

Competencias lectoras en los estudiantes Del Grado Tercero De La Institucion
Etnoeducativa Departamental Ciudad Perdida, A Través De La Implementación De Ambientes
Virtuales De Aprendizajes

Gladys Anchico Niño

Lic. en informática educativa

Yennis Ariza Gutiérrez

Lic. en Etnoeducación con énfasis en lengua Castellana

Yenis Molina Silvera

Lic. en Etnoeducación con énfasis en lengua Castellana

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Informática para el Aprendizaje en
Red

Directora

Luz Marina Cuervo Gamboa

Mag. En Tic Aplicadas a la Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Bogotá D. C. Agosto 2021

Resumen

Luego de un periodo de observación y análisis llevado a cabo con los estudiantes del grado tercero de la Institución Etno-educativa Departamental Ciudad Perdida, en el municipio de Zona Bananera; encontramos que los niños y niñas de este grado no cuentan con las competencias lectoras necesarias para poder tener una comprensión adecuada en los diferentes textos que abordan en sus clases; debido a esto hemos visto la necesidad de realizar una propuesta de intervención la cual tiene como finalidad la elaboración de una estrategia didáctica mediada por un Aula Virtual de Aprendizaje que les permita mejorar en las competencias lectoras.

El Aula Virtual de Aprendizaje se diseñó en la plataforma Classroom, en la cual los estudiantes tendrán acceso a diferentes recursos como videos, textos y cuestionarios con los que los niños podrán ejercitar, desarrollar y mejorar los niveles de lectura; además tendrán el acompañamiento y la asesoría de la docente quien estará en comunicación continua con los padres y madres de familia de este grupo.

El diseño de dicha propuesta se fundamenta en el enfoque cualitativo, bajo el tipo investigación acción participativa ya que con esta se busca realizar un análisis y descripción de las acciones de los sujetos de investigación y se aplicaron dos instrumentos de recolección de datos una encuesta y un cuestionario los cuales fueron realizados en la plataforma Google forms.

Palabras claves

Competencias lectoras, Aula Virtual de Aprendizaje, estrategia de intervención Classroom

Abstract

After a period of observation and analysis carried out with the students of the third grade of the Departmental Ethno-educational Institution Ciudad Perdida, in the municipality of Zona Bananera; We found that the boys and girls of this grade do not have the necessary reading skills to be able to have an adequate understanding of the different texts that they address in their classes; Due to this we have seen the need to make an intervention proposal which aims to develop a didactic strategy mediated by a Virtual Learning Classroom that allows them to improve their reading skills.

The Virtual Learning Classroom was designed on the Classroom platform, in which students will have access to different resources such as videos, texts and questionnaires with which children can exercise, develop and improve reading levels; they will also have the accompaniment and advice of the teacher who will be in continuous communication with the parents of this group.

The design of this proposal is based on the qualitative approach, under the type of participatory action research since with this it seeks to carry out an analysis and description of the actions of the research subjects and two data collection instruments were applied: a survey and a questionnaire which were carried out on the Google forms platform.

}Keywords

Reading skills, Virtual Learning Classroom, Classroom intervention strategy

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	6
1.1 Planteamiento del problema	6
1.2 Formulación del problema	7
1.3 Objetivos	7
1.3.1 Objetivo general	7
1.3.2 Objetivos específicos.....	7
1.4 Justificación.....	8
2. Marco referencial.....	18
2.1 Antecedentes investigativos	18
2.2 Marco teórico	21
3. Diseño de la investigación.....	26
3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	26
3.2 Línea de investigación institucional.....	26
3.3 Población y muestra	27

3.4 Instrumentos de investigación	28
4. Estrategia de intervención	29
5. Conclusiones y recomendaciones	40
Referencias.....	41
Anexos	43

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

El dominio de la tecnología en la actualidad es uno de los requisitos más relevantes para poder interactuar socialmente. Hoy vemos que todo depende de las tecnologías y las comunicaciones, quien no tiene un dispositivo celular o equipo tipo computador, y no tiene acceso a internet, sencillamente estará rezagado de la cotidianidad de la vida, al no poder estar a tono con los avances y las nuevas normalidades que se van imponiendo cada día al ritmo que surgen novedades tecnológicas.

La tecnología hoy en día se torna indispensable para fortalecer procesos en las Instituciones educativas, es por esto que se hace necesaria la mediación de las TAC para afianzar las actividades pedagógicas, los aprendizajes autónomos. Tras el diagnóstico realizado en La Institución Ciudad perdida ubicada en el Municipio Zona Bananera del Departamento del Magdalena los estudiantes del grado tercero presentan dificultades en el área de Lengua Castellana, esto se evidencia en las pruebas realizadas en la institución y los resultados académicos en las demás áreas. Las docentes manifiestan que durante las clases los niños se muestran apáticos y desmotivados para realizar actividades de identificación de fonemas, lectura silábica, comprensión de textos, toda esta situación les impide hacer trabajo cooperativo, como lecturas compartidas.

Esta problemática se genera debido a las clases magistrales, sin didácticas, monótonas y poco llamativas para los estudiantes. La escuela cuenta con recursos físicos para desarrollar los procesos lectores, sin embargo, no es suficiente para poder cubrir las necesidades del número de estudiantes que se atienden; también influye que los docentes no integren el recurso tecnológico con las diferentes áreas del saber.

