

**SITIO WEB MITOLÓGICO PRECOLOMBINO
EN EL CENTRO EDUCATIVO DISTRITAL DON BOSCO V**

**Trabajo para optar al título de
Especialista en Informática y Multimedia en Educación**

Hernán Alberto Cucalón Morales

Yersón Gómez Murcia

Carlos Alfonso Torres Reyes

Asesora:

Yolanda Clavijo Alonso

Magistra en E-learning

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias de la Educación

Octubre, 2015

Dedicatoria

Este proyecto está dedicado a todos los promotores de nuevos ambientes de aprendizaje, a todos aquellos que ven las Tecnologías de la Información y la Comunicación como un valioso medio para hacer de los procesos de enseñanza-aprendizaje una labor más atractiva, interesante y significativa.

Agradecimientos

A Dios.

Por habernos permitido llegar hasta este punto y habernos dado salud para lograr los objetivos,
además de su infinita bondad y amor

Salvedad

Las directivas de la Fundación Universitaria Los Libertadores, los jurados calificadores y el cuerpo docente no son responsables por los criterios e ideas expuestas en el presente documento. Estos corresponden únicamente a los autores

Introducción

Los Mitos y Leyendas en Colombia son las raíces autóctonas de las diferentes regiones, la identidad cultural y la tradición oral y escrita de muchas comunidades, la mezcla de hechos reales e imaginarios para la construcción de una historia que pasa de generación a generación.

La falta de interés de los estudiantes en general para la lectura e interpretación de textos especialmente de los Mitos y Leyendas demanda la incorporación de nuevas herramientas tecnológicas.

Actualmente las instituciones educativas de las Casas Bosco no cuentan con una herramienta tecnológica que permita afianzar el proceso lector y el conocimiento de los Mitos y Leyendas Precolombinas, y en los estudiantes han disminuido el interés por esta clase de lecturas autóctonas.

En este documento se presenta una estructura que por medio de una herramienta tecnológica fortalezca el aprendizaje lector de los estudiantes de octavo grado a través de los Mitos y Leyendas Precolombinas.

Contenido

Introducción	5
Lista de tablas.....	10
Lista de imágenes	11
Lista de gráficas	13
Capítulo 1. Problema	14
1.1 Identificación del problema.....	14
1.1.1 Formulación del problema.....	15
1.2 Objetivos	15
1.3 Justificación	16
Capítulo 2. Marco referencial	19
2.1 Antecedentes.....	19
2.1.1 Antecedentes internacionales.....	19
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	21
2.1.3 Antecedentes locales.....	23
2.2 Marco contextual.....	24
2.3 Marco teórico.....	35
2.3.1 Modelo pedagógico híbrido.....	36
2.3.1.2 Educación Mediada por TIC.....	40
2.3.1.3 Didáctica.....	42
2.3.1.4 Estrategia didáctica.....	43
2.3.1.5 Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA).....	43
2.4 Marco legal.....	44
Capítulo 3. Diseño Metodológico	48
3.1 Tipo de investigación.....	48
3.2 Población.....	49
3.3 Muestra.....	49
3.4 Instrumentos.....	49
3.5 Análisis de resultados.....	50
3.6 Diagnóstico.....	58
Capítulo 4. Propuesta	60
4.1. Título.....	60

4.2. Descripción.	60
4.3. Justificación.	61
4.4. Objetivo.	62
4.5. Estrategias y actividades.	62
4.5.1 Actividad: Literatura en el cine.	62
4.5.2 Actividad: Oímos e imaginamos Literatura Precolombina-	63
4.5.3 Actividad: Clases de Mitos.	64
4.6 Cronogramas.	65
4.7. Contenidos.	66
4.8. Personas responsables.	71
4.9. Beneficiarios.	71
4.10. Recursos.	71
4.11 Evaluación y seguimiento.	72
5.1 Conclusiones	76
5.2 Recomendaciones.	77
Referencias	79
Anexos	82

Resumen

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación han impactado en los procesos de enseñanza-aprendizaje dándole un enfoque más didáctico, atractivo, innovador y exigente, debido a que permite fortalecer los currículos de las instituciones educativas. Uno de los aspectos que más presenta dificultades en el ámbito educativo es el proceso de lectura, lo cual demanda esfuerzos de estas comunidades para el mejoramiento de los mismos por medio de los proyectos lectores. Por tal razón el objetivo de este proyecto es motivar y dar una solución a la problemática percibida por los estudiantes al momento de realizar una lectura comprensiva.

La página web “Colombia - Mitos” además de llegar a ser una herramienta que aporte al mejoramiento del proceso de lectura, también, es un ambiente tecnológico pionero en el CED Don Bosco V, ya que los métodos y ambientes de aprendizaje y enseñanza de dicha institución son en un 90% tradicionales y al margen de las TIC.

Abstract

The use of Information and Communication Technologies have greatly influenced the teaching and learning process by conferring it a more didactic, appealing, innovative and demanding focus that allows curricula in educational institutions to be strengthened. One of the most difficult aspects to deal with within the educational area is the reading process, which demands great efforts for improvement by means of reading projects.

Consequently, the objective of this project is to motivate and give solutions to this problem as perceived by students when facing comprehensive readings.

The webpage “Colombia-Mitos”, apart from being a useful tool for the improvement of the reading process, is also an innovating technological environment in the Distrital Educational Center Don Bosco V, since methodologies and learning environments are 90% traditional and far from TIC.

Lista de tablas

No. Titulo	Página
Tabla 1. Agrado por los textos.	50
Tabla 2. Dificultades de lectura.	51
Tabla 3. Desmotivación lectora.	52
Tabla 4. Actividades favoritas lectoras.	53
Tabla 5. Definición de AVA.	54
Tabla 6. Herramientas docentes.	55
Tabla 7. Aplicaciones de estudio.	56
Tabla 8. Dispositivos de consulta.	57
Tabla 9. Cronograma general del proyecto.	65
Tabla 10. Cronograma de elaboración del recurso.	66
Tabla 11. Recursos tecnológicos implementados.	71

Lista de imágenes

No. Título	Página
Imagen 1. Medios de transporte, Transmilenio Portal Suba.	24
Imagen 2. Servicio de transporte SITP.	25
Imagen 3. Servicio público de buses y busetas.	25
Imagen 4. Servicio bicitaxis en localidad de Suba.	26
Imagen 5. Centro comercial Plaza Imperial.	26
Imagen 6. Centro comercial San Pedro Plaza.	27
Imagen 7. Comunidad Salesiana, Colegio de Usme.	27
Imagen 8. Comunidad Salesiana, Colegio El Codito.	27
Imagen 9. Comunidad Salesiana, Colegio de Suba.	28
Imagen 10. Comunidad Salesiana, Colegio de Mosquera.	28
Imagen 11. Visual interior del CED Don Bosco V, sala de sistemas.	29
Imagen 12. Visual exterior del CED Don Bosco V.	29
Imagen 13. Visual exterior del CED Don Bosco V, aulas bachillerato.	31
Imagen 14. Visual exterior del CED Don Bosco V, planta abierta.	32
Imagen 15. Visual interior del CED Don Bosco V, aulas de clase primer registro fotográfico.	33
Imagen 16. Visual interior del CED Don Bosco V, aulas de clase segundo registro fotográfico.	33
Imagen 17. Visual exterior del CED Don Bosco V, corredor acceso a sala de profesores, CED Don Bosco V.	33

Imagen 18. Visual interior del CED Don Bosco V, segunda sección sala de sistemas.	33
Imagen 19. Convergencia de los modelos de aprendizaje híbridos.	34
Imagen 20. Visual interior del CED Don Bosco V, segunda sección sala de sistemas	34
Imagen 21. Convergencia de los modelos de aprendizaje híbridos.	36
Imagen 22. Presentación inicial Colombi@Mitos.	67
Imagen 23. Introducción mitología universal.	67
Imagen 24. Sección contenidos de Colombi@Mitos.	68
Imagen 25. Explicación a través de audio.	68
Imagen 26. Redirección a definición de contenido.	69
Imagen 27. Sección historias de Colombi@Mitos.	69
Imagen 28. Sección actividades de Colombi@Mitos.	70
Imagen 29. Sección foro de Colombi@Mitos.	70
Imagen 30. Aplicación Evaluativa del producto Colombi@Mitos – Evidencia 1.	75
Imagen 31. Aplicación Evaluativa del producto Colombi@Mitos – Evidencia 2.	75

Lista de gráficas

No.	Título	Página
	Gráfica 1. Agrado por los textos.	51
	Gráfica 2. Dificultades de lectura.	52
	Gráfica 3. Desmotivación Lectora.	53
	Gráfica 4. Actividades favoritas lectoras.	54
	Gráfica 5. Definición de AVA.	55
	Gráfica 6. Herramientas docentes.	56
	Gráfica 7. Aplicaciones de estudio.	57
	Gráfica 8. Dispositivos de consulta electrónicos.	58

Capítulo 1. Problema

1.1 Identificación del problema.

A nivel nacional e internacional se presentan dificultades en el proceso de comprensión lectora e interpretación de textos por parte de los estudiantes durante su proceso educativo. Ratificación de esto son los resultados obtenidos de las pruebas PISA 2015 las cuales son un insumo vital como punto de referencia para el análisis de las problemáticas presentes actualmente en el ámbito educativo colombiano.

“Hoy en día, PISA es un punto de referencia obligatorio para la investigación y el diseño de políticas educativas. Cuenta con el respaldo de las más importantes instituciones de evaluación educativa en el mundo y cada vez más países se suman a esta iniciativa. En 2000, participaron 43 países; en 2003, 41 y en 2006, 57. De ellos, 30 son miembros de la OCDE y 27 asociados, entre estos, seis latinoamericanos. En conjunto, representan el 33% de la población y el 90% de la economía mundial” (Ministerio de Educación, 2008) .

La aplicación de medios o herramientas tradicionales en los procesos de enseñanza como son los libros, trabajos, investigaciones netamente escritos en el papel se perciben por los estudiantes de 8A como un aspecto que no promueve el interés y goce por los procesos de aprendizaje y especialmente por los lectores con sentido crítico, artístico y pertinentes a sus contextos, intereses y necesidades.

1.1.1 Formulación del problema.

¿De qué manera las estrategias didácticas mediadas por TIC podrán mejorar la comprensión lectora de mitos y leyendas?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general.

Fortalecer la comprensión lectora aplicando las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la enseñanza de mitos y leyendas precolombinas.

1.2.2 Objetivo específicos

- Seleccionar y evaluar herramientas tecnológicas para la integración de recursos multimediales apropiados en torno a los mitos y leyendas.
- Diseñar estrategias didácticas mediadas por TIC para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje y mejorar las competencias lectoras de los estudiantes.

1.3 Justificación

Tomando en cuenta el panorama expuesto anteriormente desde los resultados obtenidos en las Pruebas Pisa 2012, se ve la necesidad de fomentar el gusto por la lectura, intentando que sea comprensiva, y potencie las habilidades que como lector le garanticen el acceso a la información.

Por ello, en concordancia con las condiciones establecidas tanto para las evaluaciones PISA como por las orientaciones establecidas desde los Lineamientos de Lengua castellana emitidos por el Ministerio de Educación Nacional -MEN, se requiere del fortalecimiento de las competencias lectoras a partir de propuestas pedagógicas innovadoras que potencien y desarrollen en los estudiantes de los diversos niveles de educación las habilidades para la simbolización, la comprensión, y el aprendizaje (Ministerio de Educación, 2013).

