

LAS TIC COMO ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA ESTIMULAR EL GUSTO POR
LA LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO SEXTO DE LA IED RAFAEL NUÑEZ
DE ALGARROBO MAGDALENA.

BARRIOS SÁNCHEZ EMEL JOSÉ

RAMOS DÍAZ ISMAEL

MENDOZA GUTIÉRREZ GREGORIO ANTONIO

RODRÍGUEZ ZÚÑIGA GILMA

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR EL TÍTULO DE:
ESPECIALISTA EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN

ASESOR:

MARIO NEL VILLAMIZAR OCHOA

MAGISTER EN ADMINISTRACIÓN DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN

FUNDACIÓN, MAGDALENA

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

Dedicamos este logro primeramente a Dios nuestro Señor, quien nos ha concedido los medios, la protección, la voluntad y las habilidades para llevar a feliz término este importante proyecto. A nuestras familias que constituyen el soporte emocional y la motivación para no desfallecer, a nuestros alumnos y alumnas que son el eje central del quehacer pedagógico. Nuestra infinita gratitud a cada uno de los tutores quienes nos compartieron sus conocimientos y experiencia con mucha dedicación y paciencia. A cada uno de los compañeros del grupo por haber mantenido en todo momento disposición de solidaridad, respeto y unidad; de manera muy especial agradecemos la invaluable colaboración de la joven Andrea Camila Ramos Herrera.

RESUMEN

Teniendo en cuenta los principios y lineamientos de la educación Colombiana enmarcados en la Ley General de Educación y La Constitución Política, se presenta la siguiente propuesta como una alternativa pedagógica que busca mejorar el hábito de lectura en los estudiantes de grado sexto de la IED Rafael Núñez de Algarrobo Magdalena, para lo cual se propone hacer uso de las tecnologías de la información y de las comunicaciones TIC. La propuesta surge como respuesta a los resultados de la encuesta diagnóstica aplicada a la población objetivo, en cuyo análisis se pudo detectar las principales causas de la apatía hacia la lectura por parte de dicha población, haciéndose evidente la necesidad de buscar nuevos métodos y estrategias de enseñanza. Se pretende crear espacios de aprendizaje donde el estudiante se sienta cómodo y motivado, sin inhibiciones ni temores que bloqueen su creatividad; permitiéndoles expresarse y participar libremente con ayuda de herramientas tecnológicas, los recursos multimediales y diferentes software interactivos que contribuyan al logro de sus competencias comunicativas, obteniendo así mejores resultados en el desempeño académico para todas las áreas del conocimiento.

Por lo antes mencionado, el proyecto busca el cumplimiento de los objetivos planteados, dentro del tiempo justo, para implementar la propuesta a corto plazo, primero como prueba piloto y luego de los ajustes pertinentes, aplicarla de forma regular, garantizando a los estudiantes la ejecución de las actividades que le ayuden a mejorar las competencias lingüísticas, obtener mejores logros académicos y a mejorar la calidad educativa de la institución.

ABSTRACT

Having in mind the principles and guidelines of the Colombian education framed in the General Education Law and the Politic Constitution, the following proposal is presented as an educational alternative that seeks to improve the reading habit among students in sixth grade Departmental Educative Institution Rafael Núñez of Algarrobo Magdalena, for which it intends to make use of information technology and communications TIC. The proposal is a response to the results of the diagnostic survey of the target population, in which analysis is able to detect the main causes of apathy towards reading by that population, making clear the need to find new methods and strategies education. It aims to create learning spaces where students feel comfortable and motivated, without inhibitions or fears that block your creativity ; allowing them to express themselves and to participate freely using technological tools, multimedia resources and different interactive software to help in achieving their communication skills , obtaining better results in academic performance for all areas of knowledge.

According to this, the project aims to fulfill the objectives, within the right time, to implement the proposal in the short term, first as a test pilot and after appropriate adjustments, apply on a regular basis, ensuring the implementation of activities that help to improve the language skills, gain better academic achievement and to improve the quality of education institution students.

TABLA DE CONTENIDOS

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS	2
RESUMEN.....	3
ABSTRACT.....	4
INTRODUCCIÓN	8
1.PROBLEMA	9
1.1. PLANTEAMIENTO	9
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	9
1.3. ANTECEDENTES	10
2. JUSTIFICACIÓN.....	13
3. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	14
3.1. GENERAL	14
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
4. MARCO REFERENCIAL.....	15
4.1. MARCO CONTEXTUAL	15
4.2. MARCO TEÓRICO	16
4.3 MARCO LEGAL	19
4.4. MARCO CONCEPTUAL	22
PEDAGOGÍA, MEDIOS Y MEDIACIONES	25
4.5. MARCO TECNOLÓGICO.....	30
5. DISEÑO METODOLÓGICO.....	31
5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	32
5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	32
5.3. INSTRUMENTO.....	33
5.4. INSTRUMENTO ENCUESTA Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	33
5.5. DIAGNÓSTICO	40
6. PROPUESTA	41
6.1. TÍTULO	41
6.2. DESCRIPCIÓN.....	41
6.3. JUSTIFICACION	42
6.4. OBJETIVO	43
6.5. ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES.....	44
6.6. CONTENIDOS	47
6.7. PERSONAS RESPONSABLES	49
6.8. BENEFICIARIOS.....	49

6.9. RECURSOS	49
7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	54
CONCLUSIONES.....	54
RECOMENDACIONES.....	56
BIBLIOGRAFÍA.....	57
ANEXOS.....	59

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1. Página de inicio del aula virtual coursesites	44
FIGURA 2. Presentación de la Unidad 1.....	45
FIGURA 3. Presentación de la Unidad 2.....	46
FIGURA 4. Presentación de la Unidad 3.....	47
FIGURA 5. IED Rafael Núñez	62
FIGURA 6. Aplicación encuesta población objetivo	63
FIGURA 7. Niña respondiendo la encuesta.....	63
FIGURA 8. Niño respondiendo la encuesta.	64
FIGURA 9. Estudiantes utilizando elementos tecnológicos.....	65
FIGURA 10. Orientación para utilización de herramienta multimedia.....	65

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, el anhelo de todo educador en su desempeño docente es el de impartir una educación eficiente y de calidad, que permita abrir espacios a los cambios que le ofrece las nuevas tecnologías de información y comunicaciones (TIC) para potenciar su propio aprendizaje, el de los estudiantes y el de la comunidad educativa en general, desde la cotidianidad de las aulas de clases. Para que esta sea una realidad, se hace necesario replantear y rediseñar progresivamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, desde el cuerpo docente hacia los directivos y todo el sistema educativo.

Por ello, como aporte pedagógico, en la búsqueda de mejorar las prácticas docentes y de responder a la evolución tecnológica, la interacción básica con los recursos informáticos, la comunicación en sí con las nuevas tecnologías, se plantea llevar a cabo el presente trabajo de investigación, **UTILIZACIÓN DE LAS TIC COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR EL GUSTO POR LA LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO SEXTO DE LA IED RAFAEL NUÑEZ DE ALGARROBO MAGDALENA.**

A través de este trabajo se pretende generar espacios de aprendizaje adecuados para que los estudiantes de grado sexto de nuestra institución desarrollen sus habilidades y destrezas en el hábito por la lectura y en consecuencia el manejo de la escritura, lo que implica, sin lugar a dudas, un mejoramiento en el nivel de desempeño y calidad educativa.

1. PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO

Analizando los resultados del sondeo hecho a los educandos de grado sexto de la IED Rafael Núñez de Algarrobo Magdalena, en la asignatura de Lengua Castellana, se puede afirmar que los estudiantes presentan falencias para expresarse tanto en forma oral como escrita; esto debido a la apatía que los aprendices muestran hacia la lectura y la escritura, al mismo tiempo como consecuencia lógica presentan un alto nivel de deficiencia en comprensión lectora, análisis e interpretación de textos, lo cual afecta el normal desarrollo académico no solo en esta asignatura, sino, en las otras ramas del saber; lo que denota una heterogeneidad de ritmos de aprendizajes que se agudizan debido a la deficiencia educativa de los padres de familia.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera podemos utilizar las TIC como estrategia pedagógica con los estudiantes del grado sexto de la I.E.D. Rafael Núñez de Algarrobo Magdalena, para estimular el hábito por la lectura?

1.3. ANTECEDENTES

Este proyecto fue creado ante la necesidad de integrar a nuestro quehacer pedagógico cotidiano el uso de herramientas tecnológicas, así como la implementación de estrategias didácticas innovadoras en la búsqueda de métodos de enseñanza aprendizaje más eficaces. Tanto las estrategias como las actividades que se realizan a través de las TIC, ofrece grandes alternativas para el desarrollo de técnicas educativas. La propuesta representa la posibilidad de implementar acciones pedagógicas, cuya inclusión en los planes de estudio complementaría la acción del docente en el aula de clase, puesto que implica la aplicación de un diseño instruccional que incorpore al currículo nuevas competencias, actitudes y destrezas en entornos virtuales, delegando nuevos roles para docentes y estudiantes, en la que los primeros se convierten en mediadores, guías o tutores, y los segundos en participantes activos en la construcción de sus conocimientos en los procesos educativos.

Antes de realizar este proyecto, han sido utilizados de una u otra forma, contenidos temáticos con aplicación de herramientas de la web, por ejemplo: facebook, youtube, google, etc.; sin embargo, es necesario que el docente se apropie de los contenidos, métodos y estrategias pedagógicas que garanticen el éxito de aprehensión de los conocimientos, mediante el diseño de material didáctico con el uso de diferentes software educativos. Es así como surge la necesidad de utilizar la web para tener acceso a herramientas innovadoras en el diseño y aplicación de contenidos y de entornos virtuales que resulten atractivos para los estudiantes, quienes tradicionalmente han mostrado cierto desganado ante la enseñanza tradicional.

ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Con el propósito de desarrollar hábitos positivos hacia la comprensión lectora, se han llevado a cabo numerosas investigaciones y trabajos en diferentes países, algunas de éstas mencionamos a continuación: Díaz R. y Aguirre. R. investigaron sobre "Estrategia para promover el placer de la Lectura en el aula" en Venezuela en el año 2003, cuyo objetivo fue construir y aplicar un conjunto de estrategias didácticas que sirvan para el apoyo de la promoción y lograr el interés y gusto por la lectura en el aula realizado con los alumnos del primer grado de educación primaria en la unidad educativa "Rivas Dávila" ubicado en el sector Belén perteneciente al Distrito Libertador del Estado Mérida Venezuela". Por otra parte, Coronas M. realizó un trabajo titulado "animación y promoción lectora en la escuela" en España en el año 2005. "El autor parte de una serie de reflexiones relacionadas con la lectura en la escuela y apuesta por la existencia de bibliotecas escolares en todos los centros".

ANTECEDENTES NACIONALES

Título: Mil manera de leer.

Autor: Ministerio de Educación Nacional.

Lugar: Bogotá - Colombia

Año: 2009

ANTECEDENTES LOCALES

Título: Lectura y Escritura... "El arte natural de la comunicación".

Autoras: Sara Gómez, Yasmira García, Dubis Gutiérrez y Gilma Rodríguez.

Lugar: Algarrobo - Magdalena

Año: 2012

Título: ¡Pilas con la lectura!

Autoras: Aura Rodríguez Chamorro y Martha del Castillo Camargo

Lugar: Algarrobo - Magdalena

Año: 2010- 2011

2. JUSTIFICACIÓN

Debido a las falencias en los procesos de lectura y escritura, detectados reiterativamente tanto en las pruebas externas como en las internas y que afecta a un alto porcentaje de los estudiantes en cuanto a su desempeño académico, se hace necesario en nuestro quehacer pedagógico, explorar, desarrollar e implementar alternativas para despertar en ellos el gusto por la lectura y por ende el mejoramiento en su escritura. Las condiciones tecnológicas en las instituciones educativas actualmente facilitan la aplicación de estas nuevas alternativas con el aprovechamiento de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) así como la aplicación de nuevas herramientas multimedia, con lo que se puede establecer un entorno pedagógico más atractivo para los alumnos, en el cual se sientan en confianza para expresar sus criterios, motivándose a consultar, investigar, analizar y desarrollar actividades que lo incentiven, comprometan y conlleven al logro de sus competencias comunicativas, para así fortalecer en ellos el proceso gráfico- textual que les ayude a mejorar el desarrollo de sus actividades a través de las experiencias vividas, de igual manera a crear y recrear espacios didácticos donde se socialicen los distintos procesos que permitan obtener mejores resultados en las diferentes áreas del conocimiento.

3. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

3.1. GENERAL

Implementar estrategias apoyadas en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para el diseño de actividades pedagógicas y de innovación, que motiven y despierten en los estudiantes del grado sexto de la I. E. D. Rafael Núñez, de Algarrobo-Magdalena, el gusto por la lectura, así como el fortalecimiento de sus competencias de lectura y escritura.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Ø Aplicar las TIC y las herramientas multimedia para desarrollar actividades lúdico-recreativas en lectura y escritura.
- Ø Motivar a los estudiantes, a través de actividades interactivas para despertar en ellos el gusto por la lectura, fortaleciendo sus competencias comunicativas.
- Ø Crear en los estudiantes el hábito de la lectura y la escritura utilizando para su mejoramiento las TIC como herramienta pedagógica.

4. MARCO REFERENCIAL

La IED Rafael Núñez es una Institución de carácter oficial, aprobada por el Ministerio de Educación Nacional según resolución N° 3224 de noviembre 1 de 2000, N° 128 de abril 23 de 2007 y 496 de julio 27 de 2010, se encuentra ubicada en la cabecera municipal de Algarrobo, en el departamento del Magdalena, República de Colombia.

La Institución cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad, tal como lo establece la Ley General de Educación, fundamentado en el artículo 67 de la Constitución Política Colombiana y en el decreto N° 1990 en su Artículo 3, el cual hace alusión a la importancia de las telecomunicaciones que le facilite al estudiante un aprendizaje virtual.

4.1. MARCO CONTEXTUAL

El municipio de Algarrobo se encuentra ubicado en el departamento del Magdalena, República de Colombia, en la sub región norte, localizada a 129 Km. de Santa Marta; sus coordenadas son: 10° 11' 19" latitud norte y 74° 3' 53" longitud occidental. Posee una temperatura media de veintiocho grados centígrados (28° C), tiene una extensión territorial de 403.15 Kilómetros distribuidos en 401.86 Km² de área rural y 1.29 Km² de área urbana. Limita al norte con el municipio de Fundación y La Sierra Nevada de Santa Marta, al sur con el

municipio de Sabanas de San Ángel, al este con el municipio de El Copey (Cesar) y al occidente con el municipio de Pivijay. Cuenta con una división administrativa tradicional, con un área urbana delimitada por su perímetro y un área rural compuesta por los corregimientos de: La Loma del Bálsamo, La Estación Lleras y Bella vista; además, las veredas de Río Mar y Estación Algarrobo (Esquema de ordenamiento territorial 2007). La principal actividad económica del municipio es la ganadería, la agricultura, especialmente la agroindustria de palma de aceite.

La IED Rafael Núñez es una Institución aprobada por el Ministerio de Educación Nacional según resolución N° 3224 de noviembre 1 de 2000, N° 128 de abril 23 de 2007 y 496 de julio 27 de 2010. Se encuentra ubicada en la carrera 16 N° 10-56 Barrio 26 de julio en la cabecera municipal de Algarrobo. Cuenta con tres sedes: La principal, Sagrado Corazón de Jesús y José A. Isaza Torres. Atiende una población de aproximadamente 1500 estudiantes desde los niveles de Preescolar hasta la media vocacional, en la jornada de la mañana y tarde.

La mayoría de la población educativa de esta Institución pertenece al estrato uno y se encuentran en condiciones de vulnerabilidad debido a que muchos son desplazados o víctimas de la violencia, generada por grupos armados emergentes; otros pertenecen a hogares disfuncionales.

4.2. MARCO TEÓRICO

Desde tiempo remoto el hombre ha buscado diferentes métodos, herramientas y técnicas para facilitar la realización de sus actividades cotidianas: esto no solo le ha permitido conocer el mundo, sino lo que ha ido transformando. Hoy se están produciendo nuevos tipos de

conocimientos, ya no con la intervención de científico y tecnológicos, sino con la aparición de análisis que trabajan con símbolos, conceptos teorías y datos producidos por otros, dando al conocimiento una nueva configuración (Michael Gibbons 1994). Esto significa que el saber y el saber - hacer se generan ahora directamente, en situaciones de utilización y aplicación del conocimiento para la solución inmediata de problemas.

Dentro de las esferas de la educación, específicamente en el proceso de enseñanza - aprendizaje de las diferentes asignaturas, también ocurre lo mismo; en este caso existen disímiles, medios de enseñanza para facilitar más este proceso, entre los que se destacan las láminas, maquetas, libros, retroproyectors, la televisión y últimamente la computadora, como un recurso tecnológico que facilita el quehacer pedagógico. La educación debe hacerse cargo de la alfabetización de informática para poder responder a los cambios que se vienen presentando en la sociedad, para elevar el nivel de vida, el de educación y el de la cultura.

Con la aparición de la computadora personal a finales de los 70s e inicio de los 80s, equipos de pequeño tamaño, de fácil manejo y de menor costo, comienza una revolución con el uso de las TIC en la enseñanza de cualquier asignatura, puesto que éstas resultan muy beneficiosas en aquellas tareas que requieren identificar, recolectar, almacenar y procesar información, lo cual facilita el proceso de aprendizaje.

Según Bill Gates, "Aunque el aula seguirá siendo el aula, la tecnología cambiará mucho de sus detalles. El aprendizaje inculcará presentaciones de multimedia y las tareas inculcarán

investigaciones en documentos electrónicos, al tiempo que libros; de esta manera los estudiantes, padres de familia y docentes se irán familiarizando con su manejo y utilización".

En la actualidad se vive en una sociedad donde desde que se nace, los niños se están familiarizando con la televisión, videos y el computador, tablets, IPod, celulares etc. por lo que se tiene que comprender que ya, estos medios, deben formar parte indispensable de las herramientas que se utilizan en el proceso de enseñanza - aprendizaje, éste no puede estar desligado de los avances científicos de la sociedad, de lo contrario, los estudiantes y los padres de familia verían a la escuela como algo atrasado, obsoleto y no como el centro de todo lo referente al conocimiento, la cultura y el desarrollo.

Según John Tiffin, quien afirma: "Esta sería la manera de utilizar los computadores como apoyo didáctico, como accesorio del aula, como una manera de automatizar expedita. El computador hace las tareas bajo el control del profesor".

Gredler 2001, expresa el Conductivismo como un conjunto de varias teorías que hacen tres presunciones a cerca del aprendizaje:

- * El comportamiento observable es más importante que comprender las actividades internas.
- * El comportamiento debería estar enfocado en elementos simples: Estímulos específicos y respuestas.

* El aprendizaje tiene que ver con el cambio en el comportamiento.

Cindy Well, detalla el proceso del Conectivismo de la siguiente manera: "En las teorías cognitivas, el conocimiento es visto como construcciones mentales simbólicas en la mente del aprendiz, y el proceso de aprendizaje es el medio por el cual estas representaciones simbólicas son consignadas en la memoria".

La teoría del Conectivismo en el aprendizaje se fundamenta en cada persona y surge como alternativa en la cual además de las tradicionales, se tiene en cuenta la nueva realidad de los medios tecnológicos y su función mediadora en los procesos de aprendizaje e involucra la utilización de los medios informáticos como herramientas dinamizadoras del conocimiento.

4.3 MARCO LEGAL

Para implementar esta herramienta pedagógica educativa, es necesario mostrar las argumentaciones legales por las que se dispone de una ley en el campo educativo; en este sentido, el objeto de la ley es mostrar "la educación como un proceso de formación integral, permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes".