El rendimiento académico de los niños y niñas se ha visto afectado al no contar con las competencias lectoras necesarias para poder adquirir o construir conocimientos en las diversas áreas del saber; de esta manera, al no manejar los procesos de lectura y escritura de manera convencional, no logran una comprensión adecuada en los diferentes textos que están abordando en las clases de las diferentes áreas o asignaturas. Todo esto genera un estancamiento académico hasta el punto de unos índices de deserción a futuro.

1.2 Formulación del problema

¿De qué manera la implementación de un ambiente virtual de aprendizaje mediado por las TIC fortalecería las competencias lectoras de los estudiantes del grado tercero de la Institución Ciudad Perdida en el Municipio de Zona Bananera?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Elaborar una estrategia didáctica mediada por un Aula Virtual de Aprendizaje que permita mejorar las competencias lectoras de los estudiantes del grado tercero de la Institución Etnoeducativa Departamental Ciudad Perdida, en el municipio de Zona Bananera.

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar el nivel de comprensión lectora, la tenencia y el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes en cuanto al manejo de las herramientas tecnológicas.
- Seleccionar material necesario para la construcción de un aula virtual de aprendizaje.
- Diseñar actividades dinámicas, creativas, e interactivas que les faciliten a los estudiantes la comprensión de textos y a su vez el buen uso y manejo de las herramientas tecnológicas.

1.4 Justificación

Los ambientes virtuales de aprendizaje han logrado un cambio en la educación; se han creado ambientes que propician diferentes formas de aprender espacios virtuales que facilitan las interacciones sociales entre los participantes de los procesos educativos, sin importar el tiempo y la ubicación geográfica de los mismos. Los efectos del COVID-19 más allá de los contagios y muertes, nos ha llevado a la necesidad de implementar los procesos de enseñanza aprendizaje a través de los medios digitales gracias a las opciones que estos nos ofrecen.

Estos ambientes posibilitan diferentes tipos de aprendizaje: cooperativo, orientado al diálogo, por proyectos y por desafíos. Además, proporcionan información en el mismo sistema, haciendo posible la actualización, almacenamiento, recuperación y distribución de contenido. Entornos virtuales que generan estrategias de comprensión disponibles desde una pantalla, un audio, una imagen, videos que permitan desarrollar y potencializar los procesos de lectores.

Esta investigación es novedosa porque con ella se demuestra que la inclusión de las Tac en los procesos educativos los hace más llamativos para los estudiantes; y se evidencia como los ambientes virtuales de aprendizajes ayudan a profundizar diferentes contenidos escolares. Por otro lado, es importante para nuestras comunidades y nosotros mismos, porque nos permite aplicar los conocimientos adquiridos durante nuestra formación como especialistas en informática para el Aprendizaje en Red y por ende en la transformación de nuestras comunidades educativas.

Con todo lo anteriormente expuesto, se fortalecería el currículo de la Institución Educativa, pues con esta propuesta se aportaría la flexibilidad del mismo y a la implementación

de ambientes de aprendizajes que favorezcan la construcción de conocimientos por parte de los estudiantes, como también al dominio de las diferentes herramientas tecnológicas a través de la mediación de dicho proceso con el uso de las TIC, esperando que las competencias lectoras se potencie en los estudiantes de esta comunidad académica, lo cual repercutirá de manera positiva en las demás áreas del saber, pues los estudiantes estarían logrando una mayor y mejor comprensión de los textos de todas las asignaturas, y esto permitiría obtener mejores resultados tanto en las pruebas evaluativas internas como externas, y lo más importante, les aseguraría una óptima interacción comunicativa en la sociedad de la tecnología y del conocimiento.

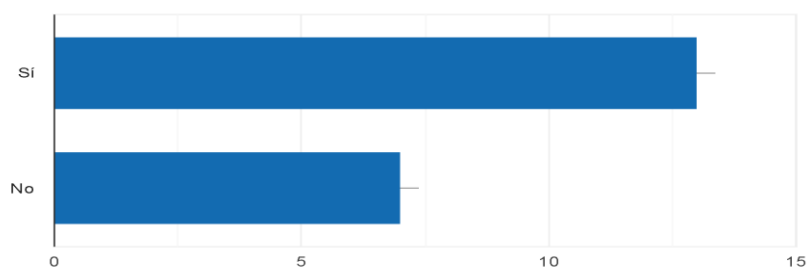
Con esta propuesta tratamos de vincular dos aspectos preponderantes en la formación de los estudiantes, por un lado, tenemos el componente tecnológico y en segundo lugar la enseñanza del lenguaje a través del fomento de la lectura. En lo referido a tecnología, sería una herramienta propicia para generar acciones de animación y promoción hacia el proceso lector, incentivando en los estudiantes el amor a la lectura, a través del uso de diferentes estrategias que los apasione y seduzca y como consecuencia, repercute en el mejoramiento del rendimiento académico de los niños y niñas de la Institución Educativa.

La importancia de que converjan en un mismo ambiente de aprendizaje el desarrollo de competencias lectoras y de las tecnológicas, es una tarea apremiante, pues el tener dominio del lenguaje es lo que permite acceder al conocimiento en todas las esferas de la vida y del saber; para poder aprender sobre las ciencias naturales o las matemáticas se necesita tener competencias del código lingüístico, en este caso, tener las habilidades en este caso, tener las habilidades comunicativas de lectura, escritura en español, además de contar con una buena comprensión de lo que se lee.