A esto se le agrega que, a partir de cómo se estimule e incentive la comprensión lectora mayores serán la interrelación de contenidos y redes de aprendizaje que se puedan realizar desde la lectura de un texto que ha sido construido en un espacio, en un momento y con un fin. Por ello de la temática seleccionada para el aprendizaje, dependerá también la identidad que asuman los lectores con los contenidos que se leen allí. La propuesta pedagógica planteada se fundamenta en tres pilares que ofrece al estudiante herramientas que va a poder utilizar en su formación académica y profesional.

El primer pilar se refiere al aprendizaje híbrido que permite el contacto permanente con los Mitos y Leyendas más allá que un aula de clase, ya que el estudiante no tendrá que esperar a la clase magistral para tener un contacto académico, todo lo contrario podrá realizar diferentes actividades en un ambiente virtual diferente al escolar, fortaleciendo el significado del aprendizaje por medio de actividades de interés común y fortaleciendo sus experiencias vivenciales como parte fundamental del modelo mencionado.

Como un segundo pilar se estructura por la enseñanza de las habilidades lectoras que faciliten el acercamiento a los temas de Mitos y Leyendas, los estudiantes a los que se encuentra dirigido esta propuesta requieren reforzar el sistema lector ya que la intensidad horaria no es suficiente para el correcto fortalecimiento de lectura.

El tercer pilar está constituido por el contenido que el estudiante debe aprender, no es solo necesario que posea un dominio en la herramienta tecnológica sino a su vez debe poseer un espíritu de investigación y así poder construir conclusiones a partir de las búsquedas.

Por tal razón la propuesta pedagógica “Colombia - Mitos” brinda un escenario de mitos y leyendas precolombinas como temática literaria de la cultura colombiana, basado en ambientes virtuales para el aprendizaje realizando así un aporte pedagógico desde el desarrollo de competencias lectoras como competencias en TIC, las cuales han sido señaladas como aspectos a reforzar en los estudiantes para alcanzar estándares de competencia establecidos a nivel mundial según los resultados de la prueba de PISA 2012 (Ministerio de Educación, 2013).

Por ello, esta propuesta tendrá como propósito el fortalecimiento de la identidad como colombiano frente al reconocimiento de la cultura literaria que lo rodea, además del desarrollo de habilidades para identificar ideas principales, reconocer detalles, ordenar secuencias, valorar opciones, predecir resultados establecer semejanzas y diferencias, clasificar, seguir instrucciones, deducir, apreciar valores y realizar lecturas críticas a través de herramientas virtuales que favorecerán las didácticas relacionadas con la enseñanza de la Lengua Castellana además de las competencias de resolución de lectura digital y acceso a la información a partir del uso de las TIC.

Capítulo 2. Marco referencial

2.1 Antecedentes.

Los antecedentes hacen referencia a la información recuperada de diversas fuentes de información; en las que se buscó material relacionado con los conceptos de Ambientes Virtuales, de Mitos y Leyendas Precolombinos. Esta búsqueda abarcó un amplio rango de referencias que incluyeron desde publicaciones internacionales hasta trabajos a nivel local.

2.1.1 Antecedentes internacionales.

A nivel de internacional, la búsqueda muestra diferentes universidades donde se ha implementado diversos tipos de estrategias pedagógicas que buscan facilitar a los estudiantes como a los docentes un acercamiento a los Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Mencionando las siguientes:

- Myths and Legends (E2BN Myths and Legends, 2006): Recurso tecnológico en donde se relatan diferentes Mitos y Leyendas del Reino Británico.

Solución dada por el proyecto: pedagógicamente apoya los procesos de las habilidades y comprensión oral auditiva, los alumnos pueden escuchar las historias y luego demostrar su significado a través de texto, imágenes o animaciones. El acompañamiento a las habilidades de lectura proporcionando un contenido rico y variado, lo que puede comprometer la

imaginación del oyente. Motiva al estudiante en el desarrollo del pensamiento y la lectura crítica, porque aunque los acontecimientos en las historias pueden ser imaginarios, llevan mensajes importantes y hacen frente a situaciones tales como los celos, el abuso de poder, la falta de honradez, la tristeza, el perdón o la felicidad.

- Wales History (BBC , 2014): Narra 21 leyendas de una forma textual, sin ninguna clase de actividad multimedial ni módulos evaluativos.

Solución dada por el proyecto: muestra una gran variedad de historias mitológicas de la nación de Gales, este país es muy reconocido por tener una rica herencia de cuentos mágicos y místicos. La página tiene material enriquecedor de textos legendarios como el Mabinogion, Gelert y los perfiles de los bardos y escritores famosos entre muchos otros, estas son la base para la creación de actividades multimediales que sean pertinentes pedagógicamente en el mejoramiento de los procesos lectores de los estudiantes, las cuales para su éxito necesitan de historias mágicas y contextualizadas con una comunidad específica como las aquí presentadas.

- Cimeless Myths (Jimmy, 1999): Solución tecnológica que narra mitos de la cultura de oriente medio, Sumeria, Asiria, Babilonia y civilizaciones egipcias. Narración textual de varios mitos de dichas dinastías.

Solución dada por el proyecto: la mayor parte de la audiencia específica de esta página web provienen principalmente de la educación y los investigadores, en particular los estudiantes y los profesores. Tiene el propósito de apoyar las tareas de los estudiantes en el aspecto

de lectura y producción de textos en las temáticas mitológicas. Así que cuando se lean los cuentos de Timeless Mitos, tendrá un recuento del mito, y de esta manera fortalece el proceso lector académico.

2.1.2 Antecedentes nacionales.

A nivel nacional se pueden consultar los siguientes proyectos referentes a mitos y leyendas:

- Fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura mediadas por las TIC para el desarrollo de las competencias (Salazar, 2006).

Solución dada por el proyecto: en la ciudad de Medellín los estudiantes de la Institución Educativa República de Venezuela, tienen la oportunidad de mejorar los procesos de lectura y escritura. Favorece la comunicación en el ámbito escolar y familiar de manera eficaz para la convivencia. Estimula el desempeño académico y mejora los resultados de las pruebas de estado para el año de puesta en marcha del proyecto como hacia el futuro, por la necesidad de una buena comprensión lectora para el buen desarrollo de esta prueba nacional en cada área del conocimiento. Mayor acceso a la información y al intercambio cultural por medio de la red.

- Las TIC como estrategia para mejorar la lectura comprensiva en los estudiantes de Sexto Grado de la Institución Educativa María Inmaculada (Carmona, 2012).

Solución dada por el proyecto: en la Institución Educativa María Inmaculada de la ciudad de Ibagué, el uso o aplicación de las TIC como estrategia para mejorar los problemas de comprensión de lectura en los estudiantes ha sido una herramienta de gran valor motivacional, dando como resultado una expectativa por la implementación de las tecnologías como un método novedoso, dinámico, interactivo e interdisciplinario, lo que indica que el área de informática debe ser un complemento para las demás y no de forma independiente.

Además, con estas estrategias tecnológicas se crearon nuevos espacios para la lectura comprensiva, en donde se evidencian avances significativos en este proceso.

- La incorporación de las TIC para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de grado Primero C, de la Institución Educativa Remigio Cañarte (Luisa Fernanda Pineda, 2013).

Solución dada por el proyecto: en cuanto a las concepciones y uso de las TIC que tienen los niños de la Institución Educativa Remigio Cañarte de la ciudad de Pereira, son vistas como un juego y una nueva forma de entretenimiento, que los lleva adquirir un aprendizaje, esto se confirma con las observaciones y entrevista realizadas, ya que sus respuestas y desempeños frente al trabajo elaborado durante todo el desarrollo de la secuencia didáctica, muestra la persistencia y motivación que esta les propició, debido a su estructura llena de colores e imágenes y la opción de pasar de un nivel a otro y la voz que narra la historia pues estos aspectos les permitían excluir muchos índices en el texto evidenciándose así en la secuencia didáctica un disfrute por parte de los estudiantes.

2.1.3 Antecedentes locales.

Se observan portales de mitos a nivel Bogotá como lo son:

- Portal web de la Secretaria de Recreación y Deporte de Bogotá el cual menciona mitos que tuvieron lugar en Bogotá (Secretaria de recreación y deporte de Bogotá, 2011).

Solución dada por el proyecto: la sección de mitos y leyendas, historias de personajes que existieron realmente en Bogotá y de personajes que han sido fruto de la imaginación y la fantasía, aportan a la recuperación de la memoria histórica de la comunidad Bogotana, y así mismo brindan historias de la cultura local precolombina para la puesta en marcha de proyectos lectores basados en mitología y leyendas. Algunas son completamente nuevas, y otras para recordar.

- Historias de Bogotá, (WordPress, 2011).

Solución dada por el proyecto: este blog aporta historias de Bogotá de mitos y acontecimientos importantes, es una referencia local que promueve textos mitológicos para uso en proyectos lectores que sigan este tipo de temáticas.

2.2 Marco contextual.

El CED Don Bosco V se encuentra ubicado en la Calle 143 A No. 118-50 en el Barrio Bilbao de la localidad de Suba (Bogotá, Colombia) como se observa en la imagen 1.

La localidad de Suba es la número 11 y se considera una de las más grandes de la ciudad, se encuentra geográficamente ubicada en el noroccidente de la capital del país, está dividida en 12 UPZ, las cuales están conformadas en barrios, destacamos los más populares como son Bilbao, Gaitana, Lisboa, El Rincón, Villa Cindy, Villa María, entre otros. Es una localidad que aún mantiene algunas zonas verdes ya que han venido disminuyendo por la urbanización, se encuentran los Cerros de Suba, humedales La Conejera y Juan Amarillo.

Imagen 1. Mapa de ubicación colegio en suba.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

En el aspecto socioeconómico se caracteriza por poseer industrias, comercio y el cultivo de flores, siendo estas la base económica de la mayoría de sus habitantes. Ha venido presentando un considerable aumento de la población, generando una amplia zona residencial de

estratos 1 al 5. Otro aspecto relevante es el de la seguridad, pues es considerada como una de las más afectadas en este tema; robos, homicidios, pandillas, delincuencia común, venta de estupefacientes. El factor transporte la hace resaltar frente a las demás de la ciudad, por sus amplias vías de acceso, Transmilenio, SITP, buses urbanos y la presencia de transporte pirata y bicitaxis, evidenciadas en las imágenes 2, 3, 4 y 5.

Imagen 2. Medios de transporte, Trasmilenio Portal Suba.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

Imagen 3. Servicio de transporte SITP.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

Imagen 4. Servicio público de buses y busetas.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

Imagen 5. Servicio bicitaxis en localidad de Suba.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

Su aspecto en recreación y deportes es importante, ya que tiene amplias zonas verdes y parques recreativos, centros comerciales como Centro Suba, Plaza Imperial, Subazar entre otros, como se puede evidenciar en las imágenes 6, 7 y 8.