La ley señala las normas generales para regular el servicio público de la Educación, que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la Educación que tiene toda persona, en la libertad de enseñanza, aprendizaje, investigación y en su formación integral. EN EL ARTICULO 67 DE LA CONSTITUCION POLÍTICA señala que "La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la tecnología y a los demás bienes y valores de la cultura".

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

Teniendo en cuenta que es la Constitución Política la que da cabida a la creación de la LEY 115 DE EDUCACION, se expone ciertos criterios organizativos según su normatividad. En la constitución se define cómo debe desarrollarse la organización y prestación de la educación formal e informal dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, a adultos campesinos, a grupos étnicos, a personas con limitaciones físicas, sensoriales y psíquicas, con capacidades excepcionales, y a personas de rehabilitación social.

De igual manera EL ARTICULO 23 DE LA LEY GENERAL DE EDUCACION plantea que en la educación media se debe seguir los siguientes lineamientos. ARTICULO 23. Área obligatorio y fundamental. Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrá que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto educativo Institucional.

En el decreto N° 1990 y en su Artículo 3. Se fundamenta la importancia de las telecomunicaciones, que le facilite al estudiante un aprendizaje virtual.

ARTÍCULO 3: Las telecomunicaciones deberán ser utilizadas como instrumento para impulsar el desarrollo político, económico y social del país, con el objeto de elevar el nivel y calidad de vida de los habitantes en Colombia.

Las telecomunicaciones serán utilizadas responsablemente para contribuir al desarrollo integral de los colombianos y la garantía de una dignidad humana y otros derechos fundamentales consagrados en la constitución.

Según la LEY 1341 del 30 de julio de 2009. Sitúa los lineamientos de la informática jurídica para el uso y buen manejo de las TIC donde se establecen los siguientes principios:

Prioridad al acceso y uso de las tecnologías de la informática y las comunicaciones, en la producción de bienes y servicios en condiciones no discriminatorias en la conectividad con la educación, los contenidos y la competitividad.

Es de anotar que el Ministerio de Educación en su contexto busca el desarrollo de las tecnologías de la informática y las comunicaciones TIC, para el proceso del aprendizaje y lo fundamenta en el computador como una herramienta para el desarrollo del conocimiento en los estudiantes.

4.4. MARCO CONCEPTUAL

En el manejo tecnológico actual, especialmente en el campo de las tecnologías de la información y la comunicación, es necesario identificar una serie de vocablos que constituyen un lenguaje nuevo para quienes incursionan en los avances de la nueva era. Teniendo en cuenta lo anterior, resulta de suma importancia establecer el significado de los términos empleados para tener claridad del contexto en el que nos estamos involucrando y utilizarlo de manera adecuada en la planeación y ejecución de actividades que requieran el uso de las TIC.

A continuación relacionamos los conceptos empleados en el desarrollo de nuestro proyecto.

DISPOSITIVO: Es el elemento del Hardware conectado a la placa madre de la unidad central del procesamiento, como puede ser un modem, una impresora, un mouse o una unidad de disco.

CURRÍCULO: Conjunto de criterios, planes de estudios, programas, metodologías y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local.

REDISEÑAR: Plantea una nueva solución a partir de cero. Volver a diseñar, innovar algún proceso, realizar una mejora.

PAINT: Es un programa básico que se incluye en las nuevas versiones del macro software; desde sus inicios, los niños fueron los primeros en utilizarlo, es por ello que actualmente se emplea esta herramienta para la enseñanza básica en las escuelas.

ARCHIVO: Son datos que han sido codificados para ser manipulados por un computador. Los archivos de computador pueden ser guardados en CD - ROM, DVD, memoria USB, disco duro o cualquier otro medio de almacenamiento. Usualmente los archivos tienen una "extensión" después de un punto, que indica el tipo de dato que contiene el archivo. Dependiendo del sistema operativo usado, se cargan los programas necesarios para manejar los archivos según su extensión.

CARPETA: Espacio del disco duro de un computador cuya estructura jerárquica en forma de árbol contiene la información almacenada, habitualmente en archivos, es identificado mediante un nombre (Ejemplo: Mis documentos). En las carpetas se puede guardar preferencias del usuario.

COMPUTACIÓN: Es la ciencia que estudia el procesamiento automático de datos o información por medio de los computadores.

COMPUTADOR: Dispositivo electrónico capaz de procesar información y ejecutar instrucciones de los programas. Un computador (Hispanoamericana) u ordenador (España) es capaz de interpretar y ejecutar comandos programados para entrada, salida, cómputo y operaciones lógicas.

INFORMÁTICA: Ciencia del tratamiento automático y racional de la información considerada como soporte de los conocimientos y comunicación a través de los ordenadores.

SOFTWARE: Nombre con que se conoce en inglés el conjunto de instrucciones que le indican al hardware las tareas a realizar. A diferencia del hardware, el software es lo que no se ve, es decir, está guardado en un disco duro CD - ROOM o en un disquete.

HARDWARE: Nombre con que se conoce en inglés el conjunto de componentes que integran la parte externa de un computador.

INTERNET: Fuentes de recursos de información de conocimientos compartidos a escala mundial. Red mundial de redes de computadores que permiten la conexión y el intercambio de información y servicios también llamado red de redes.

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS: Son los recursos que facilitan el aprendizaje en los estudiantes; como computador, televisión, grabadora, video bing, cámara fotográfica, PC, móviles, tabletas, etc.

COURSESITES: Es un sistema educativo que incluye una plataforma virtual destinada a la población educativa para realizar trabajos colaborativos, adaptable a las necesidades tanto de estudiantes como de docentes.

POWER POINT: Es un programa que permite hacer presentaciones a través de diapositivas, en la que se puede utilizar texto, imágenes, música, animaciones. Es una forma sencilla de presentar un producto o comunicar una idea a un grupo determinado.

YOUTUBE: Es un sitio web en el que se puede subir y descargar videos, la cual ha sido de gran impacto en la cultura actual. Es un medio de difusión por internet para promocionar una gran variedad de temáticas, tales como, educativas, gastronómicas, artísticas, por mencionar algunas.

MICROSOFT WORD: Es una aplicación informática diseñado para el procesamiento de datos y hace parte del paquete Microsoft Office, en el que se incluyen además, otras aplicaciones como PowerPoint, Excel, Picture Manager, Outlook, etc.

AULA VIRTUAL: Es un entorno telemático en el que se imparte formación académica con aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación TIC, permitiendo la realización de enseñanza en línea, lo que facilita el ejercicio de la docencia presencial, semi presencial y virtual.

PEDAGOGÍA, MEDIOS Y MEDIACIONES

La humanidad hoy por hoy, sufre cambios de manera muy rápida en todos los campos, con notable influencia de las tecnologías y las comunicaciones. Nos hallamos en la era de la sociedad del conocimiento, en donde los cambios en los procesos de enseñanza aprendizaje obedecen no solo a la implementación de las Nuevas Tecnologías, sino también al cambio de la labor del docente. Debido a esto en el sentido y la acción de la práctica educativa a nivel básico, es necesario examinar y luego adaptar hacia el proceso actual, en donde la educación presencial

no desaparece con la aparición del aula virtual, sino más bien es un complemento a la era del conocimiento y de la información. De esta manera el proyecto pretende construir conocimientos a partir de la apropiación de conceptos y definiciones, a través de metodologías, técnicas y estrategias de aprendizajes apropiados. Sin embargo, al ubicarnos en la educación virtual no se requiere del discurso pedagógico sino de estrategias pedagógicas virtuales, el cual demanda de una estructura muy avanzada por la naturaleza de los contenidos y de procesos mediados por las tecnologías. La Mediación Pedagógica Según Daniel Prieto, (1995), "consiste en la tarea de acompañar y promover el aprendizaje". Por lo tanto en la educación presencial, la mediación surge del trabajo en el salón y depende de la capacidad y de la vocación del docente. En un sistema virtual los materiales simbolizan esa vocación y son los que permiten al alumno descubrir y dar sentido al proceso educativo. Es necesario que los contenidos diseñados por el docente, sean precisos con el fin de obtener recursos y estrategias de enseñanza aprendizaje que respondan a las necesidades del educando. Para comprender este proceso, es necesario conocer qué es mediación y qué es Pedagogía.

La mediación es un mecanismo que sirve para alentar, orientar, ubicar, y facilitar un contexto determinado. Lo que se pretende con la mediación, es satisfacer necesidades y para tal caso es necesario regular los mecanismos de comunicación y conducción por simples etapas que permitan que los alumnos se sientan interesados y motivados en lo que se trata, lo cual permite avances importantes. Vigotzky,¹ propone sobre el concepto de mediación, que es un medio necesario para comprender el funcionamiento mental. El término mediación se fundamenta a

¹ VIGOTZKY. Trabajó sobre el concepto de mediación.

partir del uso de signos y herramientas. Según Vigotzky, el término signo significa "poseedor de significado".

Pedagogía es la ciencia que tiene por objeto comprender y dar sentido al acto educativo, en cualquier edad y cualquier circunstancia en que se produzca, a fin de colaborar con el aprendizaje y estudia la educación como un fenómeno socio cultural del ser humano.

Si se analiza el avance de la educación es necesario reflexionar sobre los cambios que deben afrontar los maestros de la modalidad presencial, para adoptar la virtualidad; por lo tanto, es fundamental ver el Aula Virtual como Mediador Pedagógico.