En suma, lo que pretendemos es que, a través de un ambiente virtual de aprendizaje, podamos desarrollar estrategias de animación y promoción de la lectura para enamorar a los estudiantes de este aspecto y que su motivación los lleve a sumergirse cada día en la consolidación de competencias lectoras.

A continuación mostraremos los resultados obtenidos en la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, iniciaremos con la encuesta de apropiación tecnológica, la cual fue aplicada a los estudiantes del grado tercero de la institución, con el propósito de conocer el nivel de apropiación en herramientas tecnológicas.

1. ¿Cuentas con conexión a internet?
20 respuestas

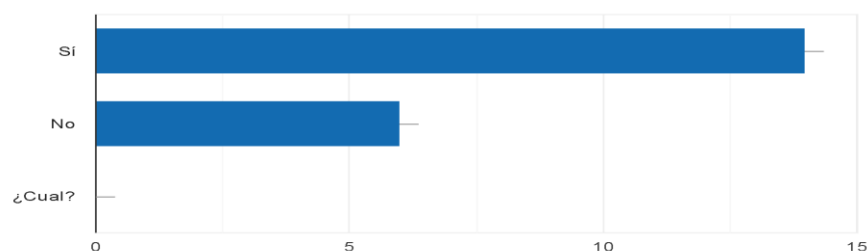


Gráfica 1: Pregunta 1 de la encuesta de apropiación tecnológica

Como podemos ver en la gráfica de los **20** estudiantes que respondieron la encuesta **13** respondieron que **Sí** cuentan con conexión a internet, lo cual corresponde al **65%** y **7** respondieron que **No**, lo que representa al **35%**

2. ¿Algún miembro de tu hogar cuenta con algún tipo de dispositivo para realizar las actividades escolares en casa?

20 respuestas

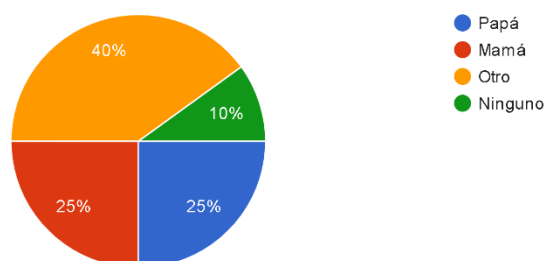


Gráfica 2: Pregunta 2 de la encuesta de apropiación tecnológica

En la gráfica anterior nos muestra las respuestas dadas a la pregunta 2. ¿Algún miembro de tu hogar cuenta con algún tipo de dispositivos para la realización de actividades escolares? 14 estudiantes respondieron Sí, lo que representa al 70% y 6 respondieron No lo que corresponde al 30%

3. ¿Qué personas de tu hogar cuentan con correo electrónico de Gmail?

20 respuestas



Gráfica 3: Pregunta 3 de la encuesta de apropiación tecnológica

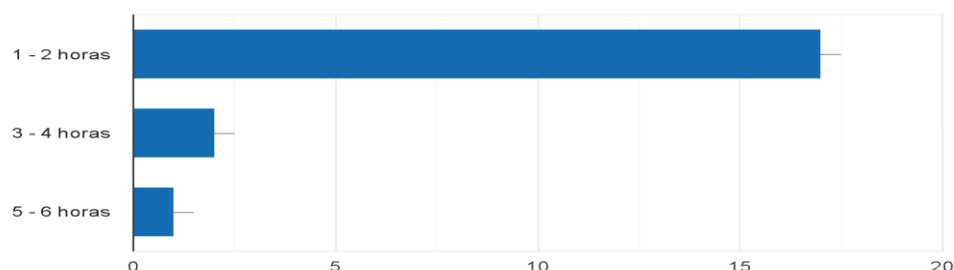
En esta gráfica se muestran las respuestas obtenidas a la pregunta 3. ¿Qué personas de tu hogar cuentan con correo electrónico de Gmail? 8 estudiantes respondieron la opción Otro, lo que corresponde al 40%.

5 estudiantes respondieron la opción Mamá, lo que representa el 25%.

5 estudiantes marcaron la opción papá, lo que representa el 25% y solo 2 de ellos marcaron la opción ninguna, lo que corresponde al 10%.

4. ¿Con que frecuencia diaria utilizas tus dispositivos?

20 respuestas

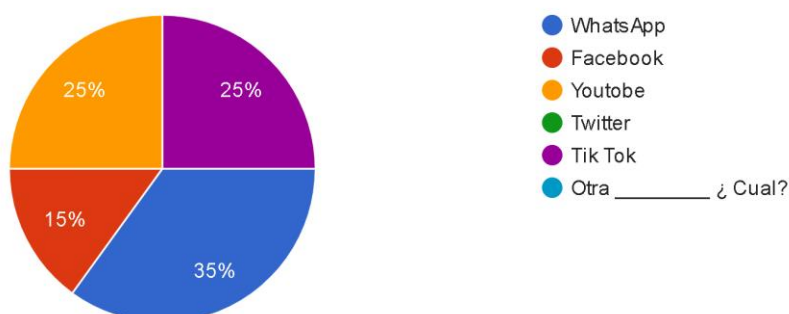


Gráfica 4: Pregunta 4 de la encuesta de apropiación tecnológica

A la pregunta 4. ¿Con qué frecuencia utilizas tus dispositivos? 17 estudiantes marcaron la opción de 1-2 horas lo que representa al 85%; 2 estudiantes marcaron de 3-4 horas lo cual corresponde al 10% y 1 estudiante marco de 5-6 horas lo que representa al 5%

5. ¿Cuál de las siguientes aplicaciones utilizas?