Imagen 6. Centro comercial Plaza Imperial.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

Imagen 7. Centro comercial Centro Suba.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

Imagen 8. Centro comercial Subazar.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

La población económicamente activa del barrio Bilbao de Suba trabaja en el comercio, de manera independiente, servicios varios, celaduría, floricultura y muy pocos cuentan con un nivel de estudios a nivel tecnológico o profesional. Sus vías de acceso no se encuentran en estado favorable, presenta inundaciones por sus zonas verdes y cercanías a los humedales, son construcciones sobre bases de relleno pertenecientes a la laguna del Juan Amarillo.

El CED Don Bosco V (Bogotá, Colombia) forma parte de la Fundación Educativa Don Bosco de la Comunidad Salesiana, este proyecto educativo nació hace 14 años gracias a la intervención en las concesiones de la Secretaría de Educación del Distrito, imágenes 9, 10, 11 y 12; con la cual le han otorgado a la Comunidad Salesiana la administración de cinco colegios distritales en los sectores de Usme, El Codito, Suba y el municipio de Mosquera.

Imagen 9. Comunidad Salesiana, Colegio de Usme.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

Imagen 10. Comunidad Salesiana, Colegio El Codito.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

Imagen 11. Comunidad Salesiana, Colegio de Suba.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

Imagen 12. Comunidad Salesiana, Colegio de Mosquera.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

El CED Bosco V (Bogotá, Colombia) se encuentra en una zona rodeada de lotes y fincas baldías y algunos conjuntos residenciales. Los barrios aledaños a la zona son entre otros Compartir, Gaitana y Lisboa, cada uno de ellos ubicados en estratos dos y tres. La población del colegio se alimenta principalmente de habitantes de dichos barrios y con una minoría de población flotante proveniente de otros lugares apartados del sector.

La finalidad de esta fundación es brindar el servicio educativo gratuito e integral bajo el proyecto educativo pastoral salesiano a niños y jóvenes de escasos recursos. Se trabaja en pro de mejorar la calidad de vida de esta población y de sus familias permitiendo el acceso a la educación sin exclusión, bajo la filosofía salesiana de su fundador San Juan Bosco, cuyo lema es “Buenos Cristianos y Honestos Ciudadanos” y se centra en el trabajo con los jóvenes más pobres,

abandonados y vulnerables. Presta sus servicios educativos en los niveles de preescolar, básica primaria, secundaria y media vocacional, incluye el programa Centro de Educación Informal CEI, que consiste en formar a los egresados, padres de familia y la comunidad aledaña en programas formativos para el mundo técnico laboral.

La Casa Bosco V cuenta con una infraestructura física de dos plantas ver imágenes 14, 15, 16 y 19, en la primera planta están ubicados los cursos de preescolar, primaria, y algunos de bachillerato, la sala de profesores, cafetería, baños y zona verde que incluye las canchas de fútbol y baloncesto, la biblioteca y audiovisuales, el aula múltiple, área de cocina, comedor y baños de docentes, huerta escolar y los espacios para laboratorios de física y química, los cuales no están en funcionamiento debido a la falta de apoyo del distrito.

En la segunda planta se encuentran los cursos superiores de grados octavos, novenos, décimos y undécimo, al igual que la sala de informática y tecnología, imágenes 13, 17, 18 y 20, la cual cuenta con 40 computadores de mesa todos con conexión a Internet, pero la cual es de muy baja velocidad y capacidad. En informática de primaria hay 30 computadores portátiles donados por el programa Computadores para Educar de la primera dama de la república, a ellos tiene acceso los niños de primaria. Al ser un colegio distrital en concesión se rige por lo dispuesto por la secretaría de educación con respecto al uso de materiales y libros: “a los estudiantes no se les debe exigir la compra de ningún texto o material diferente a un cuaderno y un esfero“, lo cual limita la adquisición de conocimiento y el desarrollo de motivación.

Imagen 13. Visual interior del CED Don Bosco V, Sala de sistemas.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

Los estudiantes del grado 8A, provienen de familias en las cuales sus padres, en su mayoría se desempeñan como trabajadores de servicios generales, tales como operarios de fábrica, vigilantes, señoras del aseo y actividades similares. Las familias de la comunidad son nucleares pero también hay otras tantas monoparentales y otras en las cuales ninguno de los dos padres ejerce la orientación de sus hijos, habiéndose delegado a otros miembros de la familia como abuelos, tíos, hermanos mayores, etc. Un gran número de estudiantes pertenecen a familias en las cuales hay más de dos hijos y un bajo ingreso económico. Los estudiantes se caracterizan por su sencillez en sus relaciones interpersonales con pares y docentes. Un marcado rasgo de comportamiento es su agresividad en los juegos que practican y en el vocabulario usado para dirigirse a sus compañeros. Muestran falta de interés y compromiso frente a sus pertenencias e implementos personales y de la comunidad, tales como pupitres, muebles, puertas y demás.

Aunque muchos de ellos se caracterizan por el respeto en el trato a docentes, pautas de comportamiento y hábitos de estudio y comportamiento, y son pocos los que muestran poco manejo del respeto, el cumplimiento, el compromiso y la responsabilidad. Aunque asisten con regularidad a la entrega de boletines, los padres no se muestran muy involucrados en el proceso de

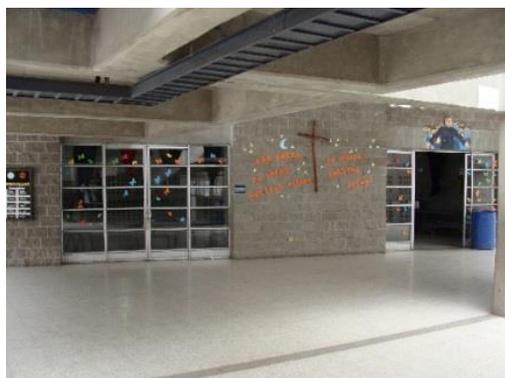
aprendizaje de sus hijos: cumplimiento con el manual de convivencia, cumplimiento con asistencia, tareas y trabajos de sus hijos, esto se presenta principalmente por encontrarse laborando con el fin de brindarle lo mejor a sus familias.

Imagen 14. Visual exterior del CED Don Bosco V.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

Imagen 15. Visual exterior del CED Don Bosco V, aulas bachillerato.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

Imagen 16. Visual exterior del CED Don Bosco V, planta abierta.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

Imagen 17. Visual interior del CED Don Bosco V, Aulas de clase primer registro fotográfico.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

Imagen 18. Visual interior del CED Don Bosco V, aulas de clase segundo registro fotográfico.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

Imagen 19. Visual exterior del CED Don Bosco V, corredor acceso a sala de profesores.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

El CED Don Bosco V (Bogotá, Colombia) cuenta con una sala de Internet de 25 equipos de cómputo y acceso a Internet por medio de una conexión de ancha banda, adicionalmente los equipos de cómputo cuentan con Windows 7 y todo el paquete de la Suite de Office y diversos navegadores WEB para poder desarrollar las actividades planteadas en el sitio web “Colombia - Mitos”.

Imagen 20. Visual interior del CED Don Bosco V, segunda sección sala de sistemas.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

2.3 Marco teórico.

La escuela constructivista promueve el desarrollo en la medida en que promueve la actividad mental constructiva del estudiante, entendiendo que es una persona única, irreplicable, pero perteneciente a un contexto y un grupo social determinado que influyen en él (Losada, 2003, pág. 32).

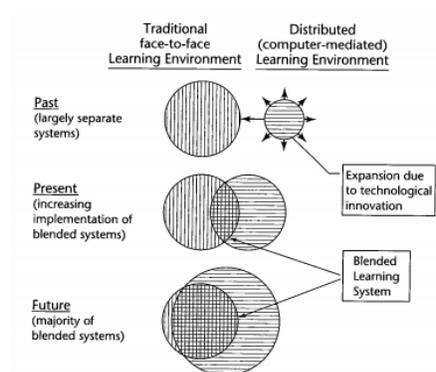
Actualmente existen una gran diversidad de posturas que pueden tomarse como constructivistas, desde las cuales se indaga y se interviene en el ámbito educativo, pero a la vez se hacen planteamientos epistemológicos, se explican los procesos de desarrollo del psiquismo o la inteligencia, o bien, se incursiona en los campos propios de la clínica y otras disciplinas sociales (Díaz Barriga Arceo & Hernández Rojas, 2010, pág. 63). Por lo tanto la definición de constructivismo es un debate en sí mismo, sin embargo, se puede hacer una breve recapitulación de los referentes teóricos más importantes que han logrado dar sentido a este modelo.

El modelo actualmente desarrollado es el significativo y constructivista fundamentado en el principio de que las personas construyen sus conocimientos a partir de su ambiente físico social y cultural. Es decir, el conocimiento es el resultado de un proceso de construcción, deconstrucción y reconstrucción de la comprensión de la realidad. Plantea la importancia de interacción entre los sujetos que aprenden bajo un fundamento colaborativo, se afirma que solo hay un verdadero aprendizaje cuando lo que se trata de aprender se logra relacionar con lo que ya conoce el sujeto. En este sentido se considera el aprendizaje de manera gradual y que el estudiante siempre tiene unos conocimientos previos. Por otra parte se considera que el

conocimiento nuevo es significativo cuando tiene relación con la realidad concreta e incide en ella para transformarla y en la vida de las personas. Es un aprendizaje en la vida y para la vida.

2.3.1 Modelo pedagógico híbrido.

Imagen 21. Convergencia de los modelos de aprendizaje híbridos.



Fuente: The handbook of blended learning (Graham & Curtis J. Bonk, 2012, pág. 125).

El desarrollo del proyecto Colombia-Mitos propone un aprendizaje basado en el uso de la tecnología, en el cual se integra el aprendizaje autónomo en línea con los procesos presenciales sobre la base del modelo pedagógico híbrido, teniendo en cuenta aspectos relevantes del proceso de enseñanza-aprendizaje constructivista. En la imagen 21 se puede evidenciar como se combina la presencialidad académica con componentes de la tecnología informática y computación e internet, para construir el conocimiento de los procesos lectores de los estudiantes con el apoyo de la literatura mitológica.

Dicho proceso por la adquisición de conocimientos presenta al profesor como agente mediador de los procesos que conducen a los estudiantes a la construcción del conocimiento

y a la adquisición de las capacidades, no debe sólo dominarlas, si no apropiarse de nuevas formas de enseñar. Hoy en día se espera que los profesores privilegien estrategias didácticas que conduzcan al estudiante a la adquisición de habilidades cognitivas de alto nivel, a la interiorización razonada de sus valores y actitudes, a la apropiación y puesta en práctica de aprendizajes complejos, resultado de su participación activa en ambientes pedagógicos de modelos híbridos. Por lo tanto la función del maestro no debe limitarse a la simple transmisión de la información ni a la de facilitador del aprendizaje; en el sentido en que ello limite su labor a la creación de un ambiente educativo enriquecido y a “observar” cómo aprenden sus estudiantes, a esperar que manifiesten una actividad auto estructurante por sí solos.

(Graham & Curtis J. Bonk, 2012, pág. 23) Presenta el modelo híbrido como aquel en el que están presentes ambientes tradicionales de aprendizaje, usados durante siglos, con los ambientes distribuidos con posibilidades tecnológicas de comunicación. El proceso educativo en el concepto híbrido se puede determinar como la expansión espaciotemporal (sincrónica y asincrónica) en el ambiente de aprendizaje.