Aula Virtual como Mediador Pedagógico: con la aparición del internet se han producido numerosos espacios y herramientas para el proceso de enseñanza aprendizaje, donde no se requiere la presencialidad o se necesita menos de ella, si se combinan las dos modalidades Presencial y Virtual. Por lo tanto, un Aula Virtual como Mediador Pedagógico, es una estrategia factible para proceso enseñanza aprendizaje. Las Aulas Virtuales, mantienen varias particularidades de la educación tradicional "la temporalidad limitada, la especialidad restringida, la uní direccionalidad del proceso educativo"... (Correa 2002)². La Mediación Pedagógica, por consiguiente, puede considerarse como un conjunto de acciones, recursos y materiales didácticos, como sistema estructurado de componentes que intervienen en el proceso educativo. Su objetivo principal es facilitar la interacción entre el alumno y los maestros (Tutor y estudiante virtual) para fortalecer una relación continua de ideas y conocimientos, para cambiar contextos y proporcionar nuevos conocimientos.

² CORREA. La mediación pedagógica. 2002

Para la implementación de una Mediación Pedagógica en el ámbito virtual en la educación básica, es indispensable: 1. Que en todas las sedes de las instituciones educativas haya conectividad. 2. Que la implantación de las TIC, induzcan a importantes transformaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje y, por consiguiente, se produzcan cambios en los roles de los actores involucrados. 3. La enseñanza virtual, supone una conceptualización jerarquizada y una dirección diferente a la enseñanza presencial; porque el tiempo determina el trabajo autónomo del alumno y demanda que el docente sea orientador y facilitador de herramientas que le permitan desarrollar proceso de aprendizaje de manera que, la mediación pedagógica a través de los materiales multimediales, impliquen la externalización e internalización de la realidad. Las tecnologías en este proceso son un puente de ayuda a la comunicación, la interacción y la transposición del conocimiento del maestro a un conocimiento que pueda ser entendido por el alumno. En este contexto se plantean estrategias de aprendizaje para la mediación pedagógica en ambientes virtuales y basadas en el papel del maestro como tutor y en sus funciones de facilitador y orientador del aprendizaje autónomo y específicamente encaminadas al desarrollo de prácticas significativas de aprendizaje, que aporten a las experiencias de los alumnos y que definitivamente aporten a la calidad de los medios educativos.

Estrategias para la Mediación Pedagógica, y su aplicación en la Educación básica. Una estrategia educativa está encaminada a orientar el proceso de enseñanza aprendizaje. En un entorno educativo, la estrategia se refiere a la dirección pedagógica de los cambios de un objeto, desde su momento inicial hasta lograr lo que se desea. Los contextos virtuales, permiten ampliar los encuentros entre los alumnos y tutores, y por consiguiente, aumentan las posibilidades de aprender. Sin embargo, se presentan ciertas limitaciones que dificultan el aprendizaje virtual a través de los instrumentos tecnológicos. Algunas de ellas, pueden superarse de acuerdo a la

actitud de los involucrados y de un acertado uso de las herramientas tecnológicas dispuestas por las instituciones educativas. Otras, demandan de un trabajo permanente, regulado y mediado por las destrezas meta- cognoscitivas, para lograr las metas de aprendizaje. Aparte de las tecnologías utilizadas por el profesor, su forma de actuar, su actitud al cambio y su forma de pensar, son factores básicos para afirmar que el ambiente virtual sea favorable al estudiante. En un entorno virtual de aprendizaje, la calidad, la disposición, la diversidad, el dinamismo, el entusiasmo, la dedicación, el diseño, su presentación y facilidad son elementos esenciales para motivar a los estudiantes y para que ellos se sientan cómodos en el entorno de aprendizaje creado.

Las estrategias para la mediación pedagógica en ambientes de aprendizaje Virtual con uso de las TIC, sugieren una forma procedimental, actitudinal y explícita del aprendizaje y su íntima relación con la meta-cognición. Estas estrategias son complejas, sin embargo establecen un procedimiento de acción implementado por el maestro en el marco de su intención de las actividades a desarrollar.

Los elementos de las estrategias para la mediación pedagógica que se indican se citan a continuación:

- a.** De orden psicológico: la motivación.
- b.** De orden filosófico: la reflexión.
- c.** De orden político: la acción.
- d.** De orden pedagógico: la interdisciplinariedad.
- e.** De orden tecnológico: Las TIC y los software educativos.

4.5. MARCO TECNOLÓGICO

Según la historia, la humanidad inicia sus eventos tecnológicos al transformar los materiales que encuentra en la naturaleza en herramientas para su beneficio. El descubrimiento del fuego es un avance que le permite al hombre controlar ciertos eventos y la invención de la rueda transformó el modo de viajar de las personas y de esta manera intervenir en procesos que podían modificar su estilo de vida.

La tecnología actual tiene sus inicios cuando la técnica se articula con la ciencia, logrando de esta manera reglamentar los procesos de producción. Esta articulación con la ciencia determina que la tecnología nos indique el qué hacer y el cómo hacer. Las tecnologías que hoy conocemos anteriormente fueron consideradas técnicas que evolucionaron a través del tiempo con los procesos de ensayo y error y que después se tecnificaron al combinarse con la ciencia para convertirse en las nuevas tecnologías.

En la actualidad, estas tecnologías son de gran ayuda a nivel mundial en todos los campos, especialmente en el de la educación la cual ha ido evolucionando de la enseñanza presencial tradicional a la mediada por las tecnologías. La inclusión de las TIC y la utilización de herramientas multimediales como acciones de aprendizaje, comienza a trasladar las distintas teorías del aprendizaje hacia la era digital.

Por esta razón el medio elegido para el desarrollo de nuestro proyecto es la plataforma virtual **coursesites**, por ser un entorno de aprendizaje de fácil manejo para planificar y diseñar cursos interactivos, en la que la colaboración es la base fundamental para el desarrollo de las actividades de enseñanza aprendizaje.

Según Marcello Rinaldi, es un completo sistema educativo en la Red, que ha lanzado la empresa americana Blackboard para ofrecer a la comunidad educativa el sistema de enseñanza más avanzado hoy en día, de forma completamente gratuita, a la comunidad educativa. Se trata de un completo sistema que incluye una plataforma de tele-formación (lo que se suele llamar LMS, Learning Management System), Aulas Virtuales Collaborate, Mobile App (para iPhone, iPad, Blackberry, Android), y contenidos de alta calidad (como los de NBC Learn, o posibilidad de integrar directamente videos de YouTube o presentaciones de Slideshare).

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación utilizada es la exploratoria debido a que el problema generado por la falta de interés y el poco hábito hacia la lectura por parte de los estudiantes, no ha sido completamente abordado de manera objetiva por ninguna institución, incluso por las Secretarías de Educación en Colombia.

5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

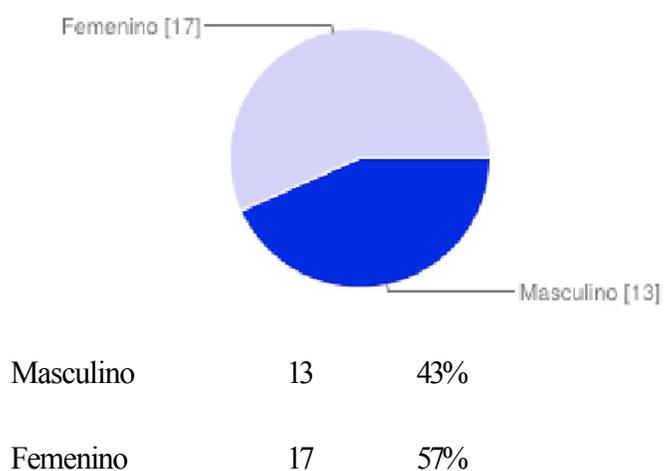
La muestra para esta investigación es de 30 estudiantes del grado sexto y 4 docentes que equivale aproximadamente al 30% de la población investigada.

5.3. INSTRUMENTO

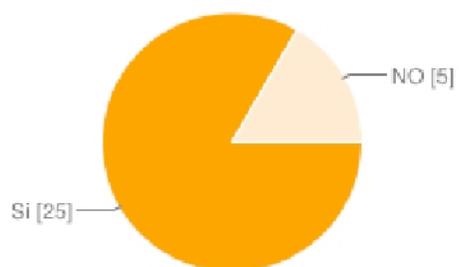
La recolección de la información sobre el desempeño de los estudiantes en lectura y escritura se realizó mediante la aplicación de un instrumento encuesta, la cual consta de doce preguntas orientadas a detectar las principales causas del problema.

5.4. INSTRUMENTO ENCUESTA Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

1. POBLACIÓN SEGÚN EL GÉNERO

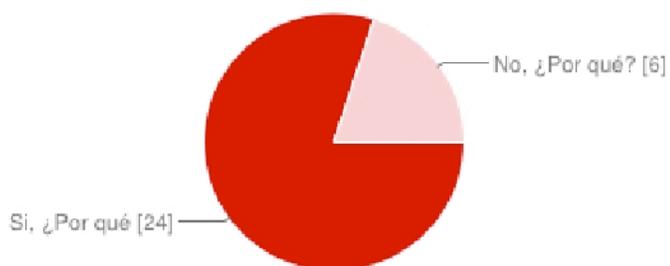


2. GUSTO POR LA LECTURA



Si	25	83%
NO	5	17%

3. GUSTO POR EL ESTUDIO

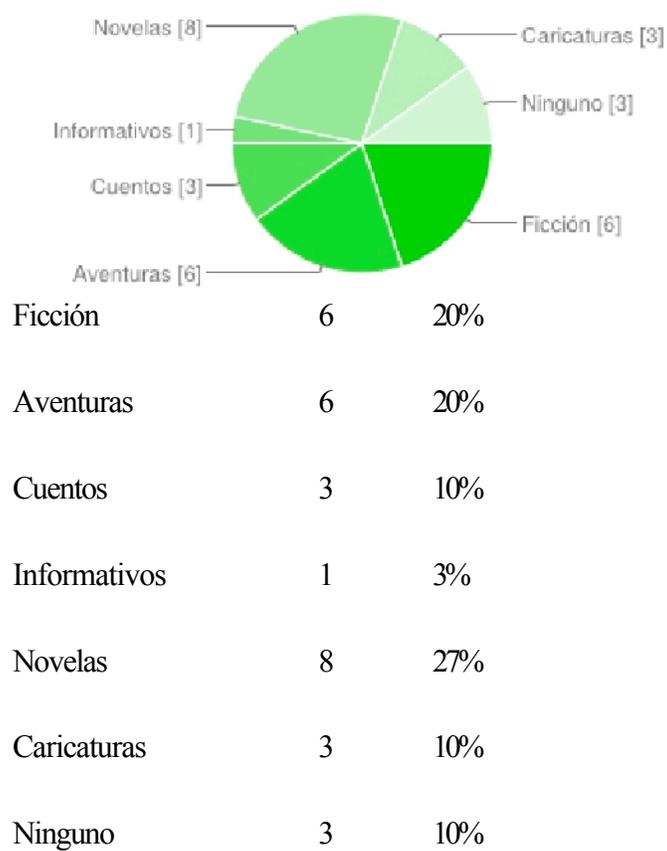


Si	24	80%
No	6	20%

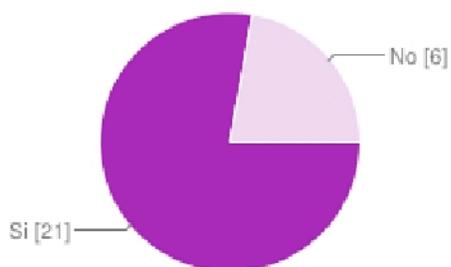
4. TIEMPO QUE DEDICAS A TU LECTURA FAVORITA