20 respuestas



Gráfica 5: Pregunta 5 de la encuesta de apropiación tecnológica

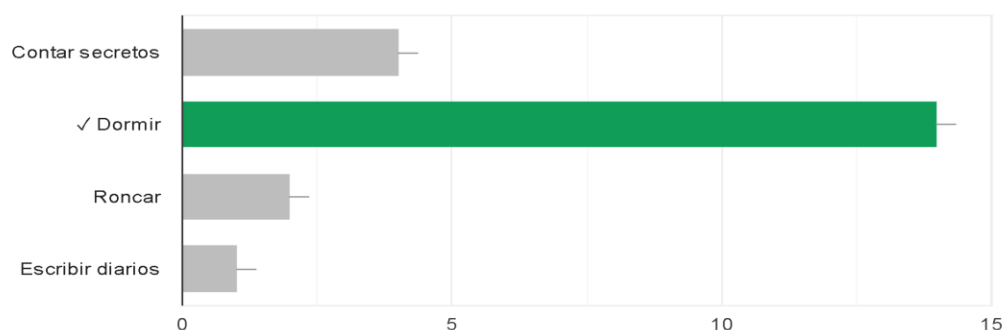
A la pregunta 5. ¿Cuál de las siguientes aplicaciones utilizas? 7. marcaron la opción WhatsApp lo que corresponde al 35%; la opción Tik Tok fue marcada por 5 estudiantes lo que representa al 25%; la opción YouTube fue marcada por 5 estudiantes, lo que corresponde al 25% y 3 estudiantes marcaron la opción Facebook lo que representa al 15%.

Cabe anotar que el hecho de que algunos estudiantes no cuenten con internet ni algún tipo de dispositivos para la realización de las tareas en sus hogares como lo muestran los resultados de las preguntas 1 y 2 esto no será un impedimento para la realización de esta propuesta ya que la misma se trabajara desde la institución educativa donde sí hay este tipo de recursos tecnológicos.

A continuación mostraremos los resultados obtenidos en el cuestionario de comprensión lectora; el cual tenía como objetivo obtener información sobre el nivel de comprensión lectora de los estudiantes.

1. ¿Según el personaje de la historia, lo que mejor sabe hacer es?

13 de 20 respuestas correctas

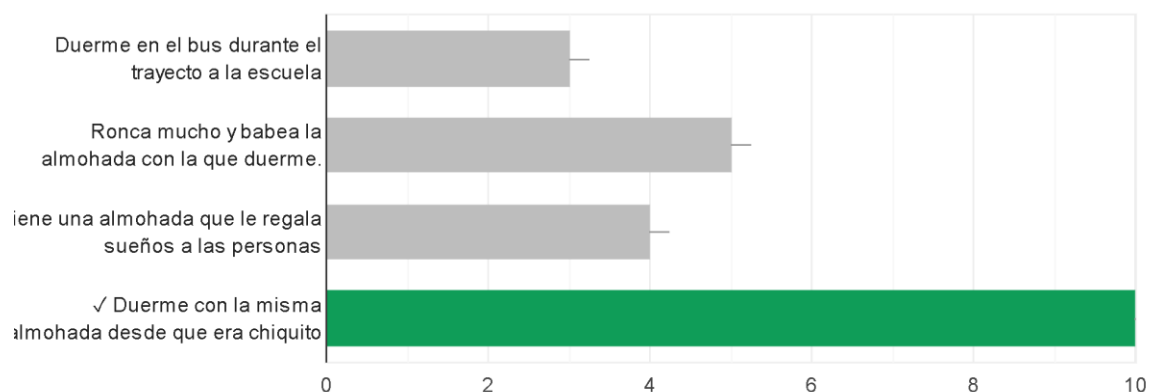


Gráfica 6: Pregunta 1 del cuestionario de comprensión lectora

La gráfica muestra los resultados obtenidos en la primera pregunta del cuestionario de comprensión lectora allí podemos observar que 13 estudiantes contestaron de manera acertada lo cual corresponde al 65%

2. ¿El secreto del personaje consiste en que?

9 de 20 respuestas correctas

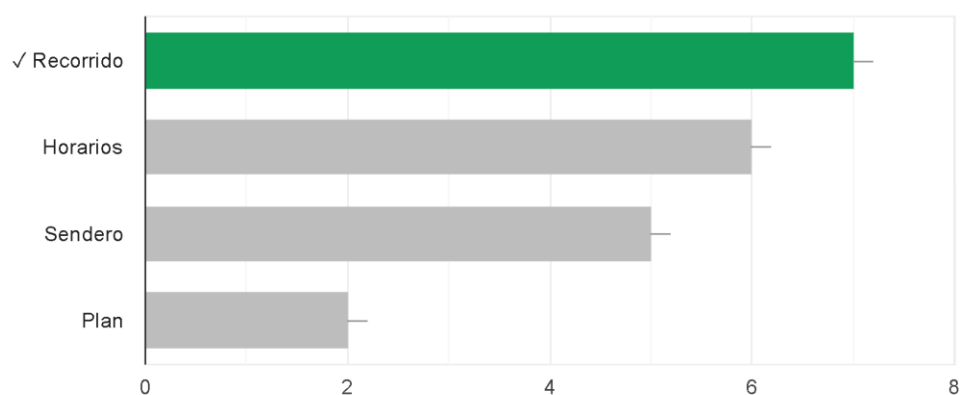


Gráfica 7: Pregunta 2 del cuestionario de comprensión lectora

La segunda pregunta del cuestionario 10 estudiantes la contestaron de manera acertada lo que corresponde al 50%