En este modelo se planean cursos o clases en espacios presenciales, no presenciales y autónomos, se busca la integración entre estos a través de trabajos individuales y grupales que promueven variados tipos de interacción entre docentes y estudiantes.

La educación en su paradigma actual, hoy está dirigida principalmente a promover capacidades y competencias y no sólo conocimientos cerrados o técnicas programadas, por lo que el aprendizaje y la capacidad para aprender se sitúan en el centro de todo proyecto educativo; por

lo que el foco de todos los procesos educativos debe cambiar en la dirección de formar personas que gestionen sus propios aprendizajes, adopten autonomía creciente y dispongan de las herramientas intelectuales y tecnológicas que les permitan un aprendizaje continuo y a lo largo de la vida (Díaz Barriga Arceo & Hernández Rojas, 2010, pág. 61).

El profesor, como agente mediador de los procesos que conducen a los estudiantes a la construcción del conocimiento y a la adquisición de las competencias exigidas por la actual sociedad, debe apropiarse de nuevas formas de enseñar. En particular se tienen grandes expectativas depositadas en que el docente del siglo XXI en curso sea muy diferente del clásico, dado que la sociedad del conocimiento, las tecnologías de la información, la multimedia y las telecomunicaciones otorgan a su profesión nuevos significados y roles (Díaz Barriga Arceo & Hernández Rojas, 2010, pág. 85).

El rol del docente en este contexto híbrido, consta de momentos presenciales y virtuales mediados por las TIC debe ser activo y su papel debe ser el de organizador y mediador en el encuentro del alumno con el conocimiento, siempre respetando que el conocimiento es una construcción social y participativa que se basa en lo que el estudiante sabe y en el diálogo que tiene con sus pares (Díaz Barriga Arceo & Hernández Rojas, 2010, pág. 33).

En los encuentros presenciales y a su vez mediados por las TIC el docente debe incluir actividades prácticas transversales como proyectos o análisis de casos, generar la posibilidad de aplicar los conocimientos en casos contextualizados y significativos, en lo virtual promover actividades individuales y sobre todo grupales cooperativas, las sesiones virtuales deben

llevar a la reflexión y producción escrita, y los trabajos individuales deben ser llevados por el docente a compartirlos con los demás estudiantes para ser analizados y reflexionados para generar nuevos conocimientos a través de la discusión. El docente debe ser dinamizador de las discusiones, solucionar dudas y retroalimentar los productos de los estudiantes. Debe promover la interacción estudiante – docente a través de discusión y diálogo espontáneo y constante.

La metáfora educativa del estudiante de la sociedad del conocimiento con base en este modelo pedagógico plantea que éste requiere convertirse en un aprendiz autónomo, capaz de autorregularse y de adquirir habilidades para el estudio independiente, auto motivado y permanente. Así mismo necesita aprender a tomar decisiones y solucionar problemas en condiciones de conflicto e incertidumbre, buscar y analizar información de diversas fuentes para transformarla en aras de construir y reconstruir el conocimiento en colaboración con otros. Esto implica que lo relevante del conocimiento sea poder “transformar lo que sabe” y no únicamente poder “decir lo que sabe”. Se espera que el estudiante como resultado de su paso por las instituciones educativas, aprenda a aprender, a colaborar, a comportarse de forma ética, responsable y solidaria, a resolver problemas, a pensar y recrear el conocimiento (Diaz Barriga Arceo & Hernández Rojas, 2010, pág. 79).

La gestión del tiempo es importante para el estudiante en línea, ya que debe disponer de tiempo para conectarse al aula con regularidad y estar al tanto de lo que pasa en ella y de informaciones nuevas, debe leer las indicaciones del profesor y de las intervenciones de la clase, debe acceder a los materiales y recursos y para recuperarlos en el formato más conveniente para

trabajar con ellos, debe estudiar, debe hacer preguntas si tiene dudas, debe realizar las actividades de aprendizaje y de evaluación.

Por último el estudiante tendrá que ser capaz de gestionar la información y el conocimiento, asociado a la modalidad formativa y con autonomía y pro actividad, el estudiante en línea cursa una modalidad semipresencial por lo tanto debe ser capaz de buscar, seleccionar y utilizar de manera personal la información y el conocimiento sobre internet.

2.3.1.2 Educación Mediada por TIC.

Se vive en un mundo con una innovación tecnológica; la vertiginosa velocidad de las tecnologías digitales actualmente hace parte de nuestras vidas. La innovación tecnológica ofrece varias líneas de posibles soluciones que pueden ser utilizadas por los docentes o los potenciales usuarios. Sin embargo principalmente nos debemos interesar por la creación de más eficientes experiencias de aprendizaje, incrementar el acceso y la flexibilidad, a su vez reducir los costos de aprendizaje esto se ofrece aplicando una metodología híbrida a través de un AVA.

La educación mediada por TIC y el aprendizaje electrónico actualmente se han transformado o al menos apuntan a transformarse en caminos o vías de formación dentro de diversas áreas del conocimiento. Pese a que aún los impactos educacionales de estas modalidades no son completamente tangibles, sí es innegable que en todo el mundo ha crecido el número de instituciones que ofrecen cursos en esta modalidad, aumentando de esta manera la diversidad de los mismos así como el número de estudiantes interesados en formarse bajo el esquema de modelos

híbridos. Así mismo el prestigio de estas modalidades de educación también ha crecido y un registro de ello es la implementación de estas estrategias dentro de las instituciones educativas como apoyo a las clases netamente magistrales (Silva Quiroz, 2011, pág. 56).

Esta tendencia actual en la educación es sin duda fundamentalmente respaldada gracias a la implementación y el continuo desarrollo de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), ajustadas para los diferentes saberes y materias del conocimiento.

La incorporación de las TIC en las modalidades de educación de hoy no es fortuita, y se fundamenta entre múltiples razones como el aumento de la accesibilidad por parte de los usuarios potenciales, el abaratamiento constante de los costos de distribución de la información por medios electrónicos y la demanda constante de estos servicios en instituciones educativas formales y otras (Roldán, y otros, 2011, pág. 56 y 63). A estas razones, también podrían sumarse el acceso a un mercado globalizado que permite ampliar enormemente el campo de acción de las ofertas de educación híbrida y el acceso a un número ilimitado de recursos para el aprendizaje disponible en internet. Estos motivos son suficientes para justificar la tendencia de la incorporación de TIC en la educación, sin embargo estas tecnologías también abren el proceso de enseñanza – aprendizaje a diversas posibilidades.

Considerando ahora los beneficios que el uso de las TIC representan para los docentes y estudiantes, tal vez el más importante, es el hecho de que las TIC promueven (cuando son bien aplicadas) la bidireccionalidad en la comunicación (entre estudiantes y profesores) libre de restricciones de tiempo y espacio, ya que la gran cantidad de herramientas disponibles para el

uso en un entorno virtual de educación a distancia se ubican en dinámicas tanto sincrónicas como asincrónicas del aprendizaje (Silva Quiroz, 2011, pág. 41). Sumado a esto las TIC y por lo tanto su uso en un entorno virtual propenden hacia el aprendizaje colaborativo y comunitario el cual tiene un marcado acento que resuena en el constructivismo híbrido como modelo pedagógico.

2.3.1.3 Didáctica.

Al establecer la relación enseñanza-didáctica se dice que: “la didáctica es a la enseñanza lo que la pedagogía a la educación” (M, E, & Bello, 2000, pág. 45). Se trata de dos saberes (uno global, otro específico), que orientan dos prácticas sociales (una más global y otra más específica). Si la enseñanza es un momento específico del proceso educativo, la didáctica será también un componente importante de la pedagogía. Como ésta, la didáctica ha evolucionado hacia un saber científico de autonomía relativa, con objetivo propio; es también una teoría-práctica; una ciencia prospectiva (Losada, 2003, pág. 69).

Es una disciplina que se ocupa específicamente de la enseñanza. Involucra los métodos y estrategias de instrucción y está orientado por un pensamiento pedagógico. La didáctica como ciencia tiende a especializarse en áreas del conocimiento, refiriendo la didáctica general a los principios y técnicas de la enseñanza. En forma global abarca el planeamiento, los procesos de aprendizaje, la evaluación y las corrientes pedagógicas.

La didáctica especial se aplica a cada área en particular. Analiza los problemas al interior de la disciplina: selección de contenidos, técnicas de enseñanza, metodologías, fortalezas, debilidades, logros y planes o proyecto de área (Gascon & Labra, 2008, pág. 59).

2.3.1.4 Estrategia didáctica.

Según (Quintana, 1995, pág. 65) una estrategia didáctica es el proceso reflexivo, discursivo y meditado que pretende determinar el conjunto de normas y prescripciones necesarias para optimizar un proceso de enseñanza-aprendizaje. Como ejemplos de estrategias se pueden citar: las de repetición, elaboración, organización de la información o incluso regulación de los propios procesos cognitivos y afectivos (Santaella, 2010, pág. 88).

2.3.1.5 Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA).

La irrupción de Internet así como el constante decrecimiento en los costos de acceso a la tecnología y el continuo desarrollo de avances en las telecomunicaciones y recursos informáticos, ha permitido (como ya se ha mencionado antes) la migración de las prácticas de enseñanza – aprendizaje a ambientes totalmente virtualizados (E – learning) o parcialmente virtualizados (B – learning). Esta migración no ha sido repentina y es el fruto de un avance paralelo entre tecnología y los cambios de paradigma que ha tenido la educación en los últimos tiempos, por lo tanto es posible distinguir diferentes niveles de apropiamiento y uso de estas tecnologías. Hamon y Jones (1999) analizaron el uso de la web en la educación y distinguieron cinco niveles de sofisticación pedagógica y tecnológica, los cuales no son excluyentes uno de otro y también pueden verse como etapas sucesionales en la adopción de las TIC y las herramientas de las telecomunicaciones y la informáticas en los modelos de educación y procesos de enseñanza – aprendizaje.

En resumen, el uso de las TIC pretende integrar las nuevas tecnologías en las clases presenciales y sacar el máximo provecho de ellas fuera del aula. De esta manera se espera que las tecnologías se incorporen de manera paulatina y así la enseñanza virtual pueda hacer lo propio en un curso de modalidad semi-presencial. Tampoco se pretende mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, sino facilitar la labor de docentes y estudiantes puesto que reúne lo mejor de cada estrategia.

2.4 Marco legal.

Desde la Constitución Política de Colombia (1991) se establece el derecho que tienen todas las personas a la educación; en ella se destaca desde el artículo 67 las condiciones bajo las cuales el estado debe garantizar el derecho a la formación integral de los estudiantes, además de velar por los procesos de acceso y permanencia en el sistema.

En cuanto a la Ley General de Educación (Alcaldía de Bogotá, 1994), se destaca el compromiso que adquieren las instituciones desde el servicio educativo que ofertan los cuales no solo se retoman los aspectos conceptuales a desarrollar con los estudiantes sino también hace referencia de la dotación de recursos con los que debe contar la institución para garantizar el desarrollo integral del estudiantado y a calidad de su educación.

Artículo 2. Servicio educativo. El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos,

metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación (Alcaldía de Bogotá, 1994).

