientes Virtuales de Aprendizaje, las ventajas y desventajas que se afrontan bajo este modelo, las características del mismo y nos muestra como se debe formar cultura tecnológica.

3. <b>CONTENIDO</b>	<b>Comentario</b>
<p>Conceptualmente hablando, según Patricia Ávila M, y Martha Diana Bosco, lo entendemos como el espacio donde las nuevas tecnologías tales como los sistemas satelitales, el internet, los multimedia y la televisión interactiva, entre otros, se han potencializado rebasando el entorno escolar tradicional que favorece al conocimiento y a la apropiación de contenidos, experiencias y procesos pedagógico-comunicacionales.</p>	<p>Qué es un Ambiente Virtual de Aprendizaje</p>
<p>Según la UNESCO los entornos virtuales de aprendizaje constituyen una forma totalmente nueva de tecnología educativa y ofrece una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo, el entorno de aprendizaje virtual lo define como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada, es decir, que está asociada a nuevas tecnologías.</p>	<p>Oportunidades y tareas que se dan en los AVA</p>
<p>No obstante, la simple presencia de las tecnologías no garantizan resultados óptimos, toda propuesta de educación demanda de la participación activa, creativa y crítica de los agentes involucrados, cada uno de ellos son generadores de mensajes y contenidos diversos que al poder intercambiar saberes e ideas con otros enriquecen el conocimiento.</p>	<p>Intercambio de ideas y participación activa</p>

<p>En un ambiente virtual educativo, los estudiantes aprenden contenidos temáticos, pero también desarrollan habilidades intelectuales asociadas a esos aprendizajes tales como representar la realidad, elaborar juicios de valor, razonar, inventar o resolver problemas de varios tipos; al tiempo de que aprenden otras habilidades comunicacionales que son importantes en su proceso de socialización, contribuyendo de forma directa al fortalecimiento de la capacidad investigativa del individuo.</p>	<p>Desarrollo de actividades, y fortalecimiento de habilidades</p>
<p>Los ambientes virtuales de aprendizaje ofrecen un espacio de interacción académica mediado por tecnologías de la información y telecomunicación (TIC's), las cuales ofrecen muchas funcionalidades, recursos y herramientas para realizar trabajo colaborativo, lo que a nuestro modo de ver lo convierte en una buena herramienta para el desarrollo de investigación formativa, ya que la frecuente interacción entre los miembros genera diversidad de ideas, criterios y reflexiones que conllevan a la consecución de un aprendizaje conjunto y significativo.</p>	<p>Interacción académica</p>
<p>Desarrollar investigación formativa a través de ambientes virtuales de aprendizaje involucra formar a los estudiantes en una cultura tecnológica, apoyada y orientada hacia una cultura investigativa, empleando técnicas y actividades que conllevan a que el estudiante desarrolle habilidades y competencias, que establezca su propio criterio permitiéndole así potencializar capacidades de investigación que se orienten en la</p>	<p>Investigación formativa, con base en AVA</p>

<p>formulación de sus propios proyectos haciendo uso de las herramientas tecnológicas y los elementos propios de ambientes virtuales de aprendizaje.</p>	
<p><b>4. METODOLOGIA</b></p> <p>La metodología descrita en este artículo se basa en el conocimiento y apropiación del concepto de ambiente virtual, sus características, sus funciones, ventajas, desventajas y autores involucrados en el proceso.</p> <p>Se destaca el método de interacción dentro de los ambientes virtuales ya que contribuye a la formación de criterio, capacidad de juicio, y construcción de conocimiento.</p>	
<p><b>5. CONCLUSIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los ambientes virtuales de aprendizaje son utilizados como mediadores de tecnología.</li> <li>- Favorecen el conocimiento y la apropiación de la tecnología</li> <li>- Es un programa informático interactivo de carácter pedagógico.</li> <li>- Demanda la participación activa de los agentes</li> </ul>	

involucrados. - Favorecen la investigación formativa.	
--	--

## 6. FUENTES

- <http://www.slideshare.net/maxg/ambientes-virtuales-de-aprendizaje-2101311>

## R.A.E. No. 4

### 1. INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

TÍTULO:	Los AVA potenciales escenarios para el aprendizaje de los profesores
AUTOR(A)	Educación y Tic's
EDITORIAL	Educación y Tic's
CIUDAD Y/O PAÍS	Colombia
FECHA PUBLICACIÓN	12 de Octubre de 2008
No. PÁGINAS	6
PALABRAS CLAVE	Ambiente Virtual, Interacción, Pedagogía, Internet
UBICACIÓN	<a href="http://educacionytic.blogdiario.com/1192187340/">http://educacionytic.blogdiario.com/1192187340/</a>

### 2. DESCRIPCIÓN DEL DOCUMENTO

El documento hace referencia básicamente al concepto del AVA, del cual se menciona que es un conjunto de herramientas informáticas y telemáticas en procesos de aprendizaje, en el cual se involucran activamente tendencias relacionadas con las Tic's y se definen los roles tanto del docente como del estudiante dentro de esta modalidad de estudio virtual.

3. <b>CONTENIDO</b>	<b>Comentario</b>
<p>En los AVA los aspectos relacionados con la forma de enseñar y de aprender constituyen un desafío para los maestros y aprendices, dado que la comunicación se encuentra mediada por herramientas tecnológicas y es normalmente el estudiante quien se encarga del objeto de la comunicación (Vargas, 2006), lo que no sucede en los ambientes de aprendizaje presenciales, en donde regularmente es el maestro quien determina cómo y qué comunicar.</p>	<p>Descripción de la función de un AVA en comparación con la modalidad presencial.</p>
<p>Según Biddle <i>et al</i>, para lograr el aprendizaje, se requiere que los profesores diseñen y pongan de relieve aspectos conceptuales acerca de lo que enseñan, por ejemplo para la resolución de problemas y la indagación, procurar “establecer conexiones importantes para decidir qué aspectos del pensamiento de los estudiantes hay que desarrollar y cómo guiar productivamente su pensamiento”. (1997, p.230)</p>	<p>Motivación al aprendizaje por parte del profesor.</p>
<p>En ese sentido se plantea a los profesores exigencias que tienen que ver con “la concepción de la función del profesor como mediador de un aprendizaje significativo del estudiante, el conocimiento sobre cómo crear un ambiente de clase que promueva el aprendizaje enfocado en la interpretación y la autorregulación, y el conocimiento de métodos de evaluación que revelen el pensamiento de los estudiantes” (Biddle <i>et al</i>, 1997, p. 228) Se espera entonces que los profesores, quienes</p>	

son los responsables de la enseñanza, y a pesar de no haber aprendido en un ambiente con dichas características, logren poner un andamiaje completo y suficientemente generoso como para generar un ambiente en el cual sus estudiantes aprendan y ellos mismos aprendan y reflexionen sobre su práctica docente-

Esto resulta paradójico, dado que los profesores no necesariamente aprendieron en ambientes como esos.

Una de las formas en que es posible cubrir esas brechas entre el aprendizaje del profesor, particularmente, la forma como enseñan, es comprender la importancia que tiene el que los profesores aprendan no sólo de aspectos pedagógicos, ni sólo de contenido de sus disciplinas, sino que se acerquen al uso pedagógico de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Se trata de buscar el equilibrio y de centrar la enseñanza en el desarrollo de la comprensión de la materia de las asignaturas a partir de las ideas de los estudiantes; pero para eso los profesores necesitan tener interpretaciones bien desarrolladas sobre cómo los estudiantes aprenden habitualmente una asignatura concreta y qué temas acostumbran a encontrar difíciles.

Lo que aprenden los maestros en cuanto a contenido de las disciplinas y acerca del uso pedagógico de las TIC puede, como expresa Biddle *et al* determinar el uso concreto que se

El profesor  
tomado como  
mediador.

<p>hace en el aula de las nuevas estrategias o actividades de instrucción.</p> <p>Es importante, en este punto del documento establecer la relación entre los AVA y las TIC. Las TIC son una categoría más grande, son todos los medios desarrollados a partir de la informática y que permiten la comunicación e interacción con fines educativos; de manera sincrónica o asincrónica; de forma individual o colectiva; que utilizan herramientas informáticas como principales medios de comunicación e interacción entre los sujetos de la educación y; que permiten acceder a recursos y servicios desde lugares geográficamente distantes. En ese sentido, los AVA pueden ser una categoría dentro de la variedad de las TIC. Se dice “pueden ser”, porque no sólo dependen de tecnología digital, pues hacen falta el diseño pedagógico o andamiaje, así como las relaciones que se dan entre maestros – estudiantes y cada uno con sus pares.</p> <p>En ese sentido, tal como expone Biddle <i>et al</i>, se trata que los profesores apoyen las interacciones de los estudiantes con el mundo físico, de lo que se espera que los estudiantes tengan un “sólido aprendizaje” El rol del maestro, visto desde los usos que se espera se le de a las TIC, sugiere que si el maestro aprende socialmente podrá contar con cualidades para enseñar que den cuenta del papel de lo social y lo cultural, teniendo presente las consecuencias sobre la forma de pensar la naturaleza del conocimiento, cómo se da el aprendizaje y</p>	<p>Implementación del uso de las Tics por parte de los profesores.</p> <p>Implementar</p>
--	---