3. En el enunciado: “dormir en el bus durante el trayecto a la escuela”, la palabra trayecto puede ser reemplazada por:

7 de 20 respuestas correctas

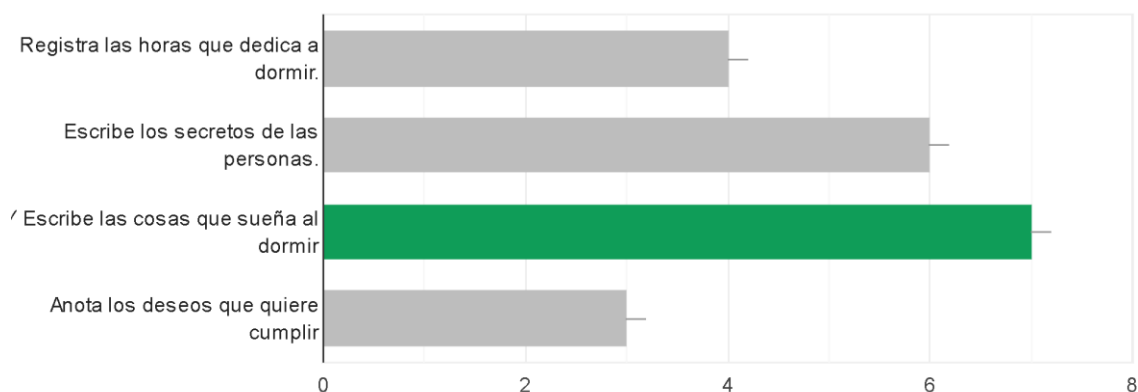


Gráfica 8: Pregunta 3 del cuestionario de comprensión lectora

La tercera pregunta 7 estudiantes respondieron de manera correcta lo que representa el 35%

4. Del texto anterior se puede concluir que el personaje tiene un diario en el que:

7 de 20 respuestas correctas

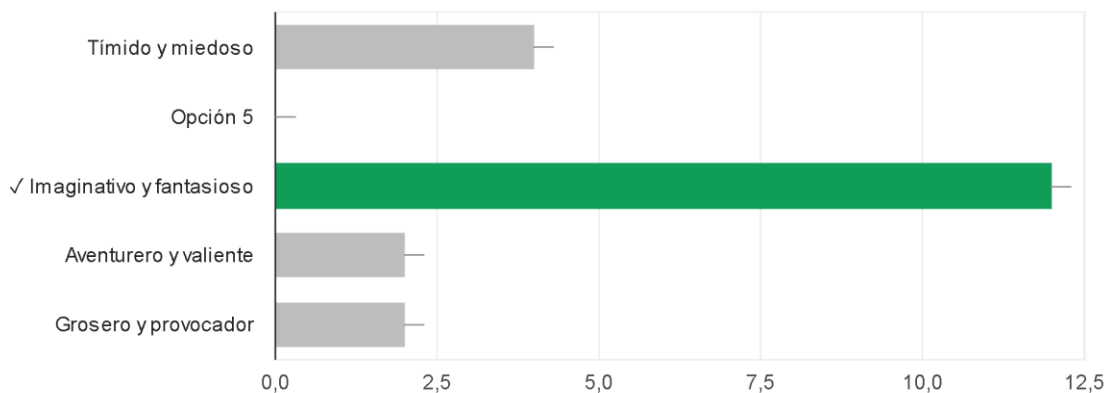


Gráfica 9: Pregunta 4 del cuestionario de comprensión lectora

En la cuarta pregunta 7 estudiantes respondieron de manera correcta lo cual representa el 35%

5. Por la manera como se expresa el personaje, podemos decir que es:

12 de 20 respuestas correctas

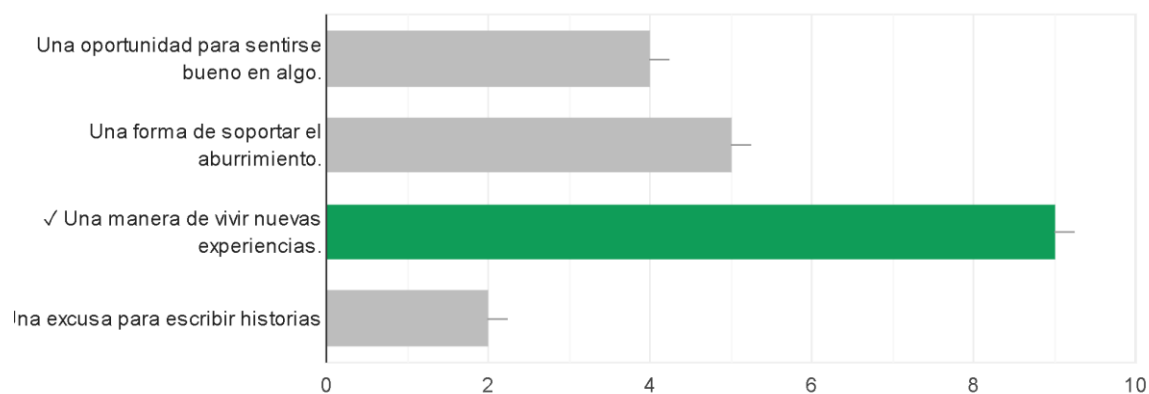


Gráfica 10: Pregunta 5 del cuestionario de comprensión lectora

La pregunta 5 la contestaron correctamente 12 estudiantes lo que corresponde al 60%