De otra parte, se retoman los lineamientos de Lengua Castellana emitidos por el Ministerio de Educación Nacional, destacando el numeral 4.3 “eje referido a los procesos culturales y estéticos asociados al lenguaje: el papel de la literatura”; desde el cual se recalca los saberes que se adquieren por la experiencia misma del proceso lector, los significados y la simbolización, además del diálogo que realiza el lector con el autor y la interpretación de los textos a través de sus personajes; lo que implica el acopio histórico de la cultura a través de la palabra (Ministerio de Educación, 2014).

Por ello la importancia de retomar la literatura colombiana a través y sus textos históricos que recopilan las costumbres de un pueblo, su cultura y sus saberes que son parte del bagaje literario al cual debe acceder cualquier estudiante para su formación literaria y cultural.

Por su parte, los lineamientos de Ciencias sociales destacan que, la construcción del sujeto y la comprensión de su entorno dependerá de la interpretación que éste realice a partir de los fenómenos sociales que lo rodean y su cultura; de allí se destaca la importancia del papel del lenguaje en el ámbito escolar para que los estudiantes a partir de la recreación y transformación del universo simbólico logren el entendimiento de su historia y su realidad desde evidencias documentales (Meda, 2014).

Desde este aspecto se reitera la pertinencia de la enseñanza de la historia y las costumbres de los pueblos a través de las producciones literarias propias de cada región, las cuales contribuirán a que el estudiante reconozca la diversidad cultural del territorio colombiano además de los antecedentes históricos que trascienden las explicaciones a los fenómenos naturales, sociales y han ido pasando de generación en generación.

En cuanto a los procesos de información y las mediaciones que se deben emplear en los procesos de aprendizaje se encuentra la ley 1341 de 2009 (MinTIC, 2009) la cual tiene como objeto garantizar el libre acceso a la comunicación a través del uso de las TIC, desde allí se establece dentro de sus principios, en el numeral 7 aspectos referidos al derecho a la comunicación y el acceso a los sistemas de información como se observa a continuación:

“El derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC: En desarrollo de los artículos 20 y 67 de la Constitución Nacional el Estado (Alcaldía Mayor de Bogotá, 1991) proporcionará a todo Colombiano el derecho al acceso a la tecnologías de la información y las comunicaciones básicas que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos: La libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. Adicionalmente el Estado establecerá programas para la población de los estratos desarrollara programas para que la población de los estratos menos favorecidos y la población rural tengan acceso y uso de las plataformas de comunicación, en especial de internet y contenidos informáticos y de educación integral. ” (MinTIC, 2009).

En consecuencia, los procesos de aprendizaje deberán estar acompañados de mediaciones que garanticen no solamente la participación de todos los estudiantes, sino que además genere el enriquecimiento y la innovación didáctica a partir del empleo de herramientas tecnológicas que viabilicen la comprensión de temas educativos.

Capítulo 3. Diseño Metodológico

3.1 Tipo de investigación.

La metodología empleada para el abordaje de la situación problema es el tipo de investigación mixta, la cual retoma elementos del método cuantitativo y cualitativo para la medición y recolección de la información, que da un marco de referencia para la comprensión del fenómeno de estudio (Sampieri, Collado, & Lucio, 1991). Por lo tanto, el diseño empleado para este estudio fue de tipo interpretativo frente a la recolección y medición de las variables de estudio y descriptivo dado que busca caracterizar una situación o evento lo que conlleva a la revisión del cómo es y cómo se manifiesta el fenómeno de estudio.

Es así como desde el método cuantitativo se retoma para este estudio un acercamiento más efectivo desde la medición dada a las variables de indagación sobre la percepción de los estudiantes hacia el uso de herramientas virtuales para su aprendizaje y desde una perspectiva cualitativa, ya que intenta comprender e interpretar la realidad en un determinado contexto, por medio de pensamientos personales e interpretaciones de tipo subjetivo. La principal característica de este método de investigación es su interés por captar la realidad social a través de los ojos de la gente que está siendo estudiada, es decir, a partir de la percepción que tiene el sujeto de su propio contexto (Bonilla & Rodríguez, 1997).

3.2 Población.

El C.E.D Don Bosco V cuenta con 1254 estudiantes distribuidos en 29 grados; 12 correspondientes a primaria, 10 a básica secundaria y 7 a la media vocacional. Dicha población estudiantil forma parte de los estratos 1, 2 y 3 del barrio Bilbao de Suba y sus alrededores. Además, la institución educativa tiene un grupo dinamizador o directivo conformado por seis personas y un equipo de 54 profesionales docentes distribuidos en las diferentes áreas del conocimiento.

3.3 Muestra.

La muestra estuvo conformada por 18 estudiantes del grado Octavo del CED Don Bosco V (Bogotá, Colombia), quienes colaboraron de manera voluntaria en este estudio y para la recolección de la información requerida. Se contó con un total de 8 niñas y 10 niños y las edades de los estudiantes oscilan entre los 12 y los 14 años.

3.4 Instrumentos.

El instrumento o técnica seleccionada para la investigación fue la Encuesta. Anexo 1. Instrumento aplicado a los estudiantes de octavo grado en el CED Don Bosco V (Bogotá, Colombia).

Con esta encuesta se busca información sistemática sobre datos que se hacen necesarios para la realización del proyecto con base en preguntas contextualizadas a la realidad

del problema como lo es la deficiencia en el proceso lector y la falta de herramientas multimediales para fortalecer dicho proceso por medio de textos mitológicos en los estudiantes del grado 8A del CED Don Bosco V. En la encuesta realizada a esta población se les hicieron las mismas preguntas, misma cantidad, mismo orden, y en una situación social similar, en la cual los estudiantes referenciaron lo que piensan, sienten, perciben, desean, aprueban o desaprueban del caso en particular investigado. Con el fin de establecer los lineamientos en el diseño del Ambiente Virtual de Aprendizaje para un fácil acceso y desarrollo de las actividades multimediales.

3.5 Análisis de resultados.

Tabla 1: Agrado por los textos.

Resultados pregunta 1		
CATEGORIAS	ESTUDIANTES	100%
Novela	6	33.3%
Mito	1	5.6%
Leyenda	3	16.7%
Poesía	4	22.2%
Ficción	4	22.2%

Fuente: Elaboración propia, 2015

Gráfica 1. Agrado por los textos.

Fuente: Elaboración propia, 2015.

Los textos referentes a Mitos y Leyendas son los que menos agrado presentan entre los estudiantes encuestados, lo cual da la opción de encender y fortalecer el gusto por los mismos por medio de la propuesta del actual proyecto. El Mito con el 5% de favorabilidad y la Leyenda con el 17%.

Pregunta 2.

Tabla 2: Dificultades de lectura.

Resultados pregunta 2		
DIFICULTADES	ESTUDIANTES	100%
Repeticiones	3	16.7%
Velocidad al leer	3	16.7%
Falta de conocimiento de las palabras	6	33.3%
No respeto pausas ni signos de puntuación	3	16.7%
Confundo los renglones	2	11.1%
No comprendo lo que leo	1	5.6%
Falta de atención	0	0%

Fuente: Elaboración propia, 2015.

Gráfica 2. Dificultades de lectura.

Fuente: Elaboración propia, 2015.

En el aspecto del proceso lector, los encuestados manifiestan en un 33.3% la falta de vocabulario y en un 17% el afán por terminar la lectura como las principales dificultades al leer. Y en el campo de desmotivación en este mismo proceso hay resultados muy pares entre la temática, la extensión de los textos, el tamaño muy pequeño de la letra y la falta de imágenes como los aspectos que más influyen en la falta de amor y agrado por la lectura.

Pregunta 3.

Tabla 3: Desmotivación lectora.

Resultados pregunta 3		
CAUSAS	ESTUDIANTES	100%
La temática	3	16.7%
La extensión del texto	4	22.2%
Los textos no presentan imágenes	2	11.1%
El tamaño de la letra de los textos	5	27.8%
No relaciono la lectura con eventos mi entorno	3	16.7%
Medio a través el cual e presentan los textos	1	5.6%

Fuente: Elaboración propia, 2015.

Gráfica 3. Desmotivación lectora.

- La temática
- Los textos no presentan imágenes
- No relaciono la lectura con eventos mi entorno
- La extensión del texto
- El tamaño de la letra de los textos
- Medio a través el cual e presentan los textos



Fuente: Elaboración propia, 2015.

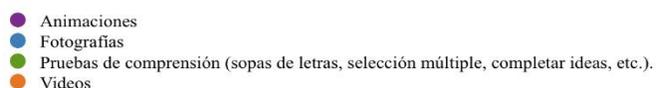
La extensión del texto y el tamaño de la letra suman un 50% de factores como desmotivantes para acercar a los estudiantes a la lectura, estos prefieren textos no muy extensos y letras más grandes en los mismos. Contextualizar con la realidad las lecturas realizadas son otro aspecto que desmotiva a los estudiantes en el proceso lector con un 18% y la falta de imágenes con un 11%, las cuales prefieren fueran mucho más constante su presencia en los textos a leer.

Pregunta 4.

Tabla 4: Actividades favoritas lectoras.

Resultados pregunta 4		
ACTIVIDADES	ESTUDIANTES	100%
Animaciones	5	27.8%
Fotografías	6	33.3%
Pruebas de comprensión (sopas de letras, selección múltiple, completar ideas, etc.).	2	11.1%
Videos	5	27.8%

Fuente: Elaboración propia, 2015.

Gráfica 4. Actividades favoritas lectoras.

Fuente: Elaboración propia, 2015.

Los estudiantes ven actividades como animaciones, fotografías y videos como las más favorables para realizar o complementar los procesos de lectura comprensiva. Estas tres actividades suman el 88% de más agrado entre los jóvenes encuestados.

Pregunta 5.

Tabla 5: Definición de AVA.

Resultados pregunta 5		
RESPUESTA	ESTUDIANTES	100%
Un entorno virtual de video juegos	3	16.7%
Un ambiente virtual, que permite el desarrollo de procesos de aprendizaje	14	77.8%
Entorno virtual e contenidos musicales, historias y noticias	1	5.6%

Fuente: Elaboración propia, 2015.

Gráfica 5. Definición de AVA.

- Un entorno virtual de video juegos
- Un ambiente virtual, que permite el desarrollo de procesos de aprendizaje
- Entorno virtual e contenidos musicales, historias y noticias



Fuente: Elaboración propia, 2015.

El 77.8% de los encuestados, tienen un concepto acerca de AVA “Ambiente Virtual de Aprendizaje” como una herramienta que les permitirá de una mejor manera y agrado el desarrollo de sus procesos de aprendizaje.

Pregunta 6.

Tabla 6: Herramientas docentes.

Resultados pregunta 6		
HERRAMIENTAS	ESTUDIANTES	100%
Libros	13	72.2%
Audio libros	0	0%
Juegos	0	0%
Facebook	2	11.1%
Youtube	2	11.1%
Correos electronicos	0	0%
Presentaciones animadas	1	5.6%
Chat	0	0%
Foros	0	0%
Wikis	0	0%

Fuente: Elaboración propia, 2015.

Gráfica 6. Herramientas docentes.

Fuente: Elaboración propia, 2015.