5. TEXTOS DE TU PREFERENCIA

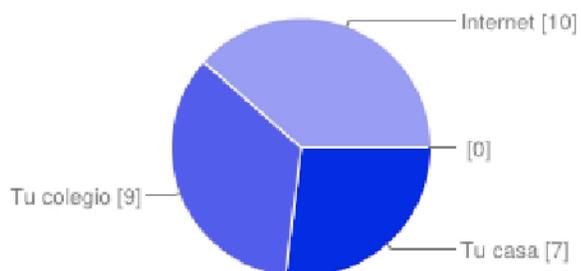


6. ACCESIBILIDAD AL MATERIAL DE LECTURA DE TU PREFERENCIA



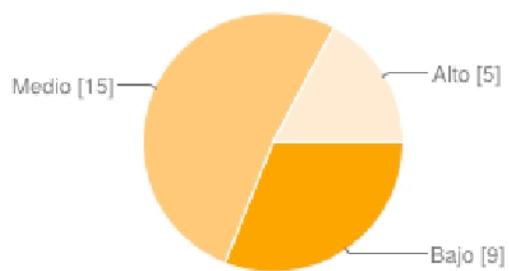
Si	21	70%
No	6	20%

7. SITIOS DONDE ENCUENTRAS LECTURAS DE TU AGRADO



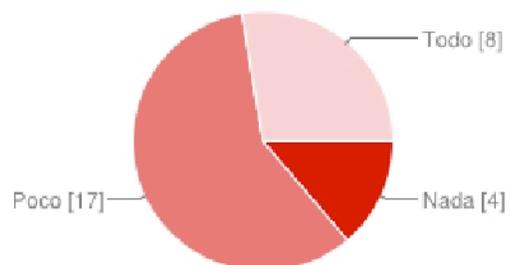
Tu casa	7	23%
Tu colegio	9	30%
Internet	10	33%

8. NIVEL DE LECTURA



Bajo	9	30%
Medio	15	50%
Alto	5	17%

9. NIVEL DE COMPRESIÓN LECTORA

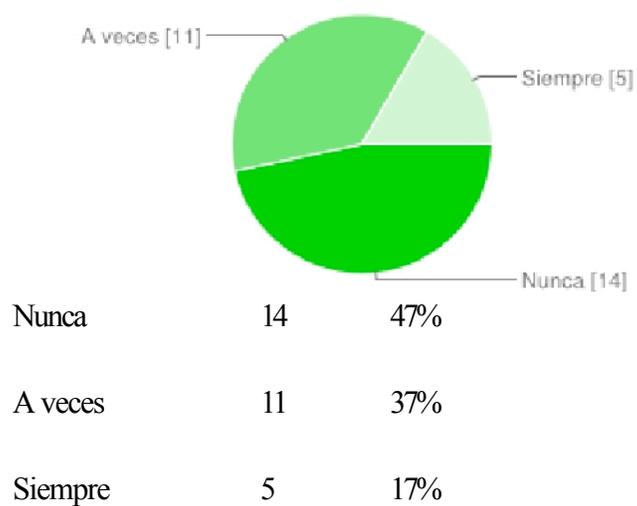


Nada	4	13%
Poco	17	57%
Todo	8	27%

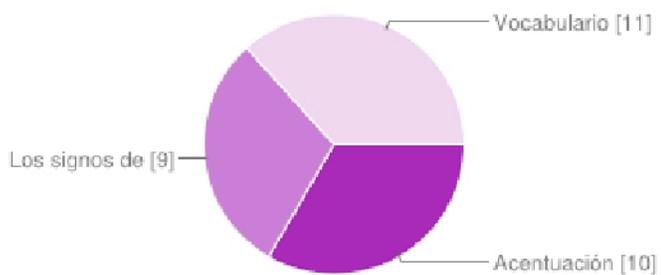
10. DISPONIBILIDAD DE ESPACIOS PARA PRÁCTICAS DE LECTURA



11. USO DEL DICCIONARIO PARA CONSULTAR TÉRMINOS DESCONOCIDOS



12. DIFICULTAD QUE ENCUENTRAS AL LEER



Acentuación	10	33%
Los signos de puntuación	9	30%
Vocabulario	11	37%

Número de respuestas diarias



5.5. DIAGNÓSTICO

Mediante el análisis de la encuesta aplicada a estudiantes de sexto grado, cuyas edades oscilan entre los 10 y 12 años, se encontró que la mayor parte de éstos, manifiesta que les agrada la lectura y el estudio; sin embargo, debido a la carencia de textos y la dificultad de accesibilidad a internet en sus hogares, dedican poco tiempo a la práctica de ésta. Un gran porcentaje de ellos manifiesta contar con material de lectura solamente en su institución, pero no cuentan con tiempo disponible para ello debido a sus obligaciones escolares.

Por tal razón, los estudiantes no leen bien, escriben mal y por ende comprenden escasamente lo que leen, debido al poco conocimiento de vocablos, interpretación de los signos de puntuación, y acentuación, así como falta de hábito de consulta de significados de palabras desconocidas. También se ha detectado que hay un muy bajo porcentaje de estudiantes que tienen un alto nivel de lectura y comprensión de textos. La mayoría se ubica en nivel bajo y medio porque consideran que no siempre comprenden todo lo que leen, por razones ya expuestas.

6. PROPUESTA

6.1. TÍTULO

Aprendiendo con las TIC.

6.2. DESCRIPCIÓN

Este proyecto de investigación pedagógica, está orientado a fomentar el hábito por la lectura en los estudiantes de grado sexto de la IED Rafael Núñez de Algarrobo Magdalena, cuya población llega a 105 niños con edades entre los 11 y los 13 años, distribuidos en tres grupos. Se pretende hacer uso de las TIC, para facilitar la interacción docente estudiante y los intercambios de conocimientos y de experiencias entre estudiantes en un entorno virtual agradable en el cual se privilegia la creatividad y la aplicación práctica de las actividades, convirtiendo al estudiante en sujeto activo del proceso enseñanza aprendizaje.

Para la implementación de la propuesta, se realizó una encuesta a 30 alumnos de grado sexto, (30%) de la población beneficiada aproximadamente; dicha encuesta buscaba reflejar los indicadores más frecuentes por los cuales los alumnos demuestran apatía hacia la lectura, el análisis de los resultados de la encuesta, permitió hacer un diagnóstico objetivo de la situación problema y seleccionar las estrategias de mitigación necesarias para ayudar a mejorar el hábito lector en estos niños, se concluyó que se requiere de acciones más llamativas y temas de mayor interés para los menores, haciendo uso de las TIC se pueden implementar herramientas

multimediales que faciliten la planeación de actividades en las cuales el estudiante pueda ejercitar la lectura de forma lúdica e interactiva, sin la presión apremiante del tiempo o las limitaciones del espacio físico.

Se acordó implementar la propuesta mediante la creación de un aula virtual, publicada en la plataforma educativa **www.coursesites.com**, de esta manera, se pueden desarrollar diferentes actividades como tareas, evaluaciones, pasatiempos, trabajo colaborativo, hacer seguimiento al proceso. La utilización del aula virtual involucra una gran cantidad de herramientas educativas con las cuales las actividades se pueden generar en entornos agradables para los estudiantes, motivándolos a desarrollar sus competencias lectoras.

6.3. JUSTIFICACION

Debido a las falencias en los procesos de lectura y escritura, detectados reiterativamente tanto en las pruebas externas como en las internas y que afecta a un alto porcentaje de los estudiantes en cuanto a su desempeño académico, se hace necesario en nuestro quehacer pedagógico, explorar, desarrollar e implementar alternativas para despertar en ellos el gusto por la lectura y por ende el mejoramiento en su escritura. Las condiciones tecnológicas en las instituciones educativas actualmente facilitan la aplicación de estas nuevas alternativas con el aprovechamiento de las tecnologías de información y comunicaciones (TIC) y la aplicación de nuevas herramientas multimedia, con lo que se puede establecer un entorno pedagógico más

atractivo para los alumnos, en el cual se sientan en confianza para expresar sus criterios, motivándose a consultar, investigar, analizar y desarrollar actividades que lo incentiven, comprometan y conlleven al logro de sus competencias comunicativas para así fortalecer en ellos el proceso gráfico- textual que les ayude a mejorar el desarrollo de sus actividades a través de las experiencias vividas y de igual manera a crear y recrear espacios didácticos donde se socialicen los distintos procesos que nos permitan obtener mejores resultados en las diferentes áreas del conocimiento.