<p>por supuesto a reflexionar sobre cómo se enseña.</p> <p>En un AVA en el que se encuentren participando profesores, se esperaría contar con profesores expertos que hagan las veces del acompañante que apoya en la zona de desarrollo próximo de los participantes, tal y como planteó Vygostky (1979), dado que el aprendizaje se da en una “zona de desarrollo próximo”, en la cual el aprendiz puede resolver con la ayuda de otros que tienen aprendizajes más avanzados, problemas más complejos de los que resolvería solo. De manera que, aunque el aprendizaje sea individual, la experiencia de la interacción con otros aporta a la comprensión de quien aprende.</p> <p>En este sentido es posible comprender el aprendizaje como un proceso mental de reorganización e internalización en relación con el medio, en el cual tienen lugar actividades de relación consigo mismo y con otros, que podrán ser pares, o con otros que podrán tener aprendizajes más o menos avanzados. El aprendizaje se da en lo social, no es lineal, ocurre en espiral, “atravesando siempre el mismo punto en cada revolución, mientras avanza hacia un estadio superior”, Vygostky (1989), es decir, retrocede permanentemente, resignificando lo aprendido.</p> <p>Biddle <i>et al</i>, pone sobre la mesa un punto interesante que se da mucho en el sector educativo, la necesidad de configurar</p>	<p>nuevas estrategias para motivar el aprendizaje.</p> <p>Comunicación con fines educativos.</p>
---	--

redes de discurso, que serían desde esta perspectiva, redes de profesores que tienen intereses comunes, de manera que es posible preguntarse si ¿se puede pensar en comunidad de práctica soportadas en Internet, mediante un AVA?.

Debido a que un AVA es por excelencia un ambiente de construcción social, se esperaría que aquellos profesores que se encuentran participando también estén aprendiendo y tomando modelos de enseñanza más acordes con las exigencias actuales (las reformas de educación, las nuevas corrientes pedagógicas); de manera dicho AVA, tendría implícito un diseño pedagógico quizás caracterizado por la indagación, la interacción comunicativa, el uso de diversos medios digitales. Todo esto soportado en AVA pero denominado, para el caso de las comunidades de discurso: redes de aprendizaje o comunidades de práctica virtual.

Estos AVA pueden propiciar un escenario en el que los profesores inmersos cultiven las cualidades para interactuar con otros pares, con los estudiantes y que los estudiantes a su vez, aprendan no sólo de contenidos, sino de reflexión crítica, de intercambio comunicativo y encuentro dialógico, que ellos mismos sean una comunidad de aprendizaje.

Esto es posible de relacionar con la forma como los profesores presentan su andamiaje, es decir, piensan en el todo de las actividades que han planeado, generando en el estudiante la

<p>posibilidad de tener más responsabilidad frente a su aprendizaje.</p> <p>Según Biddle <i>et al</i>, la regla sería que si el estudiante tiene que aprender a escribir, el profesor que le acompaña es un buen escritor, esto tiene que ver, además, con lo que plantea frente al papel del profesor, y es que “no parece estar clara la importancia de servir como modelo para el tipo de pensamiento y discurso que los estudiantes adquieran.” Al parecer, el profesor debe modelar regularmente la construcción de significado acerca de lo que está enseñando, pero para eso debe tener unas construcciones complejas, un aprendizaje con sentido sobre lo que enseña. Estas reflexiones regulares, son adicionalmente un impulso por seguir aprendiendo sobre qué y cómo está enseñando.</p> <p>En los AVA se pueden tener una variedad de apoyos digitales como los hipertextos, o el uso del PC para fortalecer el currículo o como proyecto de aprendizaje colaborativo, y la disposición de herramientas de interacción comunicativa como los wiki wiki, los blogs, el email, los Chat y los foros de discusión entre otras, y, herramientas de acceso a información como la web, los buscadores, los directorios, las bases de datos.</p> <p>Sin embargo, todos esos recursos sólo configuran un AVA que ha sido diseñado pedagógicamente, es decir, no se trata</p>	<p>Interactuar genera construcción de conocimiento.</p>
---	---

<p>simplemente de un curso en el que está públicos unos materiales, o de acceso a email o a bases de datos, un AVA incluye las actividades debidamente planeadas (el andamiaje) que el profesor diseña para que los estudiantes aprendan y por esa vía, para que los mismos profesores (ojala acompañados por profesores expertos) también aprendan acerca de su propio que hacer educativo.</p> <p>Participar en un AVA les permite ver a los profesores la importancia del diseño pedagógico, y las relaciones que son posibles establecer entre el “puente” o “andamiaje” pensado, su ejecución y los resultados que alcanzó como profesor y los resultados que alcanzaron los estudiantes. Biddle <i>et al</i>, relaciona varios ejemplos en los que se usaron pedagógicamente las TIC, como en el caso de los profesores y estudiantes que empezaron a usar el correo electrónico para comunicarse con otros, y señala que este tipo de usos permiten que el maestro se haga consciente de lo que no sabe, pero además lo asuma con “recursos cognitivos y físicos para remediar esta falta de conocimiento”</p>	<p>Interés por conformar redes de aprendizaje.</p> <p>Los AVA son un ambiente de construcción tanto social como de conocimiento.</p>
<p><b>4. METODOLOGÍA</b></p> <p>Los AVA emplean herramientas virtuales, que facilitan el trabajo individual y ayudan a la construcción del pensamiento</p>	

<p>lógico por medio de entornos visuales y despiertan valores como la responsabilidad y puntualidad frente a los compromisos adquiridos.</p> <p>En los AVA los aspectos relacionados con la forma de enseñar y de aprender constituyen un desafío para los maestros y aprendices, dado que la comunicación se encuentra mediada por herramientas tecnológicas y es normalmente el estudiante quien se encarga del objeto de la comunicación, lo que no sucede en los ambientes de aprendizaje presenciales, en donde regularmente es el maestro quien determina cómo y qué comunicar.</p> <p>Según Biddle <i>et al</i>, para lograr el aprendizaje, se requiere que los profesores diseñen y pongan de relieve aspectos conceptuales acerca de lo que enseñan, por ejemplo para la resolución de problemas y la indagación, procurar “establecer conexiones importantes para decidir qué aspectos del pensamiento de los estudiantes hay que desarrollar y cómo guiar productivamente su pensamiento”.</p>	
<p><b>5. CONCLUSIONES</b></p> <p>El avance tecnológico ha logrado permear todos los campos ,no solo el empresarial sino también el campo educativo que retoma todas las áreas del saber, los AVA se convierten en</p>	

una herramienta que facilitan el trabajo docente aprendiz y a la vez permite interactuar a través de la red , realizando pesquisas que conducen al enriquecimiento del conocimiento.	
--	--

## 6. FUENTES

Gisbert, M., Adell, J., Rallo, R., y Bellver, A. (1998) Entornos Virtuales de Enseñanza - Aprendizaje. Cuadernos de documentación multimedia. (29 – 41).

PUTNAM, Ralph T. – Hilda BORKO. 2000 (1997). “El aprendizaje del profesor: implicaciones de las nuevas perspectivas de la cognición”, en BIDDLE, Bruce J. – T. L. GOOD – I. F. GOODSON, ed. La enseñanza y los profesores. I. La profesión de enseñar, Barcelona: Paidós, 219-308.

Vargas, M. A. (2006). Sistema de créditos académicos con apoyo en ambientes educativos virtuales para la formación de ingenieros. Ponencia resultados de investigación. En VII Congreso de Informática Educativa. Santiago de Cali, Colombia.

Vygotsky, L. (1989). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Capítulo IV. (87 – 94) Internalización de las funciones psicológicas superiores. Editora Cística. Barcelona

## ANEXO 2. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD \ MES	MAYO DE 2010	JUNIO DE 2010	JULIO DE 2010	AGOSTO DE 2010	SEPTIEMBRE DE 2010	OCTUBRE DE 2010	NOVIEMBRE DE 2010	ENERO DE 2011	FEBRERO DE 2011	MARZO DE 2011	ABRIL DE 2011	MAYO DE 2011
Consulta Material Bibliográfico												
Elaboración del RAES												
Elaboración del Marco de Referencia												
Conceptualización AVA												
Elaboración del Material Educativo Guías de Aprendizaje												
Diseño y Montaje del Ambiente Virtual de Aprendizaje.												
Elaboración Anteproyecto												
Aplicación del Pretest y Postest Implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje.												
Recolección de Datos y Análisis de la información.												
Informe Final												

## **ANEXO 3. GUÍAS METODOLÓGICAS**

### **DISEÑO EDUCATIVO**

#### **GUÍA No. 1**

#### **1. PROBLEMA**

##### **A. PROBLEMÁTICA**

Uno de los problemas que más aqueja el proceso Enseñanza-Aprendizaje en la actualidad es el escaso nivel lector y de comprensión que poseen los estudiantes cuando se enfrentan ante la lectura y posterior análisis de la misma para resolver situaciones problema o respuestas formuladas directamente, por lo tanto esta situación que se ve reflejada en el bajo rendimiento académico.

La comprensión es una parte fundamental del proceso de lectura que incide considerablemente en el desempeño de las demás áreas del saber, por lo tanto genera a su vez problemas de aprendizaje y desarrollo del mismo en el educando.