En el ámbito de las herramientas de apoyo empleadas por los docentes para el proceso de enseñanza – aprendizaje, el 72% de los estudiantes manifiestan que los libros en físico son los más utilizados por estos, entre tanto que, todos los medios multimediales e informáticos contaron con un 0%, 5% y 11%. Este resultado demuestra que la propuesta virtual de aprendizaje del proyecto es de suma importancia y necesidad para brindarles a los estudiantes una oportunidad más atractiva y agradable en su proceso académico.

Pregunta 7.

Tabla 7: Aplicaciones de estudio.

Resultados pregunta 7		
APLICACIONES	ESTUDIANTES	100%
Redes sociales	4	22.2%
Bibliotecas virtuales	2	11.1%
Bases de datos	0	0%
Videos	0	0%
Facebook	2	11.1%
Google	10	55.6%

Fuente: Elaboración propia, 2015.

Gráfica 7. Aplicaciones de estudio.

Fuente: Elaboración propia, 2015.

Con respecto a las aplicaciones que los encuestados usan de manera más frecuente para estudiar, Google con el 56% hace ver que los estudiantes encuentran en los buscadores de internet el mejor, más rápido y atractivo medio para consultas, investigaciones y repasos de temáticas, seguido por las redes sociales 33%, en las que manifiestan que puedan preguntar, comparar o complementar con sus compañeros y dejando las bibliotecas virtuales como última opción de investigación o consulta.

Pregunta 8.

Tabla 8: Dispositivos de consulta.

Resultados pregunta 8		
DISPOSITIVOS	ESTUDIANTES	100%
Computador	7	38.9%
Tablet	2	11.1%
Celular	9	50%

Fuente: Elaboración propia, 2015.

Gráfica 8. Dispositivos de consulta 8.

● Computador ● Tablet ● Celular



Fuente: Elaboración propia, 2015.

El dispositivo tecnológico más utilizado para consultar cualquier información académica es el celular con un 50% de aceptación, y el computador con un 39%. Lo cual denota que casi el 90% de los jóvenes de la muestra tienen acceso a dispositivos informáticos, lo cual es esencial para el desarrollo del proyecto.

3.6 Diagnóstico

Los estudiantes de 8A perciben como sus mayores dificultades al leer; la falta de vocabulario, la extensión de los textos, el tamaño de la letra, la falta de contextualización de algunas palabras y la aplicación de medios o herramientas tradicionales en los procesos de enseñanza como son los libros, trabajos, investigaciones netamente escritos en el papel. Estos son aspectos que no promueven el interés y goce por los procesos de aprendizaje y especialmente por los lectores con sentido crítico, artístico y pertinente a sus intereses y necesidades.

La falta de herramientas multimediales brillan por su ausencia en su proceso de enseñanza aprendizaje, y los alumnos ven en la web 2.0 un medio que permite de manera más agradable el desarrollo del mismo, las actividades como animaciones, videos, fotografías los jóvenes las perciben como muy favorables para desarrollar o complementar los proceso de lectura comprensiva.

Capítulo 4. Propuesta

4.1. Título.

COLOMBI@ MITOS

<http://yersonmeister.wix.com/colombiamitos>

4.2. Descripción.

La propuesta se basa en la creación de una página web con un diseño moderno, actual de fácil navegación, en donde se encuentran contenidos de apoyo relacionados con la mitología precolombina, como medio literario y técnicas de enseñanza-aprendizaje en los procesos lectores. Basados en investigaciones que junto a los pre-saberes de los estudiantes los van sumergiendo e integrando a la temática literaria a trabajar como son los textos mitológicos, estrategias pedagógicas que permiten la sistematización de información a comprender como en los cuadros comparativos y mapas mentales, otras que transmiten emociones y recrean escenas de los textos para atraer, seducir y darle goce a los alumnos como lo es la de lectura a viva voz.

La síntesis de la información fundamental del texto como estrategia pedagógica en la lectura comprensiva es esencial para desarrollar la identificación de ideas principales y secundarias y relacionarlas con argumentos, la interacción de los juegos como rompecabezas y de palabras como sopas de letras entre otras, aportan al disfrute y el mejoramiento del proceso lector.

4.3. Justificación.

La preocupación por contribuir al mejoramiento de la calidad y equidad de la educación ha propiciado que en las instituciones se reflexione y discuta en torno al mejoramiento de la comprensión lectora y el proponer metodologías adecuadas para ello.

Los estudiantes de 8° grado por corresponder al nivel en el que se deben consolidar todas las competencias de lectura que se trabajan y desarrollan en los niveles inferiores: principios del lenguaje escrito y discursivo, acercamiento a las obras literarias y conocimiento teórico del lenguaje y son un grupo contextualizado con el fin del proyecto. Para el Ministerio de Educación todos los procesos mencionados anteriormente tienen que afianzarse y progresar, de modo de que los estudiantes estén preparados para enfrentar las exigencias de la educación media, de la vida universitaria y laboral adulta. En ese contexto, dentro del proceso educativo, se deben consolidar estas prácticas en torno a la comprensión lectora, ya que un adecuado desempeño apunta a que los alumnos y alumnas puedan dominar la estructura del lenguaje y responder de manera correcta a las distintas necesidades comunicativas que se le presenten en la vida diaria.

El proponer metodologías atractivas para los estudiantes con el fin de enriquecer sus proceso de enseñanza aprendizaje ven en las herramientas ofrecidas por las TIC y la lectura de Mitos y leyendas diversas actividades multimediales para su mejoramiento. La diversificación en el acceso a Internet a través de diversos dispositivos móviles facilita al estudiante la interacción con material didáctico virtual, por medio de este material se logra motivar y resignificar los procesos pedagógicos.

4.4. Objetivo.

Desarrollar las habilidades lectoras y aumentar el gusto por las mismas para que el estudiante se desenvuelva en forma más autónoma mediante el uso de material didáctico mediado por las TIC.

4.5. Estrategias y actividades.

La estrategia didáctica hace referencia a las laborales lúdicas y pedagógicas a desarrollar por parte del estudiante que son propuestas por el docente bajo un sistema y seguimiento de evaluación cualitativo o cuantitativo, y así determinar el alcance de un aprendizaje específico.

La estrategia didáctica del sitio web “Colombia - Mitos” presenta actividades que mezclan: la investigación, la interacción y la interactividad mediante el uso de los recursos digitales tales como: juegos, animaciones, audios y videos.

4.5.1 Actividad: Literatura en el cine.

Consulte acerca del personaje mítico Aquiles y compare la información que consiga con el papel que interpreta Brad Pitt en la película TROYA, mediante la elaboración de un cuadro comparativo utilizando Excel.

Los cuadros comparativos son una herramienta o técnica de enseñanza-aprendizaje muy útil para visualizar en un golpe de vista las semejanzas y diferencias entre dos o más datos, hechos o situaciones. Permite la organización y sistematización de la información a comprender, constituyéndose en una estrategia importante para el aprendizaje significativo.

Al final de la lectura comprensiva del tema los alumnos deben hacerlos como modo de repaso para el aprendizaje, de algún cuadro aportado por el profesor, y sobre esa base, ampliar el tema, para luego volver al cuadro con la finalidad de repaso.

4.5.2 Actividad: Oímos e imaginamos Literatura Precolombina-

De acuerdo al audio "Literatura Precolombina", ubicado en contenidos, desarrolle la siguiente sopa de letras, con palabras claves del audio y algunos héroes Mitológicos de la Literatura Precolombina Colombiana.

El audio utilizado en este contenido, es un ejercicio de lectura en voz alta o a viva voz, el cual permite al lector transmitir emociones a sus oyentes, y recrear escenas descritas en el texto que se hacen más atractivas gracias al uso de las tonalidades sonoras al momento de realizar esta actividad.

Según (Vásquez, 2008, pág. 101) “la lectura en voz alta, la lectura dramatizada (esa que implica ejercitamiento y dominio de la respiración) es un gancho eficaz para la seducción. Sin lugar a dudas, y eso se cumple desde el cazador prehistórico de las cavernas, es a través del

encantamiento del oído como logramos poner en sintonía al hombre con el mundo de lo imaginario”.

De igual manera, la responsabilidad de envolver al oyente no recae sólo sobre el lector, éste debe construir los elementos que le ayudarán a representar en su mente los hechos y acontecimientos transcurridos en el texto gracias a la proyección que el lector dé a su voz al realizar el ejercicio de lectura; el ejercicio debe ser un trabajo cooperativo y colaborativo entre los dos actores.

4.5.3 Actividad: Clases de Mitos.

En la siguiente gráfica se pueden visualizar imágenes caracterizando las diferentes clases de Mitos. Arme el rompecabezas que corresponde a la imagen presentada. Elabore una presentación de PowerPoint, la cual sintetice los aspectos más importantes de las clases de Mitos, teniendo en cuenta los contenidos propuestos, más el proceso investigativo realizado de manera cooperativa.

En cuanto a los procesos que permiten la síntesis de la información fundamental del texto, el lector elabora la lista secuencial de todas las proposiciones que forman el texto, denominada en la jerga técnica “texto base” o “microestructura” del texto; sobre ese texto base, completo, se aplican diversas estrategias de reducción de la información para formar el texto resumido, la denominada “macroestructura” del texto.

La síntesis me permite al estudiante identificar las ideas principales, relacionar las secundarias con ellas, resumir el texto a un argumento, etc. Comprender un texto no es “sacar” lo que éste dice, sino elaborar activamente el significado aplicando complejos procesos mentales e integrando la información puramente textual con lo que uno sabe del tema sobre el que se habla.

4.6 Cronogramas.

Tabla 9. Cronograma general del proyecto.

CRONOGRAMA AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE MITOS Y LEYENDAS PRECOLOMBINAS																							
		MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE					
ACTIVIDADES/SEMANA		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	RESPONSABLE	RECURSOS
1	Identificar la población objetivo (Visita institucional)																					Carlos Alfonso Torres Reyes	Humano: Estudiantes y Docentes Colegio Don Bosco V
2	Selección de técnica y diseño del instrumento																					Carlos Alfonso Torres Reyes - Hernan Alberto Cucalón- Yerson Gómez Murcia	Bibliografía y referentes sobre metodología de la investigación
3	Aplicación del instrumento																					Carlos Alfonso Torres Reyes - Hernan Alberto Cucalón- Yerson Gómez Murcia	Formulario Google docs: Identificar características de la plataforma
4	Tabulación de la información y análisis de resultados																					Carlos Alfonso Torres Reyes - Hernan Alberto Cucalón- Yerson Gómez Murcia	Resultados de la encuesta (Formulario Google docs), matriz de análisis categorial
5	Construcción de estrategia pedagógica																					Carlos Alfonso Torres Reyes - Hernan Alberto Cucalón- Yerson Gómez Murcia	Elementos tecnológicos (computadores, escaner, internet, recurso humano)
7	Integración de recursos y diseño del producto																					Carlos Alfonso Torres Reyes - Hernan Alberto Cucalón- Yerson Gómez Murcia	Computador, Internet, recurso humano
8	Publicación del recurso y pruebas piloto																					Carlos Alfonso Torres Reyes - Hernan Alberto Cucalón- Yerson Gómez Murcia	Estudiantes 8 grado Colegio Don Bosco V
9	Revisión y ajustes del producto																					Carlos Alfonso Torres Reyes - Hernan Alberto Cucalón- Yerson Gómez Murcia	Moodle colaborativo, matriz de análisis
10	Resultados y conclusiones																					Carlos Alfonso Torres Reyes - Hernan Alberto Cucalón- Yerson Gómez Murcia	HTML 5 Wix, matriz de análisis
11	Retroalimentación a las directivas Colegio Bosco V																					Carlos Alfonso Torres Reyes - Hernan Alberto Cucalón- Yerson Gómez Murcia	Documento final y presentación

Fuente: Elaboración propia, 2015.