6.4. OBJETIVO

Generar estrategias innovadoras que impliquen la aplicación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones TIC, basadas en el trabajo colaborativo, para despertar en los estudiantes de los grados sexto de la I.E.D. Rafael Núñez, el hábito y el gusto por la lectura, y por consiguiente mejorar la competencia comunicativa y su desempeño en el quehacer pedagógico, Presentando a los educandos otra forma metodológica de aprender a leer utilizando herramientas didácticas multimediales para su desarrollo en las distintas áreas del conocimiento.

6.5. ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

Se utilizará una estrategia interactiva en la que los niños aportan su percepción respecto a los diferentes temas presentados, tales como lectura de cuentos, desarrollo de talleres de comprensión, producción de textos, trabajo en equipo, relación del texto con la escenografía, interpretación icónica, interpretación y descripción de gráficas.

El estudiante, al ingresar a la plataforma Coursesites, utilizando usuario y contraseña asignada, deberá matricularse en el área de Lengua Castellana, en el curso "El mundo mágico de la lectura", revisar el material de apoyo para realizar las actividades, según instrucciones en cada unidad.

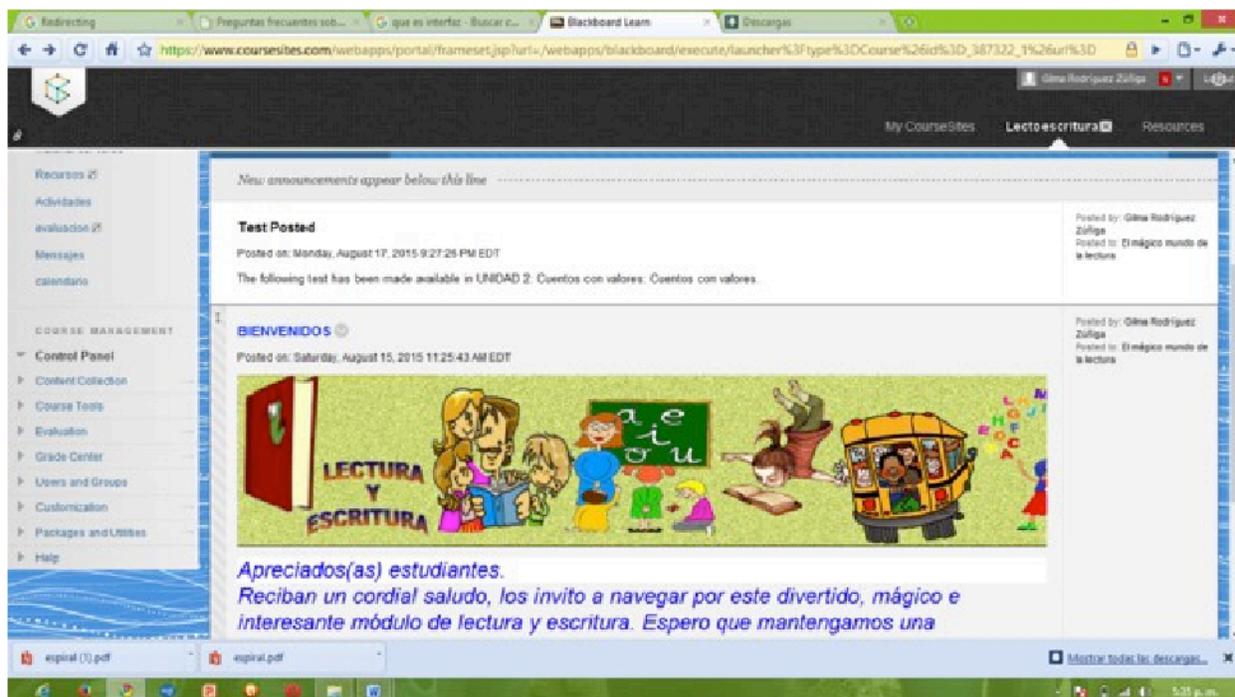


FIGURA 1. Página de inicio del aula virtual coursesites

Unidad uno. Video cuento. En la primera actividad, se le presenta al estudiante una serie de imágenes en diapositivas, para que recree en éstas, la historia del video cuento "La paloma y la hormiga", escribiendo en cada una de ellas los diálogos que considere corresponden a la imagen.

En la actividad dos de la misma unidad, resolverá una sopa de letras donde aparecen palabras relacionadas con el video cuento.

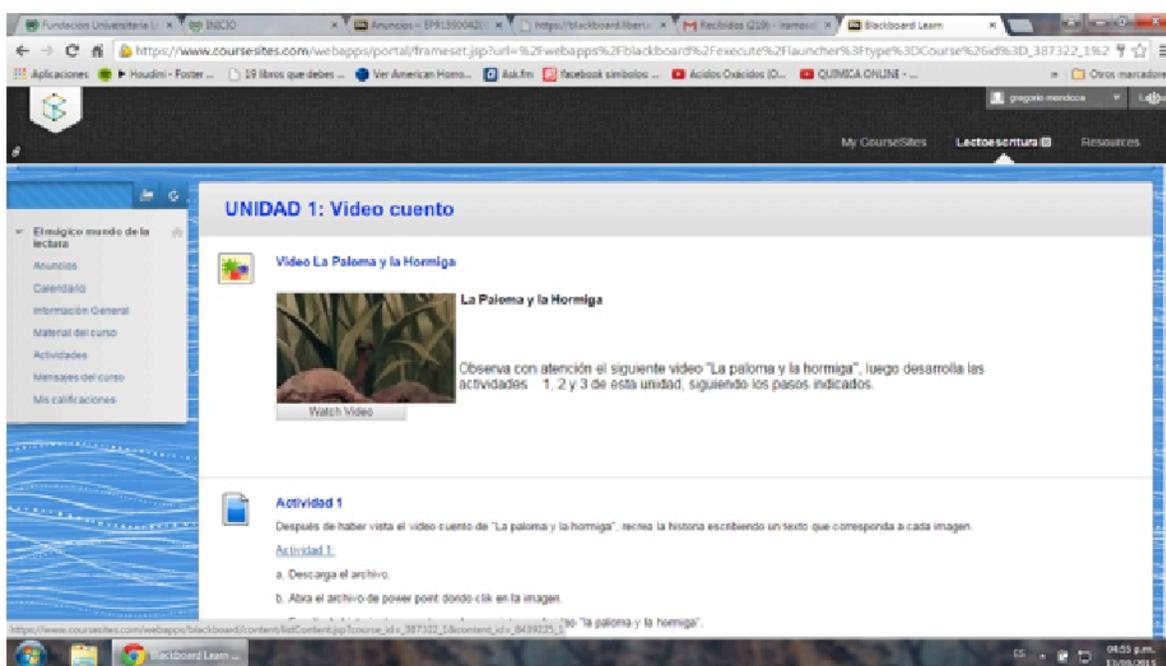


FIGURA 2. Presentación de la Unidad 1

Unidad dos. Cuentos con valores. Trabajo colaborativo, seleccionar en el cuento "El hada fea", cinco valores que consideren son importantes y deben aplicar en sus vidas. Desarrollo de la creatividad, (trabajo en equipos de tres estudiantes) y en un documento Word, describe brevemente cada uno de los valores elegidos en la actividad anterior; luego busca en internet,

imágenes relacionadas con cada uno de ellos. Finalmente, escribe la manera como le hubiera gustado que terminara el cuento "El hada fea".



FIGURA 3. Presentación de la Unidad 2

Unidad tres. La comunicación. Con base en el video sobre la historia de la comunicación, desarrolla un escrito en documento Word respondiendo las preguntas que allí se plantean; luego, con base en una presentación sobre los elementos de la comunicación, filmarán una escena dramatizada, donde se evidencien los elementos de la comunicación; finalmente, observarán un video sobre las Afectaciones de la comunicación y desarrollarán una actividad lúdica relacionada con dichas afectaciones.

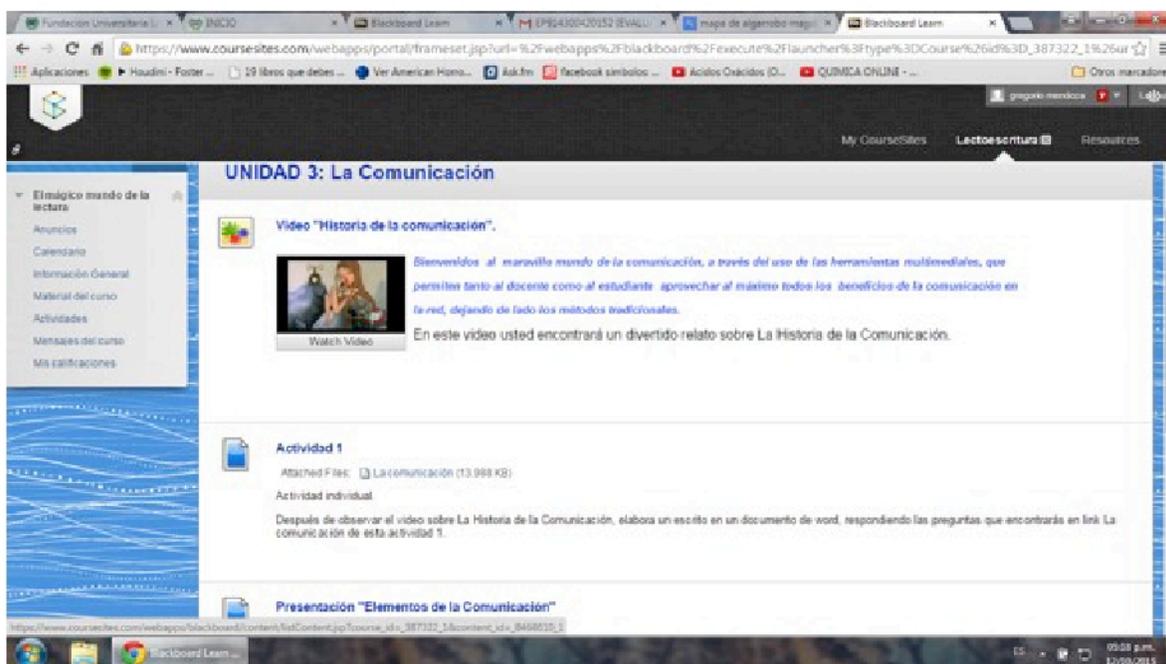


FIGURA 4. Presentación de la Unidad 3

Es importante destacar que al finalizar cada unidad, los estudiantes deberán realizar una evaluación para verificar los avances y/o dificultades durante el proceso de aprendizaje.