Sus principales problemas se relacionan con la dificultad para comprender conceptos, solucionar problemas, crear textos, así como transferir o aplicar los contenidos aprendidos a situaciones nuevas, la escasa apropiación de textos leídos de manera creativa, activa dinámica, flexible, crítica, inhibición para escribir o dificultad para escribir lo que son capaces de expresar en su lengua oral y la incapacidad para resumir un texto o discernir en él jerarquías entre ideas o grupos de ideas.

La lectura siempre le ha resultado al estudiante un momento monótono, fatídico y poco interesante, por cuanto se representa como una actividad obligatoria de poca creatividad, con textos seleccionados sin un propósito claro y de mucha extensión o con contextos irreales que le resultan más que fantasía obras utópicas; es

necesario entonces presentar la lectura asociada a otras actividades de manera que enriquezcan su léxico, su capacidad expresiva y mejoren procesos que le guíen hacia un desempeño menos frustrante.

Buscar crear herramientas acordes con el momento que le permitan al estudiante interesarse por la lectura, haciendo uso de las redes informáticas que son las que cautivan su atención e interés, pueden contribuir a la recuperación del deseo de leer apoyados en métodos fáciles, creativos que les faciliten interactuar y mejorar su desempeño en otras áreas.

Si se tiene en cuenta que la lectura marca el desempeño general del estudiante, el proyecto pretende:

- Mejorar el desempeño asociado con el proceso lector.
- Incentivar el interés por la lectura.
- Proponer actividades que inviten al estudiante a leer.

## **B. PROBLEMA**

El área de Humanidades, más exactamente en Español y Literatura, es un área básica para la comprensión de los textos y así mismo todos los procesos de la educación, pero debido a la apatía que sienten los estudiantes al proceso lector no se están alcanzando los niveles de competencias en los estudiantes y por ende los resultados académicos son de bajo nivel, debido a la falta de estrategias que contribuyan a generar interés en estos procesos.

En el proceso de enseñanza aprendizaje se presentan muchas dificultades en la adquisición de conocimientos por los educandos, una de ellos es fundamentalmente las dificultades que presentan los estudiantes en la

comprensión, análisis y redacción de un texto debido a que este hábito no ha sido estructurado desde el inicio del niño en conocer el mundo.

Este hábito tiene que comenzar por la casa extendiéndose a la escuela donde se estructura formalmente, ya que si no ha sido fortalecido en la escuela se extiende a la universidad reflejándose en pobres resultados académicos en las diferentes evaluaciones que el estado realiza.

### **C. ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN**

Las posibles soluciones para el problema en mención son:

- Capacitación a todos los docentes para fortalecer sus competencias en el modelo lector óptimo.
- Aplicar herramientas Multimedia para mejorar el desempeño de los estudiantes
- Elevar el interés por el proceso lector a través del uso de nuevas herramientas de aprendizaje.
- Incentivar el interés por la lectura a través de un trabajo pedagógico que le permita interactuar con su estudiante.
- Diseñar un Ambiente Virtual de Aprendizaje que sirva como apoyo al desarrollo del proceso Lector.

### **D. AVA COMO ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN**

Dentro de las alternativas propuestas para la solución del problema planteado revisaremos cada una desde sus alcances:

- Capacitación a los docentes que orientan el área de Humanidades para fortalecer sus competencias: Esta alternativa es de gran importancia dentro de cualquier proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que el docente orientador debe estar en constante capacitación para ofrecer así a sus estudiantes nuevos conocimientos, pero debemos ser conscientes de que no todos los profesores disponen tanto del tiempo como de los recursos para hacerlo, y para la Institución sería una inversión significativa.
- Aplicar herramientas Multimedia para mejorar el desempeño de los estudiantes: En la actualidad nos vemos abocados a un gran número de medios educativos, facilidades e información que le permite al estudiante llegar más fácil al conocimiento, pero cuando el estudiante ingresa a Internet se encuentra con una cantidad de información que hay que revisar y replantear su valor educativo, por lo tanto no todas las herramientas multimedia están orientadas a llevar un buen proceso en el campo del aprendizaje.
- Incentivar el interés por la lectura a través de un trabajo pedagógico que le permita interactuar con su estudiante: Los trabajos pedagógicos dentro de las aulas de clase, pese a que requieren de gran esfuerzo y dedicación por parte del docente no siempre tiene el impacto esperado, ya que pueden carecer de motivación frente al alumno.
- Diseñar un Ambiente Virtual de Aprendizaje que sirva como apoyo al desarrollo del proceso Lector: El diseño de un Ambiente Virtual de Aprendizaje para incentivar el proceso lector en estudiantes de los primeros semestres de Universidad, permitirá mostrar por medio de diversas herramientas la diversidad de opciones que pueden cautivar al estudiante para realizar proceso de lectura que los lleven a mejorar su capacidad de análisis, comprensión y redacción y sea un recurso de fácil acceso.

Un Ambiente Virtual de Aprendizaje es un sitio de interacción con diversas características como la facilidad de comprensión que le brinda al estudiante, su fácil funcionamiento a través de herramientas comunicativas y visuales como foros, chat, videos, imágenes y enlaces que enriquecen el proceso educativo.

## **2. POBLACIÓN OBJETIVO**

La población a la que está dirigido el AVA son estudiantes universitarios que se encuentran entre los 17 y 21 años que estudian diversos programas, ya que en todas las áreas del saber el proceso lector es fundamental para el desarrollo de habilidades y competencias.

Los estudiantes universitarios se encuentran ante una gran cantidad de textos de diferentes áreas, los cuales deben abordar desde sus perspectivas para así lograr excelentes desempeños en cualquiera de las materias que tiene asignadas, y al utilizar una herramienta que les genere destreza, interés y gusto en los procesos lectores, esto se verá notoriamente reflejado en sus calificaciones y su comprensión.

Como se mencionaba el proceso lector es fundamental en todas las disciplinas de estudio, y él a su vez conlleva a tener otros desempeños como la escritura, podría decirse con absoluta verdad que en la red existen un sinnúmero de textos que pueden acercar a diferentes conocimientos, pero se pueden catalogar como vagos y pocos profundos, mediante un AVA, el estudiante puede acceder a recursos específicos y teniendo saberes previos puede acercarse más a un buen proceso de comprensión.

Conocimiento, habilidades y destrezas de los estudiantes:

- Un estudiante participante en un AVA debe tener saberes previos como manejo de herramientas informáticas, Internet, Correo Electrónico, buscadores y plataforma Blackboard.
- Conceptos básicos sobre el proceso lector, capacidad de análisis.

### **3. ÁREA DE CONTENIDO**

Área de Formación: Español  
Área de Contenido: Comprensión Lectora  
Unidad de Instrucción: Proceso Lector

### **4. FINALIDAD EDUCATIVA**

#### **A. OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar habilidades lectoras para la comprensión de textos a partir del trabajo en Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Motivar al estudiante en el hábito lector
- Interpretar en forma adecuada textos propuestos
- Proporcionar estrategias que impulsen y mejoren la formación de lectores
- Analizar el papel de los mediadores en el proceso lector desde distintos ámbitos.
- Incrementar el interés y el gusto por la lectura.

## **5. AVA**

### **A. ESTRUCTURA TEMÁTICA**

Unidad 1. Generalidades del Proceso Lector

- Concepto de Comprensión Lectora
- Importancia de la lectura
- Problemas en la comprensión Lectora

Unidad 2. Contenidos Temáticos Lúdicos del Proceso Lector

- La lúdica en el proceso lector
- Tradición oral a través de textos como Mitos, Leyendas, Costumbres e Historias

### **B. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

Lectura de los contenidos planteados en el AVA: El estudiante realizará las lecturas de las temáticas y las lecturas de apoyo que le permitan familiarizarse con las temáticas planteadas.

Solución de problemas asociados al contenido: Cada una de las temáticas tendrá actividades asociadas para reforzar los conocimientos adquiridos.

### **B. ENTORNO DE APRENDIZAJE**

Materiales Educativos Digitales: Los materiales educativos serán en su totalidad digitales, por lo que el estudiante deberá tener acceso a un computador con

Internet para poder utilizar el ambiente. Los materiales a utilizar serán: texto, imágenes, videos y animaciones, entre otros.

Participación de los estudiantes: El docente actúa como mediador entre el AVA y los estudiantes, pero son estos últimos quienes realizan el proceso.

Retroalimentación: La retroalimentación es un factor clave en un proceso de aprendizaje, por tal motivo el docente realizará proceso de acompañamiento al estudiante dentro de formación.

#### **D. ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN**

Retos: El reto principal es la interpretación y comprensión de textos.

Recompensas: Las recompensas que el estudiante obtendrá mediante este proceso, serán el desarrollo de sus habilidades y competencias en el área de Español y Literatura, además de los logros que esto representará en su vida cotidiana.

#### **E. SITUACIONES DE EVALUACIÓN**

Toda actividad planteada tendrá una asignación de puntos. El curso se aprobará con un mínimo de ellos, los criterios evaluativos se darán a conocer al estudiante al inicio del curso.

Se plantearán actividades individuales y grupales en las cuales el estudiante debe participar activamente.