6. De acuerdo con el texto, es posible afirmar que para el personaje los sueños son:

9 de 20 respuestas correctas

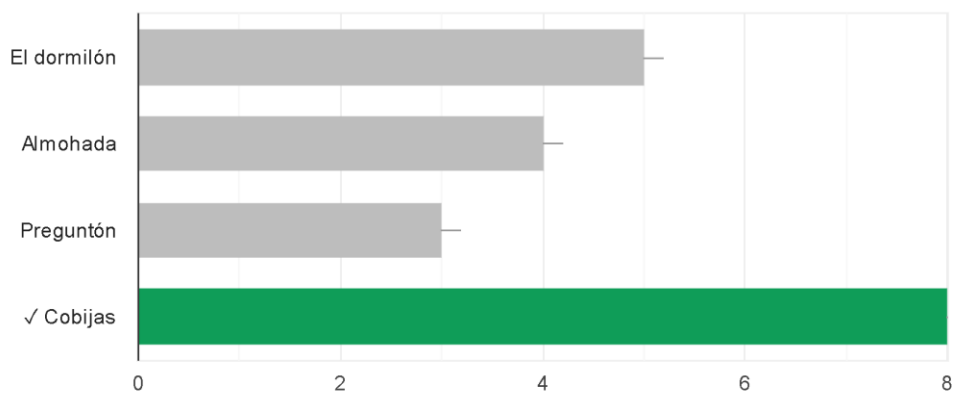


Gráfica 11: Pregunta 6 del cuestionario de comprensión lectora

La pregunta 6 fue contestada de manera correcta por 9 estudiantes lo que representa el 45%

7. El personaje del texto lo apodan

8 de 20 respuestas correctas

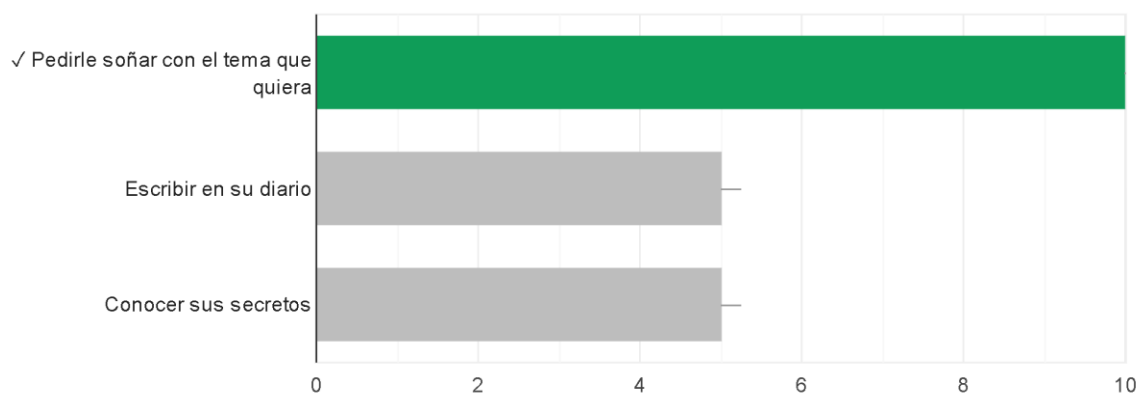


Gráfica 12: Pregunta 7 del cuestionario de comprensión lectora

La pregunta 7 fue contestada por 8 estudiantes de manera correcta los cuales representan al 40% de la población

8. Según el personaje la persona que duerme sobre su almohada puede

10 de 20 respuestas correctas



Gráfica 13: Pregunta 8 del cuestionario de comprensión lectora

La pregunta 8 fue respondida de manera correcta por 8 niños lo cual representa un 40%

Como lo podemos observar en los gráficos anteriores solo en 4 preguntas se logran alcanzar un promedio del 50% o pasar de este promedio, en cuanto a las estadísticas el cuestionario nos dice que cada estudiante obtuvo un promedio de 15 de 40 puntos.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

A continuación se describen las investigaciones tanto a nivel nacional como internacional sobre las que se fundamenta esta propuesta.

Nacional

Renuma, H. (2019). *Estrategia didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora de estudiantes Sikuani*. Bogotá. La finalidad de esta propuesta fue diseñar una estrategia didáctica mediada por herramientas tecnológicas que aporte al fortalecimiento de la comprensión lectora en español con los estudiantes Sikuani del grado tercero del Centro Educativo El Trompillo de La Primavera (Vichada). El tipo de investigación utilizada fue la Investigación Acción Participativa. La autora concluye que el hecho de utilizar un método de enseñanza ajeno a las tradiciones culturales permite que exista una mayor dificultad para comprender; por lo tanto para mejorar los procesos de comprensión lectora se vio la necesidad de elaborar una herramienta didáctica con el aplicativo de exelearning; el cual servirá como guía para el aprendizaje de la segunda lengua = lengua Sikuani; relacionando en este recurso las dos lenguas en el desarrollo de diversas actividades permite ir adquiriendo habilidades de comprensión lectora.