Tabla 10. Cronograma de elaboración del recurso.

CRONOGRAMA OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE MITOS Y LEYENDAS PRECOLOMBINAS																							
		MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE					
ACTIVIDADES/SEMANA		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	RESPONSABLE	RECURSOS
1	Elección de plataforma para construcción del OVA																					Carlos Alfonso Torres Reyes - Hernan Alberto Cucalón- Yerson Gómez Murcia	Interfaz gráfica HTML 5 Wix
2	Elaboración de la estructura del sitio y los bocetos con diagramación de las pantallas																					Carlos Alfonso Torres Reyes - Hernan Alberto Cucalón	Elementos tecnológicos (computadores, escaner, internet, recurso humano)
3	Desarrollo sub-sitio "Historias" del OVA																					Yerson Gómez Murcia - Carlos Alfonso Torres Reyes	Material bibliográfico, malla curricular, Web grafía
4	Desarrollo sub-sitio "Actividades" del OVA																					Carlos Alfonso Torres Reyes	Material bibliográfico, malla curricular, Web grafía
5	Desarrollo sub-sitio "Recursos" del OVA																					Hernan Alberto Cucalón - Carlos Alfonso Torres Reyes	Material bibliográfico, malla curricular, Web grafía
7	Integración de recursos y diseño en la pagina Web																					Carlos Alfonso Torres Reyes - Hernan Alberto Cucalón- Yerson Gómez Murcia	Computador, Internet, recurso humano
8	Publicación del recurso y pruebas piloto																					Carlos Alfonso Torres Reyes - Hernan Alberto Cucalón- Yerson Gómez Murcia	Estudiantes 8 grado Colegio Don Bosco V
9	Evaluación del OVA																					Carlos Alfonso Torres Reyes	HTML 5 Wix, matriz de análisis

Fuente: Elaboración propia, 2015.

4.7. Contenidos.

Frente a los resultados obtenidos en el instrumento aplicado a la muestra poblacional, se realizó un análisis de las herramientas tecnológicas multimediales disponibles para que los estudiantes puedan llegar a fortalecer el proceso lector y aprendizaje de los Mitos y Leyendas. Frente a lo anterior se describen las siguientes secciones de apoyo en el AVA:

- Bienvenida presentación PowToon.

Imagen 22. Presentación inicial Colombi@Mitos.



Fuente: Elaboración Propia (2015).

- Introducción mitología universal. La literatura en la pantalla grande.

Imagen 23. Introducción mitología universal.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

- El Mito.

Imagen 24. Sección contenidos de Colombi@Mitos.



Fuente: Elaboración Propia (2015).

- Literatura Precolombina: literatura antes de la conquista, tradición oral, particularidades literarias, temas, personajes, recursos estilísticos.

Imagen 25. Explicación a través de audio.



Fuente: Elaboración Propia (2015).

- Clases de Mitos

Imagen 26. Redirección a definición de contenido.



Clases de Mitos

DAR CLICK

Tipos de mitos

Llega a tus clientes cuando ellos te están buscando.

La palabra mito, del griego *mythos*, alude a los **relatos** cuyos protagonistas son seres sobrenaturales como monstruos y dioses o bien, extraordinarios, como los héroes. Estos narran acontecimientos maravillosos y se distinguen las siguientes clases de mitos:

Cosmogónicos: por medio de estos se trata de explicar cómo fue creado el mundo y son los más comunes y numerosos. Muchas veces los protagonistas de este tipo de relato son gigantes, dioses o bien, el origen del mundo deviene de algún océano. Con respecto a la explicación del origen del hombre, se menciona muchas veces que proviene de las plantas, un puñado de tierra, un animal o árbol.

Teogónicos: en estos mitos se narra la historia y origen de los distintos dioses. Estos dioses no necesariamente surgieron primero que el hombre, por lo que muchos mitos hablan de los humanos transformándose en dioses. La concepción que se tiene de estos es bastante humanizada, son muy similares al hombre y pueden ser sus héroes o víctimas.

Escatológicos: por medio de estos relatos se busca explicar cómo será el fin del mundo. Se encuentran dos orientaciones, aquellos que hablan del fin del mundo a causa del agua y aquellos que consideran al fuego como su causante. Generalmente, estos mitos consideran que el anuncio del fin se da por medio de eclipses, terremotos,

Fuente: Elaboración Propia (2015).

- Historias: mitos prehispánicos colombianos.

Imagen 27. Sección historias de Colombi@Mitos.



Colombia Mitos "Lee y aprende mágicamente"

MITOS Y LEYENDAS PRECOLOMBINAS

INICIO CONTENIDOS HISTORIAS ACTIVIDADES RECURSOS AUTORES CONTACTENOS Blog

Bochica, el maestro de los Muiscos

Fue entonces cuando apareció Bochica, por el oriente. Era un anciano venerable de largas barbas blancas, piel blanca y ojos azules, vestido con una manta grande, que lo cubría casi hasta los pies. Venía acompañado por una mujer más joven y también blanca.

Desde el primer momento Bochica simpatizó con los indios y comenzó a enseñarles sus principales virtudes: no matar, no robar, no mentir y ayudarse los unos a los otros. Después comenzó a enseñarles sus principales actividades: a construir sus casas, a sembrar la tierra, a fabricar las ollas de barro, a tejer las mantas de algodón y otras cosas, todas provechosas. Bochica quería mucho a los indios y estos lo querían a él. En cambio, la mujer de Bochica nunca volvió a los indios.

En esta sección encontrarás una serie de mitos y leyendas de

En las Noticias:

TITULO

Párrafo. Haz clic aquí para agregar tu texto y editar. Presiona que los usuarios te comencen.

12 de julio, 2022

TITULO

Párrafo. Haz clic aquí para agregar tu texto y editar. Presiona que los usuarios te comencen.

12 de julio, 2022

TITULO

Párrafo. Haz clic aquí para agregar tu texto y editar. Presiona que los usuarios te comencen.

Fuente: Elaboración Propia (2015).

- Actividades aplica lo aprendido y diviértete.

Imagen 28. Sección actividades de Colombi@Mitos.



Actividad Investigativa - presaberes "El Mito"

Visite páginas Web, Blog, libros virtuales etc, para desarrollar un proceso investigativo acerca de la temática de la mitología para fortalecer los presaberes que domina en el tema, y con esta información crear una presentación con la herramienta PowToon para darla a conocer a sus compañeros y socializarlas en el foro.
<http://www.powtoon.com/home/g/es/>

Fuente: Elaboración Propia (2015).

- Foro

Imagen 29. Sección foro de Colombi@Mitos.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

4.8. Personas responsables.

- Hernán Alberto Cucalón Morales
- Yersón Gómez Murcia
- Carlos Alfonso Torres Reyes

4.9. Beneficiarios.

Estudiantes del grado 8A del C.E.D Don Bosco V de la localidad de Suba- Bogotá, Colombia.

4.10. Recursos.

Tabla 11. Recursos tecnológicos implementados.

Recurso	Funcionalidad
POWTOON	Animaciones de explicación de proceso de enseñanza.
WIX	Plataforma base para la realización del sitio web.
SPICYNODES	Es un sistema para la visualización de datos jerárquicos, en los que un nodo enfoca la información detallada, y los nodos que rodean representan información relacionada con un diseño basado en mapas radiales. Tiene Web (Flash) y (iOS) implementaciones móviles.

YOUTUBE	Por medio de esta tecnología se realizó publicación de diferentes videos de mitos y leyendas.
RECURSOS HUMANOS AUTORES	Integradores de diferentes tecnologías para la realización del producto del sitio web “Colombi@Mitos”
ESTUDIANTES	Estudiantes del grado 8A del C.E.D Don Bosco V colaboradores en el perfeccionamiento del sitio web “Colombi@Mitos”

Fuente: Elaboración Propia (2015)

4.11 Evaluación y seguimiento.

Como teoría de evaluación y seguimiento se utiliza la metodología PHVA, a continuación se describen cada una de sus fases:

PLANEAR: En esta fase se realizó el planteamiento del problema, la introducción, se creó el título de la propuesta de intervención y se planteó la formulación del problema. Antecedentes teóricos, de campo y empíricos, se desarrolló la justificación, los objetivos general y específicos, es decir, todo lo relacionado con el manual metodológico.

HACER: Diseño de la interface gráfica, menús y botones de acción de la página web, en la que se pretende incluir actividades que mezclan: la investigación, la interacción y la interactividad mediante el uso de los recursos digitales tales como: juegos, animaciones, audios y videos.

Diseño de los instrumentos como son el de diagnóstico, encuestas aplicadas a los estudiantes del grado 8A por medio de formularios creados en Google Drive.

Por otra parte el desarrollo de actividades a partir del uso de las herramientas informáticas On line y Off Line, vídeo con apoyo de la herramientas multimediales, mapas mentales y conceptuales, juegos interactivos en Educaplay y Power Point.

VERIFICAR: Las herramientas mencionadas se han implementado en las clases de español en el curso 8A, y actualmente ellos trabajan sobre estas y con su aplicación se ha notado un ligero avance en el proceso activo de amor a la lectura y su comprensión, permitiendo un mejor desarrollo de las actividades escolares gracias al uso de los computadores y los programas implementados. Evidencia del trabajo realizado en las clases quedo registrado en las cuentas de cada estudiante en las respectivas herramientas TIC, además del registro en el instrumento de ejecución y evaluación con los resultados allí arrojados.

ACTUAR: Un elemento importante es la de crear más actividades enfocadas a fortalecer los procesos de lectura comprensiva en los estudiantes. Hacer partícipes activos de este proceso a los docentes que orientan clases en el curso, ya que es de vital importancia que los hábitos de lectura comprensiva y la participación de los talleres y ejercicios que cada uno de ellos planea para su asignatura los puedan desarrollar a través del uso de las herramientas informáticas, ya que para los estudiantes son más motivantes estas clases y generan mejores ambientes de trabajo y desempeño académico.

EVALUACIÓN DEL PRODUCTO: Por medio de una encuesta de selección múltiple con única respuesta se evaluó el sitio web Colombi@Mitos, se aplicó esta prueba a 18 estudiantes del Grado 8A como se evidencia en las imágenes 30 y 31 y en el anexo 2; a continuación se describe la percepción que tuvieron los estudiantes al utilizar el recurso tecnológico:

1. El 72% de la población encuestada, afirma que los elemento multimediales, contenidos y recursos del sitio web Colombi@Mitos facilitan la enseñanza y el aprendizaje en el área de Español.
2. El 77% de los estudiantes encuestados prefieren la utilización de herramientas tecnológicas para mitigar el aprendizaje tradicional, basado en el uso de los libros físicos.
3. Tanto la estructura, organización, accesibilidad, navegación y presentación obtuvieron un 88% de favorabilidad en el proceso de realización del sitio web Colombi@Mitos.