Algunos criterios de evaluación serán:

- Calidad y puntualidad en la participación en los foros.
- Claridad y congruencia en el análisis de los textos
- Puntualidad en la entrega de las tareas.

## GUÍA 2

1. **El ambiente ha sido pensado y diseñado para que al finalizarlo el estudiante esté en capacidad de: (Objetivos Generales)**

**OBJETIVO GENERAL:** Desarrollar habilidades lectoras para la comprensión de textos a partir del trabajo en Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

2. **Para lograr lo anterior se requiere que Usted logre los siguientes propósitos específicos.**

- Analizar el papel de los mediadores en el proceso lector desde distintos ámbitos.
- Incrementar el interés y el gusto por la lectura
- Interpretar en forma adecuada textos propuestos

### ESTRUCTURA DE CONTENIDOS

3. **Este ambiente se trata de: (Descripción general del contenido que se espera abordar en el ambiente)**

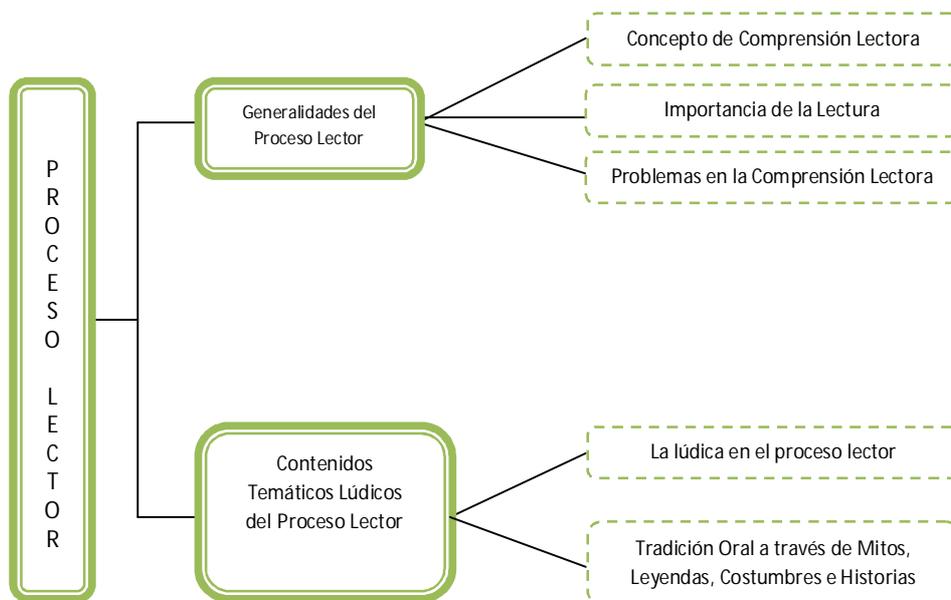
Unidad 1. Generalidades del Proceso Lector

- Concepto de Comprensión Lectora
- Importancia de la lectura
- Problemas en la comprensión Lectora

## Unidad 2. Contenidos Temáticos Lúdicos del Proceso Lector

- La lúdica en el proceso lector
- Tradición oral a través de textos como Mitos, Leyendas, Costumbres e Historias

**4. El siguiente esquema temático o mapa conceptual), permite conocer los contenidos sobre los cuales versa este ambiente y cómo se relacionan entre ellos.**



## GUÍA 3

- 1. Definición de Metodología.** La metodología que se desarrollará durante el curso está enfocada de la siguiente manera:

Este Ambiente Virtual de Aprendizaje le permitirá conocer nuevas herramientas las cuales podrá incorporar en su proceso lector, por medio de diferentes recursos y actividades planteadas usted conocerá la importancia de esta temática aplicando correctamente los hábitos de lectura en su quehacer cotidiano. Usted como estudiante virtual tendrá acceso a recursos que apoyarán su proceso de formación y le permitirán profundizar en la práctica lectora y comprender su importancia. Las actividades podrán realizarse tanto en forma individual como grupal a través de diferentes herramientas a las cuales podrá acceder dentro del Ambiente Virtual de Aprendizaje.

El estudiante virtual encontrará una serie de contenidos que lo guiarán en su ejercicio y podrá complementar su estudio con búsquedas en la Web, además este proceso se encuentra acompañado de una serie de actividades que se realizarán mediante diversos medios educativos y contribuirán a reforzar los conocimientos adquiridos. El Ambiente Virtual de Aprendizaje estará acompañado de un menú en el cual podrán navegar y así encontrar los diferentes recursos y espacios de los cuales está conformado.

Al finalizar el curso usted habrá realizado un proceso dinámico y participativo mediante el cual habrá reforzado sus aptitudes en el proceso lector, estará en capacidad de leer, analizar y argumentar la estructura y contenido de un texto, pero debe tener en cuenta que para lograrlo necesitará contar con un trabajo colaborativo y constante tanto con su docente como con sus compañeros.

## 2. Diseño de Actividades de Aprendizaje

Tema	Semana	Estudio Independiente	Tareas	Ejercicios Individuales	Trabajos grupales	Foros	Chat	Otros	Criterios de evaluación
Concepto de Comprensión Lectora	1	Lecturas de Apoyo  <a href="#">QUÉ ES LA COMPRENSIÓN LECTORA</a>  <a href="#">LA COMPRENSIÓN LECTORA: CONCEPTOS Y DEFINICIONES</a>	Estudio Individual  Tarea 1, ésta consiste en realizar un escrito máximo de 2 páginas en el cual se observe su apreciación personal sobre el tema de las lecturas estudiadas durante la semana.	Estudio Individual  Ingrese al foro 1 y realice su aporte acerca de la temática planteada.  Envíe la tarea 1 por la herramienta Correo	En esta semana no hay trabajo Grupal.	Ingrese al foro 1 y realice un aporte argumentativo acerca de qué es la Comprensión Lectora y sus características.  Realice dos comentarios ampliando el aporte de los compañeros seleccionados.	No hay chat para este tema.	Comunicación por e-mail con el docente.	Cumplimiento de las fechas establecidas para las actividades.  Textos escritos en Arial 12.
Importancia de la lectura	2	Lecturas de Apoyo  <a href="#">IMPORTANCIA DE LA LECTURA</a>  <a href="#">LA LECTURA Y SU CONTEXTO EN LA EDUCACIÓN</a>	Realice la lectura de los textos propuestos y complemente con búsquedas en la red.  Foro 2  Realice una intervención individual acerca de la importancia de la lectura en la educación y cómo se utiliza desde las diferentes áreas de estudio.	Estudio individual  Trabajo colaborativo en el grupo asignado.	Según la asignación de grupos que sea asignada por el docente realice un material en Power point en el cual se aprecie la solución que se da grupalmente al test tipo inventario, que ha sido planteado por su maestro.	Ingrese al foro del grupo y realice aportes significativos para la construcción del trabajo grupal.  El líder del grupo, colgará el documento síntesis.		Comunicación por e-mail con el docente.	Cumplimiento de las fechas establecidas para las actividades.  Textos escritos en Arial 12.  Análisis y comprensión de la lectura.

Problemas en la comprensión Lectora	3	<p>Lecturas de Apoyo</p> <p>EL PROBLEMA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA</p> <p><a href="#">FACTORES DE DIFICULTAD EN LA COMPRENSIÓN LECTORA</a></p>	Estudio Personal	<p>Ingrese al foro 3 y presente de acuerdo a las lecturas propuestas cuál es para usted el principal problema de comprensión lectora que se presenta en los estudiantes.</p>	<p>De acuerdo a la asignación realizada por su maestro, inicien la construcción de un blog alusivo al tema del proceso lector.</p> <p>Cada integrante del grupo deberá ayudar a construir un texto en donde se expongan los temas ya estudiados y los de la siguiente semana.</p>	<p>Ingrese al foro 3 y presente de acuerdo a las lecturas propuestas cuál es para usted el principal problema de comprensión lectora que se presenta en los estudiantes.</p>	<p>Durante esta semana se establecerán sesiones de chat asignadas por el docente.</p>	<p>Cumplimiento de las fechas establecidas para las actividades.</p> <p>Textos escritos en Arial 12.</p> <p>Análisis y comprensión de la lectura.</p> <p>Trabajo en Grupo.</p>
<p>La lúdica en el proceso lector</p> <p>Tradición oral a través de textos como Mitos, Leyendas, Costumbres e Historias</p>	4	<p><a href="#">LECTURA Y ESCRITURA</a></p> <p><a href="#">LÚDICA EN LA LECTURA</a></p> <p><a href="#">LA TRADICIÓN ORAL</a></p> <p><a href="#">GENEROS LITERARIOS</a></p> <p>Material de Apoyo (Mitos, Leyendas, Costumbres e Historias)</p>	<p>Estudio Personal</p> <p>Tarea 2. Ingrese a la carpeta de Material de Apoyo y seleccione un texto de cada categoría. Por medio de un diagrama representelo y explique cómo le ayudó a su proceso lector.</p> <p>Foro 4.</p>	<p>Tarea 2: Ingrese a la carpeta de Material de Apoyo y seleccione un texto de cada categoría. Por medio de un diagrama representelo y explique cómo le ayudó a su proceso lector.</p>	<p>El grupo continuará con la realización del blog.</p> <p>En esta semana se construirá un texto acerca de tradición oral, y cada integrante se encargará de colgar en el blog un ejemplo de tradición oral.</p> <p>Como trabajo final se obtendrá un esquema de Proceso Lector como ayuda didáctica para mejorar este proceso.</p>	<p>Ingrese a Foro 4 y plantee una reflexión personal acerca de los avances que ha tenido a través del trabajo en el proceso lector.</p>	<p>Comunicación por e-mail con el docente.</p>	<p>Cumplimiento de las fechas establecidas para las actividades.</p> <p>Textos escritos en Arial 12.</p> <p>Análisis y comprensión de la lectura.</p> <p>Trabajo en Grupo.</p>