6.6. CONTENIDOS

En este espacio se explicará el proyecto de **coursesites** "utilización de las TIC como estrategia pedagógica para estimular el gusto por la lectura". Las partes visibles del menú para los alumnos son: Anuncios, Información general, Material del curso, Actividades, Mensajes, Calendario.

Coursesites ha permitido la creación de guías con aplicación de diferentes recursos multimediales para el grado sexto, facilitando el rol de mediador del docente, para lo cual se ha estructurado una guía didáctica en la que se tengan en cuenta los contenidos, las competencias y las destrezas que se buscan con la utilización de esta plataforma.

El curso está diseñado de manera organizada en tres unidades didácticas adaptadas a los contenidos curriculares de la Lengua Castellana, al nivel elegido en la I.E.D Rafael Núñez. Cada unidad contiene de manera explícita los objetivos, contenidos, actividades y evaluación o prueba, como se especifica a continuación:

GUÍAS DE APRENDIZAJE	UNIDADES
Grado sexto I.E.D. Rafael Núñez de Algarrobo Magdalena.	<p>Unidad 1. Video cuento "La paloma y la hormiga".</p> <p>Actividad 1. Recrear la historia. Actividad 2. Sopa de letras. Evaluación.</p>
	<p>Unidad 2. Cuentos con valores.</p> <p>Actividad 1. Lectura "El hada fea" Actividad 2. Desarrolla tu creatividad. Actividad 3. Construcción literaria. Evaluación.</p>
	<p>Unidad 3. La comunicación.</p> <p>Video "Historia de la comunicación"/ Actividad 1. Construcción literaria. Presentación Elementos de la comunicación. Actividad 2. Desarrolla tu creatividad. Video "Afectaciones de la comunicación". Evaluación.</p>

6.7. PERSONAS RESPONSABLES

Emel José Barrios Sánchez, Gregorio Antonio Mendoza Gutiérrez, Ismael Ramos Díaz, y Gilma Rodríguez Zúñiga.

6.8. BENEFICIARIOS

La población de estudio para esta investigación está constituida por 115 estudiantes del grado sexto, distribuido en tres grupos, con edades que oscilan entre los 11 y 13 años y 10 docentes de la I.E.D. Rafael Núñez que interactúan en el desarrollo de las actividades escolares.

6.9. RECURSOS

HUMANOS

Docentes responsables del proyecto y estudiantes de sexto grado de la I.E.D. Rafael Núñez.

TÉCNICOS

Computadores portátiles, de mesa, cámara fotográfica, celulares, impresora, memoria USB, televisor, video beam; herramientas multimediales: google, yahoo, facebook, youtube, plataforma Cousesites; software educativos.

DIDÁCTICOS

Tablero, marcadores, copias, cuadernos, lapiceros, textos, software educativos, recursos multimediales.

6.10. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

Al implementar nuestra propuesta, debemos prestar mucha atención al proceso de evaluación y seguimiento que deseamos poner en práctica, puesto que este constituye un eje importante en el mejoramiento de las actividades y en la calidad de los aprendizajes que deseamos sean alcanzados por los estudiantes.

Comencemos por recordar el concepto de evaluación. Ésta es un proceso de seguimiento de los avances y necesidades de retroalimentación de toda actividad, constituye un elemento central del proceso de enseñanza aprendizaje y se debe orientar hacia el alcance de logros de calidad; la evaluación permite detectar debilidades y fortalezas, determinar los niveles de avance y hacer correcciones para mejorar los procesos.

Al diseñar los mecanismos de evaluación, se deben tener en cuenta los componentes, el momento y la información que se necesita; en los entornos virtuales, la evaluación debe permitir

potenciar los aprendizajes y catapultarlos hacia logros y metas de calidad, esto incluye los aprendizajes logrados por trabajos colaborativos; además, debe considerar todas las esferas del proceso, de modo que tanto profesores como estudiantes conozcan los pormenores de la formación que se está impartiendo y colaboren solidariamente en su mejoramiento.

En el diseño se deben incluir preguntas que en cierta forma requieran del ejercicio memorístico, puesto que no se puede ser original y creativo, sin partir de unos conocimientos previos; preguntas que conduzcan a la reflexión y al desarrollo de la creatividad, preguntas de respuestas rápidas; plantear situaciones problemas que requieran de análisis y búsqueda de resultados por parte del estudiante y lógicamente, preguntas o situaciones que induzcan a la deliberación, el debate y la controversia mediante el trabajo colaborativo. El punto de vista con que cada estudiante aborde estas discusiones, la calidad y profundidad de las intervenciones, serán un reflejo de su actitud y del avance que ha tenido en el proceso de aprendizaje.

Existen muchos software educativos para el diseño de las pruebas evaluativas, especialmente en entornos virtuales, en éstos se incluyen la posibilidad de la auto evaluación, para que el alumno conozca sus avances y pueda fortalecer las debilidades que presenta en el proceso, su utilización ayuda a ahorrar tiempo, esfuerzos y recursos, además se pueden guardar los resultados, lo que permite llevar un seguimiento permanente del desempeño, también permiten al estudiante el ingreso en cualquier momento del proceso y obtener un informe automático de su rendimiento.

Otra herramienta importante son las redes de comunicación, a través de éstas, se propicia el trabajo colaborativo, el intercambio de experiencias, adjuntar información en ficheros de resultados de soluciones a casos referentes a algún tema; todo esto ayuda a la construcción personal mediante la auto comprobación y la información compartida; el chat y las listas de discusión sincrónicas o asincrónicas también son de gran ayuda en el intercambio de esas experiencias y actitudes. Los formatos HTML, permiten evaluar la comprensión e ideas previas de los estudiantes y la elaboración de pruebas sencillas que se pueden visualizar en la plataforma **Coursesites**, ingresando a través de un usuario y una contraseña asignada por el docente.

La evaluación alternativa; este tipo de evaluación está ganando importancia sobre todo en los entornos constructivistas, como una respuesta a la apatía del alumno a las evaluaciones tradicionales y por el deseo de establecer metas de orden superior y de calidad, orientadas a la comprensión profunda y las aplicaciones de los aprendizajes en diferentes contextos con grados de complejidad real en las actividades.

Entre las herramientas más comunes de diseño de pruebas evaluativas, se cuentan las siguientes: **web@sesor**, **decisive survey**, **question mark hotpot 3.1**, con las cuales se pueden diseñar ejercicios de opción múltiple (**ABC**); ejercicios de respuesta breve (**Jquiz**); ejercicios tipo crucigrama (**Jcross**); ejercicios para relacionar (**Jmach**); ejercicios para rellenar huecos (**Jcloke**).

El proceso de evaluación en nuestra propuesta, será un proceso continuo, donde los estudiantes puedan desarrollar su autonomía y creatividad sin desligarse de las teorías científicas y la investigación; un conjunto variado de actividades que ayuden a reconocer los avances y retroalimentar los aprendizajes para obtener logros y metas de orden superior y de calidad. Esta evaluación debe estar enfocada en el mejoramiento continuo del proceso de enseñanza aprendizaje y por lo tanto será una evaluación cualitativa que impulse el alcance de los objetivos, a diferencia de las evaluaciones finales que buscan medir la consecución de las metas o por lo menos el nivel en que estas se lograron.

7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

En el transcurso de nuestra especialización, se ha tenido la oportunidad de experimentar las aplicaciones de diferentes herramientas, las cuales, han permitido desarrollar actividades diversas para estimular la participación de los estudiantes e interactuar de manera creativa; sin embargo, la aplicación **Coursesites**, resulta ser la de mayor provecho para el procto informático, puesto que permite la creación de aulas virtuales en las cuales se desarrollan todas las actividades propias de un curso, con la posibilidad de interactuar con los estudiantes, asignarles tareas y evaluaciones, llevar seguimientos, realizar actividad lúdica etc.

La utilización de las herramientas multimediales en la planeación de entornos virtuales de aprendizajes y el desarrollo de material educativo, favorece la interactividad del tutor con los alumnos, despierta expectativas en los jóvenes, por tratarse de un modelo innovador de enseñanza, ayudando a la mediación del conocimiento en un ambiente creativo, liberados de la presión del tiempo y del espacio, donde prima la destreza y habilidad en la aplicación de actividades que conducen a la realización de procesos de aprendizajes significativos, las estrategias de actividades interactivas permiten al estudiante desarrollar sus potencialidades y ponerlas de manifiesto en aplicaciones prácticas, como lo establece el modelo constructivista, convirtiendo al estudiante en sujeto activo del proceso.

Al poner en práctica el uso de herramientas tecnológicas de inter-conectividad, se potencia además el intercambio de saberes y la construcción de sociedades de conocimiento; a esta teoría se le ha llamado teoría del conectivismo o conectismo, George Siemens (2004) expone que "el aprendizaje y el conocimiento reposan sobre una diversidad de opiniones, y que aprender es un proceso que consiste en conectar nodos especializados o recursos de información, el aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos, la capacidad para aprender más es más crítica que el conocimiento que se tiene, nutrir y mantener conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo, la habilidad para establecer conexiones entre distintos campos, ideas y conceptos es una competencia esencial del alumno, y la toma de decisiones es en sí un proceso de aprendizaje".

En otras palabras, el conectivismo establece como premisa que "el conocimiento personal se compone de una red, la cual alimenta a organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan la red proyectando nuevos aprendizajes para los individuos" (Siemens 2004). Este conocimiento almacenado en dispositivo electrónico o sistemas virtuales, permiten al individuo acceder desde cualquier lugar geográfico siempre y cuando cuente con una terminal de comunicación y la accesibilidad a las redes de comunicación.