González, E. & Santiago, H. (2019). *Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante el uso de mangus classroom en estudiantes de básica primaria de la IED Helena de Chauvin de Barranquilla*. El presente proyecto de investigación tiene como objetivo determinar la incidencia que tiene el uso de la herramienta web 2.0 “Mangus Classroom” en el fortalecimiento de la

comprensión lectora en el nivel inferencial en estudiantes de 5o de Básica Primaria la IED Helena De Chauvin de Barranquilla.

Para los autores, el proyecto está encaminado a fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado; estas manifiestan, que a través de la aplicación de la estrategia implementada en la plataforma virtual Mangus Classroom de la universidad de la Costa (CUC), lograron motivar a los estudiantes de primaria en sus procesos de aprendizaje y que además esta permite que los estudiantes lean con entusiasmo facilitando así el proceso de comprensión; evidenciando que es posible mejorar el aprendizaje aplicando estrategias didácticas a través del uso de herramientas motivadoras. El trabajo de investigación se desarrolló bajo el paradigma positivista, con un enfoque cuantitativo, a partir del método hipotético-deductivo, de una metodología cuasi experimental en este tipo de estudio se establece una medición previa a la intervención y otra posterior con el fin de medir el efecto esperado de una intervención.

Internacional

Moñino, P. (2015). *Comprensión escrita en lengua inglesa en la era digital: flipped classroom y blended learning en el currículo de Educación Secundaria. (España)*. La presente investigación tiene como objetivo poner en práctica un programa de lectura a través de un entorno virtual de aprendizaje que favorezca y aumente la motivación y el tiempo de lectura en la lengua inglesa de los estudiantes de educación secundaria; dicha tesis se desarrolló bajo el enfoque de investigación acción y de los estudios de casos. El autor concluyo que a través de este proyecto se pudo aumentar la motivación por la lectura y que se debe aprovechar la presencia de los dispositivos móviles en los estudiantes de secundaria para explorar sus posibilidades educativas, ya que el acceso general a internet multiplica las oportunidades de

aprendizaje formal e informal dentro y fuera del aula, facilita la integración de la tecnología de manera sostenida, permite la adopción de un aprendizaje mixto y, desde varias perspectivas de aplicación, contribuye a nuevas organizaciones del tiempo y la manera de optimizar las tareas de enseñanza/aprendizaje.

Carlosama, Q. (2021). *DIGITAL LANGUAGE LEARNING RESOURCES BASED ON CAYAMBE CULTURE TO IMPROVE ENGLISH SKILLS FOR TEENAGERS OF THE GUACHALÁ COMMUNITY LOCAL SCHOOL*. The purpose of this research work is to design digital resources for the teaching of the English language based on the cultural information of a specific culture, which in this case is that of the Cayambe canton located in the province of Pichincha, to develop skills in the English language.

The methodology applied for this research has a Quantitative and Qualitative approach, so it is mixed. For the quantitative part, the instrument chosen for data collection was the survey; the same that was applied to the students of the aforementioned educational unit. In the Qualitative part, the Documentary Analysis technique was used to obtain the cultural information required in this research. In the analysis of the results of the first part of this research, it was found that students are interested in the use of digital resources in their learning process of the English language; as well as the interest in learning about their culture. In the second part, various aspects that involve the culture of this place such as traditions, history and legends were learned. These results were used for the adaptation of digital resources for the teaching of English as a foreign language.

Desde el punto de vista pedagógico y tecnológico estas investigaciones guardan una gran relevancia para esta propuesta de intervención ya que nos permiten conocer otras experiencias a través de las cuales podemos demostrar que la incorporación de estrategias que se propician en

espacios virtuales pueden cambiar y mejorar las prácticas pedagógicas facilitando así la adquisición de saberes, además incentivan al estudiante hacia la lectura, lo que conlleva al desarrollo de competencias lectoras que promuevan habilidades sociales, reflexivas y propositivas a través de una nueva didáctica.

2.2 Marco teórico

Teniendo en cuenta las categorías de investigación, en el siguiente capítulo se abordarán las siguientes temáticas: estrategias didácticas, Aprendizaje basado en proyectos, competencias lectoras, tecnologías del empoderamiento y participación, modelo constructivista, conectivismo, Ambientes virtuales de aprendizajes.

2.2.1 Estrategias Didácticas

Díaz (1998) las define como “procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente”. En cambio para Tebar (2003) consisten en: “procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes”

2.2.2 Aprendizaje basado en proyectos:

Es una metodología centrada completamente en el estudiante, la cual mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real, permite que el estudiante adquiera conocimientos y competencias. En esta estrategia es el estudiante quien identifica necesidades, plantea problemas y propone soluciones que implican diseño, implementación y puesta en acción. Generalmente el maestro actúa como veedor del proceso y en algunos casos como asesor, pero no necesariamente posee la información ni el conocimiento.