## GUÍA 4

### Formato Selección de Recursos según actividades propuestas

Nombre del recurso seleccionado	Descripción	Modos de aplicación
Lecturas de Apoyo	Son documentos, enlaces a sitios Web que nos sirven como base para el tema que se plantea.	Se utilizan para reforzar los conocimientos previos acerca de una temática planteada.
Foro	En Internet, un foro, también conocido como foro de mensajes, foro de opinión o foro de discusión, es una aplicación web que da soporte a discusiones u opiniones en línea.	Será utilizado para realizar publicaciones sobre actividades que se desarrollaran de manera grupal en alguna temática.
Chat	El chat (término proveniente del inglés que en español equivale a charla), también conocido como cibercharla, designa una comunicación escrita realizada de manera instantánea a través de Internet entre dos o más personas ya sea de manera pública a través de los llamados chats públicos.	Se utilizara como una herramienta de comunicación para despejar dudas y afianzar.
Blog	Un blog, o en español también una bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el	Se utiliza como herramienta para trabajo colaborativo en la creación de sitios Web en la cual se construirán textos alrededor de una temática planteada.

	autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.	
Power Point	PowerPoint es un programa de presentación desarrollado para sistemas operativos Microsoft Windows y Mac OS. Ampliamente usado en distintos campos como en la enseñanza.	Se utilizará para crear presentaciones por medio de las cuales se abordará una temática de manera resumida y dinámica.

## **GUÍA 5**

### **EVALUACIONES**

#### **1. Describa la dinámica evaluativa que tendrá el curso.**

Dentro de un proceso de aprendizaje es importante considerar los momentos evaluativos ya que estos permiten medir si se alcanzan los logros propuestos al inicio de cada curso y si se ha cumplido de forma satisfactoria o si por el contrario se deben desarrollar e implementar estrategias para mejorar la calidad en aprendizaje, por lo tanto la evaluación se realizará durante todo el desarrollo del curso.

En el curso Proceso Lector estará enfocada hacia la evaluación pedagógica y sobre las metas u objetivos planteados al inicio del mismo, de forma que permita medir si se adquirieron las competencias, habilidades y destrezas requeridas dentro del ambiente de aprendizaje, esto podrá realizarse a través de la observación y el análisis de las soluciones presentadas a cada actividad propuesta.

#### **2. Enuncie los criterios que le permitirán conocer el nivel alcanzado por el estudiante dentro del curso para él:**

En el siguiente cuadro encontrará la escala valorativa de los diferentes niveles de desempeño.

Nivel de cumplimiento	Grado de cumplimiento	Descripción
<b>A</b>	80% - 100%	El estudiante <b>evidencia con suficiencia</b> los indicadores de competencia y supera los alcances formulados.
<b>B</b>	60% - 79%	El estudiante presenta <b>alcances significativos</b> en el cumplimiento de los indicadores de competencia formulados.
<b>C</b>	30% - 59%	El estudiante muestra un <b>bajo nivel</b> de alcance de los indicadores de competencia.
<b>D</b>	0% - 29%	El estudiante <b>no evidencia</b> los indicadores de competencia.

### Tema 1: Concepto de Comprensión Lectora

INDICADORES DE EVALUACIÓN	NIVEL DE DESEMPEÑO			
	A	B	C	D
Comprende el concepto de comprensión lectora.				
Identifica el tema central e ideas secundarias de un texto por medio de la comprensión lectora				
Identifica las diferentes clases de lecturas				

Determina si existen deficiencias lectoras en su proceso.				
Determina el grado de dificultad de comprensión lectora en diferentes textos comparados.				

## Tema 2: Importancia de la lectura

INDICADORES DE EVALUACIÓN	NIVEL DE DESEMPEÑO			
	A	B	C	D
Reconoce el contexto y la importancia de la comprensión lectora.				
Demuestra por medio de sus comentarios e intervenciones que se apropia de las lecturas sugeridas.				
Analiza la lectura desde sus diferentes manifestaciones				
Elabora esquemas mentales de acuerdo a los textos analizados.				
Realiza con responsabilidad las actividades planteadas en forma grupal				

### Tema 3: Problemas en la comprensión lectora

INDICADORES DE EVALUACIÓN	NIVEL DE DESEMPEÑO			
	A	B	C	D
Identifica los principales problemas asociados con la comprensión lectora				
Establecer estrategias para la solución de los problemas asociados con la comprensión lectora				
Actualizar conceptos asociados con la comprensión lectora y su problemática				
Participa activamente en los foros de discusión asignados				

### Tema 4: La lúdica en el proceso lector

INDICADORES DE EVALUACIÓN	NIVEL DE DESEMPEÑO			
	A	B	C	D
Implementa y utiliza estrategias didácticas en el proceso lector				
Realiza e interpreta correctamente diagramas o mapas conceptuales.				

Reconoce a la escritura como elemento fundamental para la correcta comprensión lectora				
Establece la tradición oral como referente para inducir procesos de mejora en comprensión lectora				

**Tema 5: Tradición oral a través de textos como Mitos, Leyendas, Costumbres e Historias**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	NIVEL DE DESEMPEÑO			
	A	B	C	D
Conoce los mitos, leyendas, costumbres e Historias e identifica sus características				
Incorpora en su plan de estudio la tradición oral para mejorar la comprensión lectora				
Realiza análisis del grado de dificultad de cada ejemplo de tradición presentado				
Identifica problemas de comprensión lectora mediante la tradición oral				

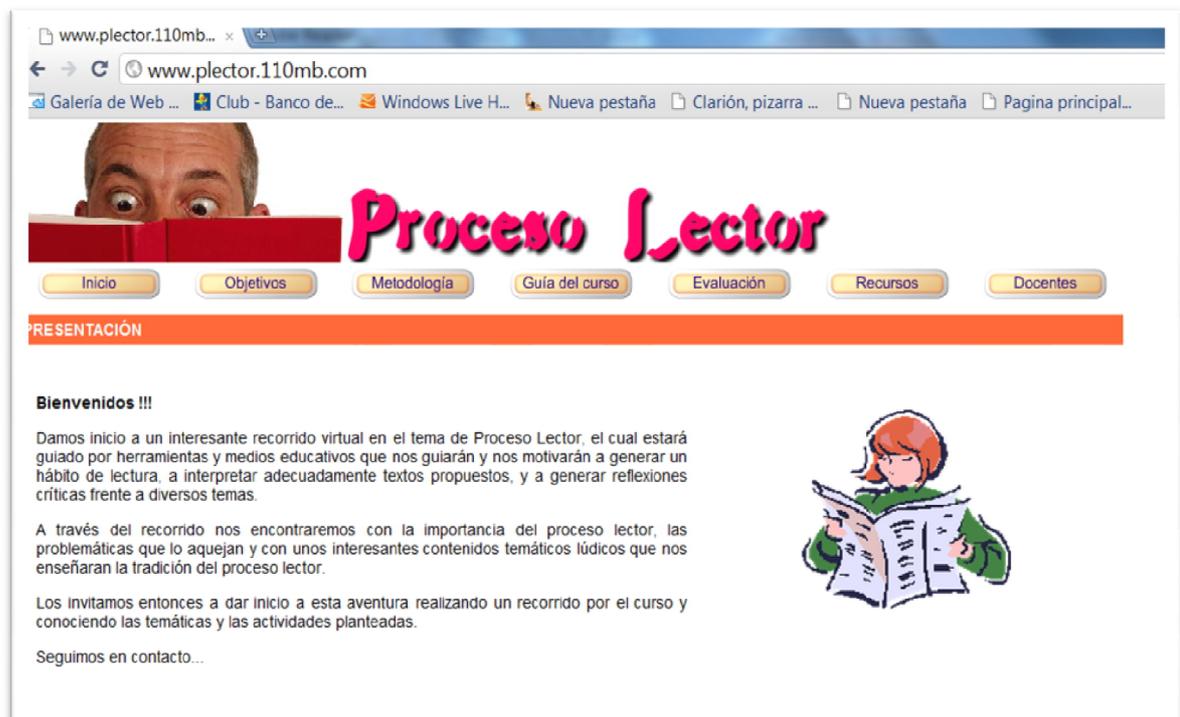
**3. Presente las calificaciones o puntajes que obtendrá el estudiante por cada actividad de aprendizaje**