Imagen 30. Aplicación Evaluativa del producto Colombi@Mitos – Evidencia 1.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

Imagen 31. Aplicación Evaluativa del producto Colombi@Mitos – Evidencia 2.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

Capítulo 5. Conclusiones

5.1 Conclusiones

Teniendo en cuenta los instrumentos de diagnóstico, ejecución y evaluación de la propuesta se concluye lo siguiente:

- La creación de nuevos espacios educativos mediante el uso de las herramientas que aportan las Tecnologías de la Información y Comunicación rompen las limitaciones de la clase tradicional, haciendo más significativo y motivante el proceso enseñanza y aprendizaje, es decir navegación, presentación, organización y accesibilidad con un 88% a favor del sitio web.
- El desarrollo de actividades multimediales con temáticas relativas a la mitología precolombina colombiana permiten mejorar y fortalecer los procesos lectores de las instituciones educativas; ya que el 77% de los encuestados manifestaron el agrado por el uso de herramientas tecnológicas en los procesos de aprendizaje.
- El modelo de aprendizaje híbrido orienta y potencia el desarrollo de actividades contextualizadas, situadas y basadas en la colaboración, comunicación, interacción, virtualidad, trabajo autónomo, significación y construcción de conocimiento para mejorar los procesos de comprensión lectora.

5.2 Recomendaciones.

Partiendo de los resultados de la aplicación del instrumento evaluativo a la propuesta se sugiere:

- Los contenidos curriculares requieren generar una disposición al cambio en las modalidades de enseñar y aprender, empleando las nuevas tecnologías educativas como lo es el sitio Web Colombi@Mitos, sin embargo, es indispensable la renovación constante de estos a la misma velocidad en la que avanzan las nuevas herramientas multimediales como lo son la Web 3.0.
- Al construir un AVA se deben tener en cuenta el uso de colores atractivos en las diferentes plantillas o estructuras a utilizar en dicho proceso, ya que este fue un elemento clave al presentar el sitio a los estudiantes.
- Utilizar videos con contenidos cinematográficos, juegos de rol, mapas mentales, libros interactivos, etc. Ya que estos elementos fueron de gran interés al ser consultado por los alumnos.
- La incorporación de las TIC como mediadoras en el proceso educativo se deben valorar como innovadoras y analizar en su eficacia comprobada para la construcción de nuevos conocimientos. Para ello se debe actuar en forma crítica y reflexiva con respecto a sus valiosos usos y posibilidades de enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje.

- Es importante integrar en el AVA un elemento de construcción colaborativa, como lo es el Blog, ya que esta ayuda fortaleciendo el proceso virtual del aprendizaje integral el cual no se contempló dentro de la elaboración del sitio Web Colombi@Mitos.

Referencias

- Alcaldía de Bogotá. (8 de 2 de 1994). *Ley 115 de 1994*. Obtenido de Ley 115 de 1994: <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=292>
- Alcaldía Mayor de Bogotá. (1991). *Constitución Política de Colombia 1991*. Obtenido de Constitución Política de Colombia 1991: <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=4125>
- BBC . (02 de 04 de 2014). *Waleshistory*. Obtenido de Waleshistory: <http://www.bbc.co.uk/wales/history/sites/themes/myths.shtml>
- Bonilla, & Rodríguez. (1997). *El proceso de la investigación cualitativa*. España.
- Carmona, V. (2012). *Las TIC como estrategia para mejorar la lectura comprensiva en los estudiantes de Sexto Grado de la Institución Educativa María Inmaculada (Tesis de pregrado)*. Carmen de Bolívar: Universidad de Cartagena.
- Díaz Barriga Arceo, F., & Hernández Rojas, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista* (Tercera ed.). México D. F.: McGraw Hill.
- E2BN Myths and Legends. (12 de 08 de 2006). *Myths and legends*. Obtenido de Myths and legends: <http://myths.e2bn.org/about/>
- Gascon, A. d., & Labra, J. P. (2008). *Didáctica General*. Español: MC Graw Hill.
- Graham, C. R., & Curtis J. Bonk. (2012). *The handbook of blended learning*. Estados Unidos: Pfeiffer.
- J. J. (16 de 12 de 1999). *Timeless Myths*. Obtenido de Timeless Myths: <http://www.timelessmyths.com>
- Losada. (2003). *Modelos educativos pedagógicos y didácticos*. México D. F.: Ediciones SEM.
- Luisa Fernanda Pineda, M. V. (2013). *La incorporación de las TIC para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de grado Primero C, de la Institución Educativa Remigio Cañarte. (Tesis de pregrado)*. Obtenido de La incorporación de las TIC para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de grado Primero C, de la Institución Educativa Remigio Cañarte. (Tesis de pregrado): <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/3733/1/37133P649I.pdf>
- M, S. C., E, M., & Bello, D. P. (2000). *Pedagogía e investigación*. Bogotá.

- Meda, F. J. (23 de 6 de 2014). *Serie de Lineamientos curriculares - Ciencias Sociales*. Obtenido de Serie de Lineamientos curriculares - Ciencias Sociales:
http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_1.pdf
- Ministerio de Educación. (23 de 08 de 2008). *Colombia: qué y cómo mejorar a partir de la prueba PISA*. Obtenido de Colombia: qué y cómo mejorar a partir de la prueba PISA:
<http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-162392.html>
- Ministerio de Educación. (04 de Diciembre de 2013). *PISA 2012: retos y avances para Colombia. La calidad continúa siendo la principal prioridad*. Obtenido de PISA 2012: retos y avances para Colombia. La calidad continúa siendo la principal prioridad:
<http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/w3-article-336001.html>
- Ministerio de Educación. (15 de 2 de 2014). *Serie de lineamientos curriculares*. Obtenido de Serie de lineamientos curriculares: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_6.pdf
- MinTIC. (29 de 7 de 2009). *Ley 1341 de 2009*. Obtenido de Ley 1341 de 2009:
<http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-3707.html>
- Quintana, J. M. (1995). *Teoría de la educación: Concepción antinómica de la educación*. España: LIBROS DYKINSON S.L.
- Roldán, D., Buendía, F., Ejarque, E., García, P., Hervás, A., Martín, J. L., & Oltra, J. V. (2011). *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)*. México D.F: Editorial Alfaomega.
- Salazar, L. A. (2006). *Fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura mediadas por las TIC para el desarrollo de las competencias*. Obtenido de Fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura mediadas por las TIC para el desarrollo de las competencias:
https://www.google.com.co/?gws_rd=cr&ei=riTFVaHIKMW9eJ7gvfgD#q=proyecto+de+investigacion+en+proceso+lector
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, P. B. (1991). *Metodología de la Investigación*. Mexico D.F: MacGraw Hill.
- Santaella, C. M. (2010). *Didáctica: Teoría y práctica de la enseñanza*. España: Editorial Piramide.
- Secretaría de recreación y deporte de Bogotá. (20 de 12 de 2011). *Bogotanitos - guía de niños y niñas para compartir en familia*. Obtenido de Bogotanitos - guía de niños y niñas para compartir en familia:
<http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/portal/bogotanitos/mitos>
- Silva Quiroz, J. (2011). *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)*. Editorial OUC.

Vásquez, F. (2008). *La enseñanza Literaria. Crítica y didáctica de la literatura*. Bogotá: Editorial Kimpres.

WordPress. (2011). *Historias de Bogotá*. Obtenido de Historias de Bogotá:
<https://historiasdebogota.wordpress.com/mitos-de-bogota/>

Anexos

Anexo 1. Instrumento aplicado a los estudiantes de octavo grado en el CED Don Bosco V (Bogotá, Colombia)

A continuación seleccione las respuestas acordes a las preguntas planteadas. Algunas preguntas pueden tener más de una respuesta.

Del listado que a continuación se presenta, indica cuales son los textos de tu agrado.*Obligatorio

- Novela
- Mito
- Leyenda
- Poesía
- Ficción

Del listado que a continuación se presenta, señala cuales son las dificultades que se te presentan cuando lees.*Obligatorio

- Repeticiones
- Velocidad al leer
- Falta de conocimientos en las palabras
- No respeto pausas ni signos de puntuación
- Confundo los renglones

- No comprendo lo que leo
- Falta de atención

Del listado que a continuación se presenta, indique cuales causas hacen que le desmotive leer*Obligatorio

- La temática
- La extensión del texto
- Los textos no presenten imágenes
- El tamaño de la letra de los textos
- No relaciono la lectura con eventos de mi entorno
- Medio a través el cual se presentan los textos

Del siguiente listado selecciona cuales actividades favorecerían tus lecturas*Obligatorio

- Animaciones
- Fotografías
- Pruebas de comprensión (sopas de letras, selección múltiple, completar ideas, etc..)
- Videos

Selecciona la respuesta correcta, AVA “Ambiente Virtual de Aprendizaje” es*Obligatorio

- Un entorno virtual de video juegos
- Un ambiente virtual, que permite el desarrollo de procesos de aprendizaje

Entorno virtual de contenidos musicales, historias y noticias

Cuáles de las siguientes herramientas de apoyo, emplean tus profesores para enseñarte?*Obligatorio

- Libros
- Audio libros
- Juegos
- Facebook
- YouTube
- Correos electrónicos
- Presentaciones animadas
- Chat
- Foros
- Wikis

Del siguiente listado indica cuales son las aplicaciones que usas frecuentemente para estudiar*Obligatorio

- Redes sociales
- Bibliotecas virtuales
- Bases de datos
- Videos

Facebook

Google

De las siguientes dispositivos cuales son los que utilizas frecuentemente para tus consultas*Obligatorio

Computador

Tablet

Celular

Anexo 2. Instrumento evaluación sitio web aplicado a los estudiantes de octavo grado en el CED Don Bosco V (Bogotá, Colombia)

Estimados(a) estudiantes, tu opinión acerca de la interacción con la página Web nos interesa. A continuación se presenta una serie de aspectos, para que los valores.

¿Crees que los elementos multimedia utilizados en esta página web facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje?*

Obligatorio

Bajo

Medio

Alto

¿En qué medida consideras que la utilización de los contenidos y recursos de esta página web facilitan el aprendizaje?*

Obligatorio

- Bajo
- Medio
- Alto

¿Considera que la página web Colombia-Mitos aporta mucho más al desarrollo exitoso de un proceso lector a comparación de trabajar solamente en los libros físicos?*

Obligatorio

- Si
- No

¿Consideras que el diseño de la interfaz: estructura, organización, etc., de la página web son adecuados?*

Obligatorio

- Si
- No

¿Consideras que el diseño de la interfaz: accesibilidad, navegación, presentación, etc., de la página web son adecuados?*

Obligatorio

Si

No

Anexo 3. Resultados del instrumento de evaluación sitio web aplicado a los estudiantes de octavo grado en el CED Don Bosco V (Bogotá, Colombia)

¿Crees que los elementos multimedia utilizados en esta página web facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje?



¿En qué medida consideras que la utilización de los contenidos y recursos de esta página web facilitan el aprendizaje?



¿Considera que la página web Colombia-Mitos aporta mucho más al desarrollo exitoso de un proceso lector a comparación de trabajar solamente en los libros físicos?



¿Consideras que el diseño de la interfaz: estructura, organización, etc., de la página web son adecuados?



¿Consideras que el diseño de la interfaz: accesibilidad, navegación, presentación, etc., de la página web son adecuados?