RECOMENDACIONES

Una de las recomendaciones que se consideran necesarias es ampliar a mediano plazo la cobertura de este proyecto a otros grupos de estudiantes y maestros.

Continuar explorando el uso de herramientas o aplicaciones que permitan a los docentes la posibilidad de diseñar nuevas estrategias de interés para los estudiantes.

Utilizar diferentes medios de publicación para dar a conocer esta propuesta a toda la comunidad educativa.

Actualizar permanentemente la información suministrada a los estudiantes a través del aula virtual y revisar las actividades desarrolladas por éstos, para verificar sus avances y dar las orientaciones pertinentes y oportunas.

BIBLIOGRAFÍA

Carmona, E. & Rodríguez, E. (2009). *Tecnologías de la información y la comunicación. Ambientes web para la calidad educativa*. Armenia, Quindío.

Constitución Política de Colombia. (1991).

Evaluación de Aprendizajes en entornos Virtuales.

<https://www.youtube.com/watch?v=IPjjLSTX9DU>

García, A. - Editor del BENED y titular de la CUED. *Evaluación de aprendizajes en entornos virtuales*. Disponible en <http://www.uned.es/cued/boletin.html>.

Gates, B. *Significado que le dan los profesores al uso de las TIC*. Disponible en www.colombiaaprende.edu.co/html/.../articles-172430_archivo.pdf

Gómez, S., García, Y., Gutiérrez, D. & Rodríguez, G. (2012). *Lectura y Escritura... "El arte natural de la comunicación"*. Algarrobo - Magdalena. Elaboración propia.

Gibbons, M., Limoges, C., Nowotny, H., Schwartzman, S., Scott, P., & Trow, M. (1997). *La nueva producción del conocimiento. La dinámica de la ciencia y la investigación en las sociedades contemporáneas*. Barcelona. Ediciones Pomares-Corredor, S.A.

Greddler. *Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital*. Disponible en <https://www.mindmeister.com/.../una-teoria-de-aprendizaje-para-la-era-digital>.

Ley General de Educación. (1994).

Mil Maneras de Leer. (2009). *Ministerio de Educación Nacional*. Bogotá - Colombia.

Rinaldi, M. *Coursesites creación gratuita de cursos on line - American Learning...* Disponible en www.americlearningmedia.com/.../685-coursesites-propuesta-para-la-creacion-gratuita-de-cursos-online

Rodríguez, A. & Del Castillo, M. (2010- 2011). *¡Pilas con la lectura!* Algarrobo - Magdalena. Elaboración propia.

Siemens, G. *Conectivismo y el aprendizaje en red*. Disponible en unpasomas.fundacion.telefonica.com/.../conectivismo-george-siemens-y-el-aprendizaje-en-red/

Siemens, G. *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Disponible en <http://es.scribd.com/doc/132308710/conectivismo#scribd>.

Tiffin, J. *En busca de la clase virtual. La educación de la sociedad de la información*. Disponible en https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/.../j_tiffin.htm

ANEXOS**ENCUESTA DIAGNÓSTICA****ENCUESTA DIAGNÓSTICA PARA DETERMINAR PROBLEMAS DE LECTO
ESCRITURA EN LA POBLACIÓN ESTUDIANTIL DEL GRADO SEXTO EN LA
I.E.D. RAFAEL NÚÑEZ DE ALGARROBO MAGDALENA.****1. INDICA EL GÉNERO AL QUE PERTENECES**MASCULINO FEMENINO **2. ¿TE GUSTA LEER?**SI NO **3. ¿TE GUSTA ESTUDIAR?**SI NO **4. ¿QUÉ TIEMPO DEDICAS A TU LECTURA FAVORITA?**A. DE 10 a 30 minutos B. DE 30 a 45 minutos C. MÁS de 45 minutos

5. DE LOS SIGUIENTES TIPOS DE TEXTOS ¿CUÁL ES DE TU PREFERENCIA?

- | | | | |
|----------------|--------------------------|----------------|--------------------------|
| A. FICCIÓN | <input type="checkbox"/> | E. NOVELA | <input type="checkbox"/> |
| B. AVENTURA | <input type="checkbox"/> | F. CARICATURAS | <input type="checkbox"/> |
| C. CUENTOS | <input type="checkbox"/> | G. NINGUNA | <input type="checkbox"/> |
| D. INFORMATIVA | <input type="checkbox"/> | | |

6. ¿CUENTAS CON MATERIAL PARA EJERCITAR LA LECTURA QUE TE GUSTA?

SI NO

7. EL MATERIAL DE LECTURA QUE TE AGRADA LO ENCUENTRAS CONFACILIDAD EN

- A. TU CASA
- B. TU COLEGIO
- C. INTERNET

8. ¿CÓMO CONSIDERAS TU NIVEL DE LECTURA?

- A. BAJO
- B. MEDIO
- C. ALTO

9. CUANDO LEES UN TEXTO COMO TAREA, ¿COMPRENDES LO QUE

LEES?

A. NADA

B. POCO

C. TODO

10. ¿EN QUÉ ACTIVIDADES DE TU COLEGIO TE PERMITEN ESPACIOS

PARAEJERCITAR LA LECTURA?

A. EN ACTIVIDADES ACADÉMICAS

B. EN ACTOS CÍVICOS

C. EN ACTIVIDADES LÚDICAS

11. CUANDO LEES ¿ACOSTUMBRAS CONSULTAR EL SIGNIFICADO DE

LASPALABRAS DESCONOCIDAS?

A. NUNCA

B. A VECES

C. SIEMPRE

12. ¿QUÉ DIFICULTAD ENCUENTRAS CUANDO LEES?

A. ACENTUACIÓN

B. LOS SIGNOS DE PUNTUACIÓN

C. VOCABULARIO

EVIDENCIAS

FIGURA 5. IED Rafael Núñez



FIGURA 6. Aplicación encuesta población objetivo



FIGURA 7. Niña respondiendo la encuesta.

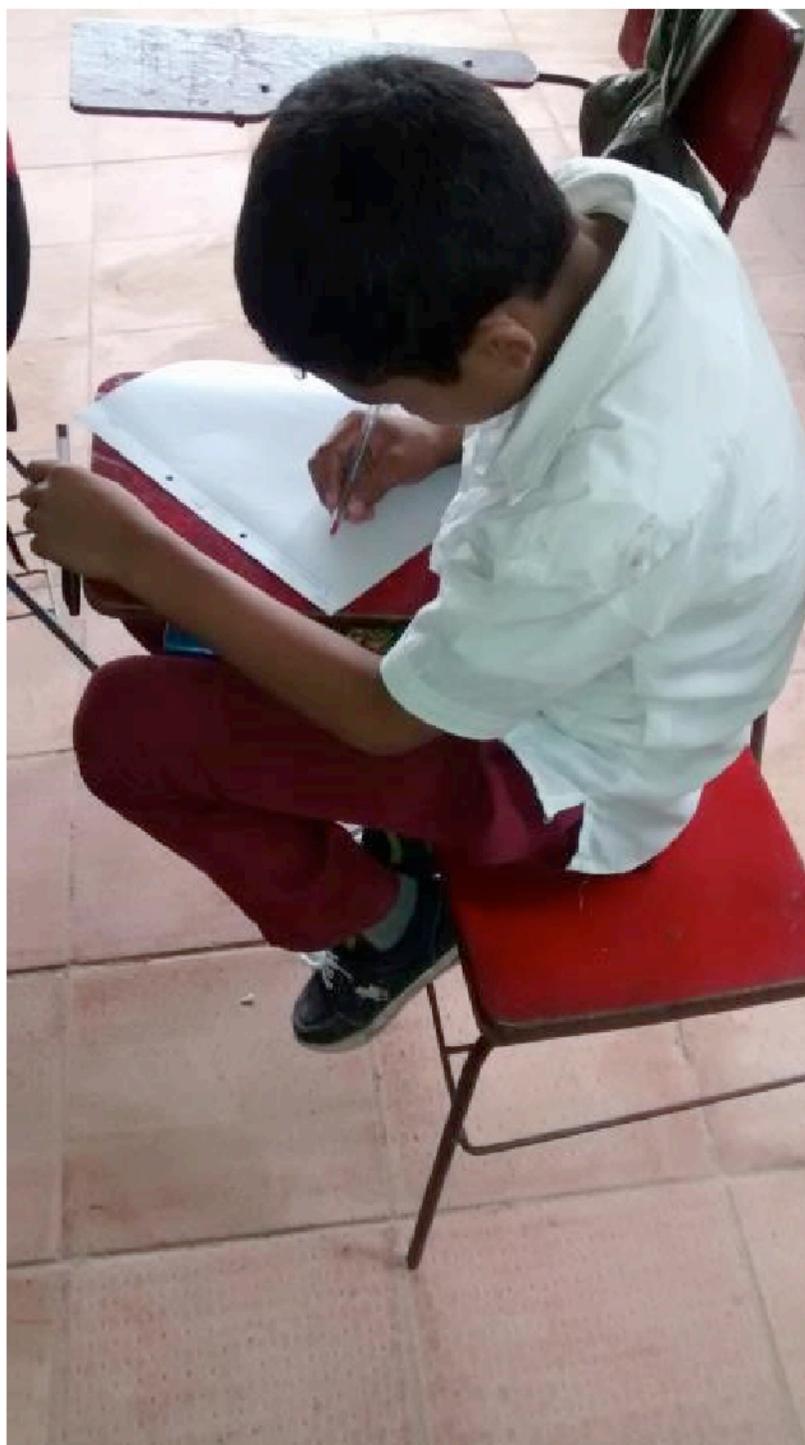


FIGURA 8. Niño respondiendo la encuesta.



FIGURA 9. Estudiantes utilizando elementos tecnológicos.



FIGURA 10. Orientación para utilización de herramienta multimedia