<b>Actividades de Aprendizaje</b>	<b>Puntaje o porcentaje</b>
Tarea 1, ésta consiste en realizar un escrito máximo de 2 páginas en el cual se observe su apreciación personal sobre el tema de las lecturas estudiadas durante la semana.	15
Ingrese al foro 1 y realice su aporte acerca de la temática planteada.	10
Foro 2. Realice una intervención individual acerca de la importancia de la lectura en la educación y cómo se utiliza desde las diferentes áreas de estudio.	10
Trabajo colaborativo en el grupo asignado: Según la asignación de grupos que sea asignada por el docente realice un material en Power point en el cual se aprecie la solución que se da grupalmente al test tipo inventario, que ha sido planteado por su maestro.	15
Foro 3. Ingrese al foro 3 y presente de acuerdo a las lecturas propuestas cuál es para usted el principal problema de comprensión lectora que se presenta en los estudiantes.	10
Comunicación	5
De acuerdo a la asignación realizada por su maestro, inicien la construcción de un blog alusivo al tema del	

<p>proceso lector.</p> <p>Cada integrante del grupo deberá ayudar a construir un texto en donde se expongan los temas ya estudiados y los de la siguiente semana.</p> <p>Como trabajo final del blog se obtendrá un esquema de Proceso Lector y de la Tradición Oral como ayuda didáctica para mejorar este proceso.</p>	<p>15</p>
<p>Tarea 2. Ingrese a la carpeta de Material de Apoyo y seleccione un texto de cada categoría. Por medio de un diagrama representelo y explique cómo le ayudó a su proceso lector.</p>	<p>10</p>
<p>Foro 4. Ingrese a Foro 4 y plantee una reflexión personal acerca de los avances que ha tenido a través del trabajo en el proceso lector.</p>	<p>10</p>

## ANEXO 4. AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE – PROCESO LECTOR

Nombre de la página: Index



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'www.plector.110mb.com'. The browser's tab bar shows several tabs, including 'Galería de Web ...', 'Club - Banco de...', 'Windows Live H...', 'Nueva pestaña', 'Clarión, pizarra ...', 'Nueva pestaña', and 'Pagina principal...'. The website's header features a red banner with a man's face peeking over the top edge. The title 'Proceso Lector' is written in a large, stylized, pink font. Below the title is a navigation menu with seven buttons: 'Inicio', 'Objetivos', 'Metodología', 'Guía del curso', 'Evaluación', 'Recursos', and 'Docentes'. A red horizontal bar below the navigation menu contains the word 'PRESENTACIÓN' in white capital letters. The main content area has a white background and contains the following text:

**Bienvenidos !!!**

Damos inicio a un interesante recorrido virtual en el tema de Proceso Lector, el cual estará guiado por herramientas y medios educativos que nos guiarán y nos motivarán a generar un hábito de lectura, a interpretar adecuadamente textos propuestos, y a generar reflexiones críticas frente a diversos temas.

A través del recorrido nos encontraremos con la importancia del proceso lector, las problemáticas que lo aquejan y con unos interesantes contenidos temáticos lúdicos que nos enseñaran la tradición del proceso lector.

Los invitamos entonces a dar Inicio a esta aventura realizando un recorrido por el curso y conociendo las temáticas y las actividades planteadas.

Seguimos en contacto...



Nombre de la página: Objetivos



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'www.plector.110mb.com'. The browser's tab bar shows several tabs, including 'Galería de Web...', 'Club - Banco de...', 'Windows Live H...', 'Nueva pestaña', 'Clarión, pizarra...', 'Nueva pestaña', and 'Pagina principal...'. The main content area features a large, stylized purple title 'Proceso Lector' and a navigation menu with buttons for 'Inicio', 'Objetivos', 'Metodología', 'Guía del curso', 'Evaluación', 'Recursos', and 'Docentes'. Below the navigation menu, a red horizontal bar contains the word 'OBJETIVOS' in white. The main content area is divided into two sections: 'Objetivo General' and 'Objetivos Específicos'. To the left of the 'Objetivos Específicos' section is an illustration of a stick figure pointing towards a group of smaller stick figures standing on a yellow platform.

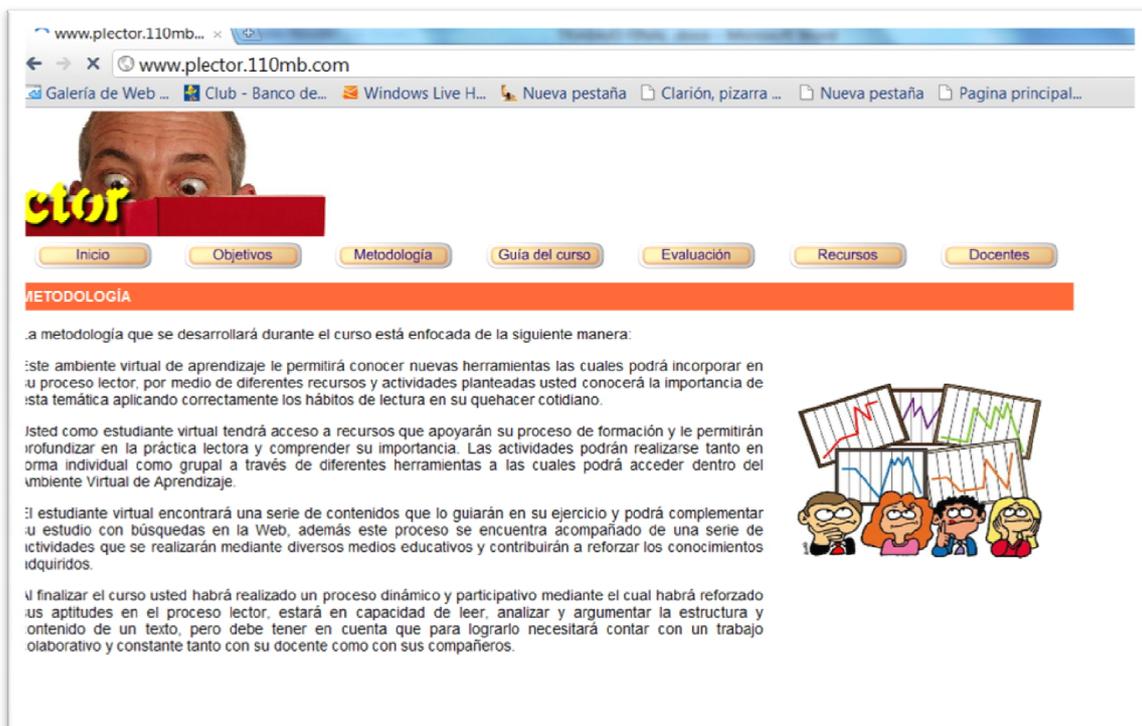
**Objetivo General**

- Desarrollar habilidades lectoras para la comprensión de textos a partir del trabajo en Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

**Objetivos Específicos**

- Motivar al estudiante en el hábito lector
- Interpretar en forma adecuada textos propuestos
- Proporcionar estrategias que impulsen y mejoren la formación de lectores
- Analizar el papel de los mediadores en el proceso lector desde distintos hábitos
- Incrementar el interés y el gusto por la lectura

Nombre de la página: Metodología



www.plector.110mb.com

Inicio   Objetivos   **Metodología**   Guía del curso   Evaluación   Recursos   Docentes

### METODOLOGÍA

La metodología que se desarrollará durante el curso está enfocada de la siguiente manera:

Este ambiente virtual de aprendizaje le permitirá conocer nuevas herramientas las cuales podrá incorporar en su proceso lector, por medio de diferentes recursos y actividades planteadas usted conocerá la importancia de esta temática aplicando correctamente los hábitos de lectura en su quehacer cotidiano.

Usted como estudiante virtual tendrá acceso a recursos que apoyarán su proceso de formación y le permitirán profundizar en la práctica lectora y comprender su importancia. Las actividades podrán realizarse tanto en forma individual como grupal a través de diferentes herramientas a las cuales podrá acceder dentro del ambiente Virtual de Aprendizaje.

El estudiante virtual encontrará una serie de contenidos que lo guiarán en su ejercicio y podrá complementar su estudio con búsquedas en la Web, además este proceso se encuentra acompañado de una serie de actividades que se realizarán mediante diversos medios educativos y contribuirán a reforzar los conocimientos adquiridos.

Al finalizar el curso usted habrá realizado un proceso dinámico y participativo mediante el cual habrá reforzado sus aptitudes en el proceso lector, estará en capacidad de leer, analizar y argumentar la estructura y contenido de un texto, pero debe tener en cuenta que para lograrlo necesitará contar con un trabajo colaborativo y constante tanto con su docente como con sus compañeros.



Nombre de la página: Guía del Curso

The screenshot shows a web browser window with the URL www.plector.110mb.com. The page features a navigation menu with buttons for 'Inicio', 'Objetivos', 'Metodología', 'Guía del curso', 'Evaluación', 'Recursos', and 'Docentes'. Below the navigation is a red header with the text 'GUÍA DEL CURSO'. A paragraph states: 'A continuación encontrarán los contenidos planteados para el curso, con las lecturas de apoyo para cada tema y las actividades propuestas:'. Below this is a table with four columns: SEMANA, TEMAS, MATERIAL DE APOYO, and ACTIVIDAD.

SEMANA	TEMAS	MATERIAL DE APOYO	ACTIVIDAD
1	Concepto de Comprensión Lectora	<a href="#">Qué es la comprensión lectora</a> <a href="#">La comprensión lectora: Concepto y definiciones</a>	Estudio Individual Tarea 1: Realizar un escrito máximo de 2 páginas en el cual se observe su apreciación personal sobre el tema de las lecturas estudiadas durante la semana. Envíela por la herramienta correo. Foro 1: Realice un aporte argumentativo acerca de qué es la comprensión lectora y sus características. Realice dos comentarios ampliando el aporte de los compañeros seleccionados.
			Estudio Individual Foro 2: Realice una intervención individual

Nombre de la página: Evaluación



www.plector.110mb.com

www.plector.110mb.com

Galería de Web ... Club - Banco de... Windows Live H... Nueva pestaña Clarión, pizarra ... Nueva pestaña Pagina principal...



# Proceso Lector

Inicio Objetivos Metodología Guía del curso Evaluación Recursos Docentes

## EVALUACIÓN

A continuación encontrará cada una de las actividades a realizar, con su respectiva explicación y los puntos posibles a alcanzar. Recuerde que el curso se aprueba con un mínimo de 70 puntos sobre 100 puntos posibles.

ACTIVIDADES	PUNTOS
Tarea 1: Realizar un escrito máximo de 2 páginas en el cual se observe su apreciación personal sobre el tema de las lecturas estudiadas durante la semana. Envíela por la herramienta correo.	15
Foro 1: Realice un aporte argumentativo acerca de qué es la comprensión lectora y sus características. Realice dos comentarios ampliando el aporte de los compañeros seleccionados.	10
Foro 2: Realice una intervención individual acerca de la importancia de la lectura en la educación y cómo se utiliza desde las diferentes áreas de estudio.	10
Tarea 2: Según la asignación de grupos que le sea asignada realice un material en Power Point en el cual se aprecie la síntesis del tema de la semana, envíenlo de forma individual por la herramienta correo.	15

Nombre de la página: Recursos

www.plector.110mb.com

# Proceso Lector

Inicio Objetivos Metodología Guía del curso Evaluación Recursos Docentes

**RECURSOS**

A continuación encontrará los recursos con los cuales contará para la realización del curso.

RECURSOS	DESCRIPCIÓN
LECTURAS DE APOYO	Son documentos, enlaces a sitios Web que nos sirven como base para el tema que se plantea.
FOROS	En Internet, un foro, también conocido como foro de mensajes, foro de opinión o foro de discusión, es una aplicación web que da soporte a discusiones u opiniones en línea.
CHAT	El chat (término proveniente del inglés que en español equivale a charla), también conocido como cibercharla, designa una comunicación escrita realizada de manera instantánea a través de Internet entre dos o más personas ya sea de manera pública a través de los llamados chats públicos.
BLOG	Un blog, o en español también una bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios

Nombre de la página: Docentes

www.plector.110mb.com

← → ↻ www.plector.110mb.com

Galería de Web ... Club - Banco de... Windows Live H... Nueva pestaña Clarión, pizarra ... Nueva pestaña



# Proceso Lector

Inicio Objetivos Metodología Guía del curso Evaluación Recursos Docentes

	<p><b>NUBIA PALACIO MUÑOZ</b> Bachiller Pedagógico Licenciada en Ciencias de la Educación con énfasis en Básica Primaria <a href="#">Email</a></p>
	<p><b>MARIA MAGNOLIA JIMENEZ GARCIA</b> Bachiller Pedagógico Licenciada en Ciencias de la Educación con énfasis en Básica Primaria <a href="#">Email</a></p>
	<p><b>ESTELLA PALACIO MUÑOZ</b></p>

## ANEXO 5. PRETEST

El siguiente ejercicio debe realizarse antes de dar inicio al Ambiente Virtual de Aprendizaje en Proceso Lector, con el fin de evaluar sus pre-saberes y poder evaluar al finalizar el curso el logro de los objetivos planteados.

Señale con una X la respuesta correcta:

1. En qué momento puede decirse que un lector comprende un texto?
  - a. Cuando lo transcribe al pie de la letra y lo pasa en limpio.
  - b. Cuando le encuentra significado y lo pone en relación con su conocimiento previo.
  - c. Al relatar la historia exagerando la narrativa.
  
2. Cómo se comunica el ser humano?
  - a. A través de gestos, risas y palabras
  - b. A través de la producción oral y textual en eventos orales o escritos
  - c. Mediante ilustraciones o escritos que reflejen la realidad de la cotidianidad.
  
3. Qué estrategias se pueden utilizar para desarrollar comprensión lectora?
  - a. Marcando lectura de textos en proyectos que le den sentido, permitiendo que el alumno seleccione textos de acuerdo a sus necesidades.
  - b. Garantizando la compra de textos y guías escolares en las instituciones de educación.
  - c. Optimizando el uso de artefactos electrónicos que le permitan mejorar su desempeño académico.

4. Qué caracteriza la lectura infantil?
  - a. Que aborda circunstancias de exageración y fantasía
  - b. Que aborda temas relacionados con niños y niñas menores de 15 años.
  - c. Que transmite sentimientos y manifestaciones de afecto entre los niños.
  
5. Cuáles son los niveles de comprensión lectora?
  - a. Comprensión literal, Reorganización de la información, Comprensión Inferencial, Lectura Crítica y Apreciación lectora.
  - b. Comprende asertivamente, relata de forma adecuada, emite sonidos diversos.
  - c. Actúa de acuerdo a las lecturas, el relativismo, la humanización, la historia de la lectura.

Realiza el siguiente ejercicio de comprensión lectora, de acuerdo al texto propuesto.

### **CÓMO LA SABIDURÍA SE ESPARCIÓ POR EL MUNDO**

En Taubilandia vivía en tiempos remotos, remotísimos, un hombre que poseía toda la sabiduría del mundo. Se llamaba este hombre Padre Ananzi, y la fama de su sabiduría se había extendido por todo el país, hasta los más apartados rincones, y así sucedía que de todos los ámbitos acudían a visitarlo las gentes para pedirle consejo y aprender de él.

Pero he aquí que aquellas gentes se comportaron indebidamente y Ananzi se enfadó con ellos. Entonces pensó en la manera de castigarlos.

Tras largas y profundas meditaciones decidió privarles de la sabiduría, escondiéndola en un lugar tan hondo e insospechado que nadie pudiera encontrarla.

Pero él ya había prodigado sus consejos y ellos contenían parte de la sabiduría que, ante todo, debía recuperar. Y lo consiguió; al menos así lo pensaba nuestro Ananzi.

Ahora debía buscar un lugarcito donde esconder el cacharro de la sabiduría; y, sí, también él sabía un lugar. Y se dispuso a llevar hasta allí su preciado tesoro.

Pero... Padre Ananzi tenía un hijo que tampoco tenía un pelo de tonto; se llamaba Kweku Tsjin. Y cuando éste vio a su padre andar tan misteriosamente y con tanta cautela de un lado a otro con su pote, pensó para sus adentros:

-¡Cosa de gran importancia debe ser ésa!

Y como listo que era, se puso ojo avizor, para vigilar lo que Padre Ananzi se proponía.

Como suponía, lo oyó muy temprano por la mañana, cuando se levantaba. Kweku prestó mucha atención a todo cuanto su padre hacía, sin que éste lo advirtiera. Y cuando poco después Ananzi se alejaba rápida y sigilosamente, saltó de un brinco de la cama y se dispuso a seguir a su padre por donde quiera que éste fuese, con la precaución de que no se diera cuenta de ello.

Kweku vio pronto que Ananzi llevaba una gran jarra, y le aguijoneaba la curiosidad de saber lo que en ella había.

Ananzi atravesó el poblado; era tan de mañana que todo el mundo dormía aún; luego se internó profundamente en el bosque.

Cuando llegó a un macizo de palmeras altas como el cielo, buscó la más esbelta de todas y empezó a trepar con la jarra o pote de la sabiduría pendiendo de un cordel que llevaba atado por la parte delantera del cuello.

Indudablemente, quería esconder el Jarro de la Sabiduría en lo más alto de la copa del árbol, donde seguramente ningún mortal había de acudir a buscarlo... Pero era difícil y pesada la ascensión; con todo, seguía trepando y mirando hacia abajo. No obstante la altura, no se asustó, sino que seguía sube que te sube.

El jarro que contenía toda la sabiduría del mundo oscilaba de un lado a otro, ya a derecha ya a izquierda, igual que un péndulo, y otras veces entre su pecho y el tronco del árbol. ¡La subida era ardua, pero Ananzi era muy tozudo! No cesó de trepar hasta que Kweku Tsjin, que desde su puesto de observatorio se moría de curiosidad, ya no lo podía distinguir.

-Padre -le gritó- ¿por qué no llevas colgado de la espalda ese jarro preciado? ¡Tal como te lo propones, la ascensión a la más alta copa te será empresa difícil y arriesgada!

Apenas había oído Ananzi estas palabras, se inclinó para mirar a la tierra que tenía a sus pies.

-Escucha -gritó a todo pulmón- yo creía haber metido toda la sabiduría del mundo en este jarro, y ahora descubro, de repente, que mi propio hijo me da lección de sabiduría. Yo no me había percatado de la mejor manera de subir este jarro sin incidente y con relativa comodidad hasta la copa de este árbol. Pero mi hijito ha sabido lo bastante para decírmelo.

Su decepción era tan grande que, con todas sus fuerzas, tiró el Jarro de la Sabiduría todo lo lejos que pudo. El jarro chocó contra una piedra y se rompió en mil pedazos.

Y como es de suponer, toda la sabiduría del mundo que allí dentro estaba encerrada se derramó, esparciéndose por todos los ámbitos de la tierra.

6. ¿Cómo se comportaron la gente de Taubilandia?

-----  
-----

7. ¿De qué pensó privarle Pedro Ananzi a toda la gente de Taubilandia por su mal comportamiento?

-----  
-----

8. ¿Qué llevaba Pedro Ananzi la mañana que Kweku lo vio salir temprano de la casa?

-----  
-----

9. ¿De dónde llevaba atado Pedro Ananzi la cuerda de donde pendía la Jarra de la Sabiduría?

-----  
-----

10. ¿Qué árbol era donde Pedro Ananzi quiso esconder la Jarra de la Sabiduría?

-----  
-----

## ANEXO 6. POSTEST

El siguiente ejercicio debe realizarse después de culminar el Ambiente Virtual de Aprendizaje en Proceso Lector, con el fin de evaluar el logro de los objetivos planteados.

1. En Comprensión Lectora qué significa la evocación o el libre recuerdo?
  - a. Cuando se pide al lector que recite los textos leídos
  - b. Cuando se pide realizar una o varias lecturas y posteriormente narrarlas para comprobar la fidelización.
  - c. Cuando se hacen resúmenes y se cuentan historias leídas por uno o varios participantes.
  
2. A parte de la formación en qué otros aspectos interviene la lectura en el ser humano.
  - a. Recrea, acceso virtual, recrea
  - b. Forma conciencia, define formas de pensamiento, conserva ideales
  - c. Crea hábitos de reflexión, análisis, esfuerzo y concentración.
  
3. Los siguientes son los géneros literarios de acuerdo a lo planteado por Aristóteles:
  - a. Lucha, épico, idealismo y realismo
  - b. Lírico, épico y dramático
  - c. Burgués, dramático y jerárquico

4. Cuáles son subgéneros del género épico?
  - a. Epopeya, Romance, Fábula, Epístola, Cuento y Leyenda
  - b. Epopeya, historia, la merced, la cotidianidad y el drama
  - c. Sátira, Canción, Oda e Himno.
  
5. Es el subgénero didáctico más importante en la actualidad; escrito siempre en prosa, consiste en la exposición aguda y original de un tema científico, filosófico, artístico, político, literario, religioso, etc., con carácter general, es decir, sin que el lector precise conocimientos especiales para comprenderlo, se denomina?
  - a. Lectura
  - b. Recital
  - c. Ensayo

Realiza el siguiente ejercicio de comprensión lectora, de acuerdo al texto propuesto.

### **CÓMO LA SABIDURÍA SE ESPARCIÓ POR EL MUNDO**

En Taubilandia vivía en tiempos remotos, remotísimos, un hombre que poseía toda la sabiduría del mundo. Se llamaba este hombre Padre Ananzi, y la fama de su sabiduría se había extendido por todo el país, hasta los más apartados rincones, y así sucedía que de todos los ámbitos acudían a visitarlo las gentes para pedirle consejo y aprender de él.

Pero he aquí que aquellas gentes se comportaron indebidamente y Ananzi se enfadó con ellos. Entonces pensó en la manera de castigarlos.

Tras largas y profundas meditaciones decidió privarles de la sabiduría, escondiéndola en un lugar tan hondo e insospechado que nadie pudiera encontrarla.

Pero él ya había prodigado sus consejos y ellos contenían parte de la sabiduría que, ante todo, debía recuperar. Y lo consiguió; al menos así lo pensaba nuestro Ananzi.

Ahora debía buscar un lugarcito donde esconder el cacharro de la sabiduría; y, sí, también él sabía un lugar. Y se dispuso a llevar hasta allí su preciado tesoro.

Pero... Padre Ananzi tenía un hijo que tampoco tenía un pelo de tonto; se llamaba Kweku Tsjin. Y cuando éste vio a su padre andar tan misteriosamente y con tanta cautela de un lado a otro con su pote, pensó para sus adentros:

-¡Cosa de gran importancia debe ser ésa!

Y como listo que era, se puso ojo avizor, para vigilar lo que Padre Ananzi se proponía.

Como suponía, lo oyó muy temprano por la mañana, cuando se levantaba. Kweku prestó mucha atención a todo cuanto su padre hacía, sin que éste lo advirtiera. Y cuando poco después Ananzi se alejaba rápida y sigilosamente, saltó de un brinco de la cama y se dispuso a seguir a su padre por donde quiera que éste fuese, con la precaución de que no se diera cuenta de ello.

Kweku vio pronto que Ananzi llevaba una gran jarra, y le aguijoneaba la curiosidad de saber lo que en ella había.

Ananzi atravesó el poblado; era tan de mañana que todo el mundo dormía aún; luego se internó profundamente en el bosque.

Cuando llegó a un macizo de palmeras altas como el cielo, buscó la más esbelta de todas y empezó a trepar con la jarra o pote de la sabiduría pendiendo de un cordel que llevaba atado por la parte delantera del cuello.

Indudablemente, quería esconder el Jarro de la Sabiduría en lo más alto de la copa del árbol, donde seguramente ningún mortal había de acudir a buscarlo... Pero era difícil y pesada la ascensión; con todo, seguía trepando y mirando hacia abajo. No obstante la altura, no se asustó, sino que seguía sube que te sube.

El jarro que contenía toda la sabiduría del mundo oscilaba de un lado a otro, ya a derecha ya a izquierda, igual que un péndulo, y otras veces entre su pecho y el tronco del árbol. ¡La subida era ardua, pero Ananzi era muy tozudo! No cesó de trepar hasta que Kweku Tsjin, que desde su puesto de observatorio se moría de curiosidad, ya no lo podía distinguir.

-Padre -le gritó- ¿por qué no llevas colgado de la espalda ese jarro preciado? ¡Tal como te lo propones, la ascensión a la más alta copa te será empresa difícil y arriesgada!

Apenas había oído Ananzi estas palabras, se inclinó para mirar a la tierra que tenía a sus pies.

-Escucha -gritó a todo pulmón- yo creía haber metido toda la sabiduría del mundo en este jarro, y ahora descubro, de repente, que mi propio hijo me da lección de sabiduría. Yo no me había percatado de la mejor manera de subir este jarro sin incidente y con relativa comodidad hasta la copa de este árbol. Pero mi hijito ha sabido lo bastante para decírmelo.

Su decepción era tan grande que, con todas sus fuerzas, tiró el Jarro de la Sabiduría todo lo lejos que pudo. El jarro chocó contra una piedra y se rompió en mil pedazos.

Y como es de suponer, toda la sabiduría del mundo que allí dentro estaba encerrada se derramó, esparciéndose por todos los ámbitos de la tierra.

6. ¿De dónde le recomendó el hijo de Pedro Ananzi a su padre que llevara colgada la Jarra de la Sabiduría?

-----  
-----

7. ¿Cuántos pedazos se hicieron de la Jarra de la Sabiduría al chocar contra una piedra?

-----  
-----

8. ¿Por dónde se esparció la sabiduría que estaba metida en la Jarra?

-----  
-----

9. ¿Tenía Pedro Aninza que no tenía un pelo de tonto?

-----  
-----

10. ¿Es verdad que Kweku le dio a su padre una lección de sabiduría?

-----  
-----

## ANEXO 7. RESULTADOS PRETEST

ESTUDIANTE	VALORACIÓN PRETEST	CLASIFICACIÓN RESULTADOS
Estudiante 1	80	Bueno
Estudiante 2	90	Excelente
Estudiante 3	70	Regular
Estudiante 4	80	Bueno
Estudiante 5	70	Regular
Estudiante 6	80	Bueno
Estudiante 7	80	Bueno
Estudiante 8	80	Bueno
Estudiante 9	70	Regular
Estudiante 10	70	Regular

## ANEXO 8. RESULTADOS POSTEST

<b>ESTUDIANTE</b>	<b>VALORACIÓN POSTEST</b>	<b>CLASIFICACIÓN RESULTADOS</b>
Estudiante 1	100	Excelente
Estudiante 2	100	Excelente
Estudiante 3	90	Excelente
Estudiante 4	100	Excelente
Estudiante 5	90	Excelente
Estudiante 6	100	Excelente
Estudiante 7	100	Excelente
Estudiante 8	100	Excelente
Estudiante 9	100	Excelente

## ANEXO 9. COMPARATIVO RESULTADOS PRETEST - POSTEST

ESTUDIANTE	VALORACIÓN PRETEST	VALORACIÓN POSTEST	CLASIFICACIÓN RESULTADOS PRETEST	CLASIFICACIÓN RESULTADOS POSTEST
Estudiante 1	80	100	Bueno	Excelente
Estudiante 2	90	100	Excelente	Excelente
Estudiante 3	70	90	Regular	Excelente
Estudiante 4	80	100	Bueno	Excelente
Estudiante 5	70	90	Regular	Excelente
Estudiante 6	80	0	Bueno	-
Estudiante 7	80	100	Bueno	Excelente
Estudiante 8	80	100	Bueno	Excelente
Estudiante 9	70	100	Regular	Excelente
Estudiante 10	70	100	Regular	Excelente