Este tipo de aprendizajes se caracteriza porque:

- El conocimiento no es una posesión del docente sino que un proceso de trabajo entre estudiantes y docentes.
- El estudiante no se limita a la escucha sino que participa activamente y trabaja de manera independiente y responsable
- La función principal del docente es crear la situación de aprendizaje
- Los objetivos de aprendizaje se derivan de los estándares de aprendizajes de la materia.
- Incluye un proceso de evaluación y reflexión.
- La investigación es imprescindible en el proceso de aprendizaje

2.2.3 Competencias lectoras:

La competencia lectora es un concepto defendido por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) y otros organismos internacionales como el Boston College.

Según la OCDE, entidad responsable de los Informes PISA, la **competencia lectora** es “La capacidad individual para comprender, utilizar y analizar textos escritos con el fin de lograr sus objetivos personales, desarrollar sus conocimientos, posibilidades y participar plenamente en la sociedad”. Frente a la **comprensión lectora** que es definida como “El proceso de elaborar el significado por la vía de aprender las ideas relevantes de un texto y relacionarlas con las ideas que ya se tienen: es el proceso a través del cual el lector interactúa con el texto”

2.2.4 Tecnologías de Empoderamiento y Participación (TEP)

Son una evolución de las Tic y se denominan como una revolución social, cognitiva y creativa; para la doctora Dolors Reig, estas tecnologías fomenta la participación de los ciudadanos en cuanto a temas políticos o sociales; a través de estas se pueden compartir ideas, intereses y

propuestas a favor de un objetivo en común que tiene un grupo de personas que se benefician dentro de un sistema económico, cultural o social en la cual se desenvuelven.

También manifiesta que para llegar a una participación y empoderamiento, debemos ser capaces de combinar habilidades, conocimientos y estrategias digitales que luego podamos integrar en nuestra vida diaria.

2.2.5 Modelo Constructivista

La teoría constructivista se enfoca en la construcción del conocimiento a través de actividades basadas en experiencias ricas en contexto. El constructivismo ofrece un nuevo paradigma para esta nueva era de información motivado por las nuevas tecnologías que han surgido en los últimos años. Con la llegada de estas tecnologías (wikis, redes sociales, blogs...), los estudiantes no sólo tienen a su alcance el acceso a un mundo de información ilimitada de manera instantánea, sino que permite que a partir de sus propias experiencias construya su propio significado, por lo que el ambiente de aprendizaje propuesto, brinda las herramientas necesarias para que los estudiantes alcancen un aprendizaje significativo.

Dada que la lectura según la teoría constructivista, la reconoce como un proceso interactivo entre pensamiento y lenguaje, y a la comprensión como la construcción del significado del texto, según los conocimientos y experiencias del lector” (Gómez Palacios, 1997: 19); asimismo, el autor declara que la lectura puede ser definida como “un proceso constructivo” en el cual el significado no es algo intrínsecamente perteneciente al texto o determinado en su totalidad

2.2.6 Conectivismo

En cuanto a la otra posición epistemológica, el conectivismo, ha surgido en los últimos años y cobró relevancia particularmente para la sociedad digital. El conectivismo está en proceso de desarrollo y es actualmente controversial para muchos críticos.

En el conectivismo, la conexión colectiva entre todos los “nodos” en una red es la que da lugar a nuevas formas de conocimiento. De acuerdo a Siemens (2004), el conocimiento se crea más allá del nivel individual de los participantes humanos y está cambiando constantemente. El conocimiento en las redes no es controlado ni creado por ninguna organización formal, sin embargo, las organizaciones pueden y deberían “conectarse” a este mundo en constante flujo de información y extraer su significado. El conocimiento en el conectivismo es caótico, se manifiesta entre los nodos que van y vienen y la información fluye por redes interconectadas con muchas otras redes.

La importancia del conectivismo es que sus defensores argumentan que Internet cambia la naturaleza esencial del conocimiento. “El conductor es más importante que el contenido que conduce” para citar a Siemens nuevamente.

2.2.7 Ambientes Virtuales de Aprendizajes (AVA):

Escalera en el año 2002 define los AVA como un “conjunto de entornos de interacción, sincrónica y asincrónica, donde con base a un programa curricular, se lleva a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de un sistema de administración de aprendizaje”

Moreno (1998) manifiesta que un ambiente virtual de aprendizaje contiene los siguientes elementos:

Entorno: Se entiende como el lugar en donde se desarrollan las interacciones entre las personas y los materiales de aprendizajes

Curriculum: Se refiere a los contenidos de aprendizaje propuestos

Mediación pedagógica: Es un facilitador y propiciador de aprendizajes nuevos y la forma de adquisición de los mismos

Interacciones: Son las relaciones e intercambio de informaciones que se dan durante el proceso de enseñanza aprendizaje

Las categorías abordadas en el capítulo anterior son fundamentales para la presente propuesta de intervención ya que estas son un pilar fundamental debido a que ofrece orientaciones sobre cómo debe realizarse dicha propuesta y además permite la conceptualización de cada una de estas a partir de estudios ya realizados.

3. Diseño de la investigación

En este capítulo se abordarán los elementos alusivos al procedimiento con el que se busca darle respuesta a las preguntas de investigación. También se describirá la estrategia para darle respuesta a los objetivos planteados.

3.1 Enfoque y tipo de investigación

Para la ejecución de la presente investigación se suscribió al enfoque cualitativo, donde se le dará una descripción y un análisis al objeto de estudio que, en este caso, serían el fortalecimiento de las competencias lectoras en estudiantes del grado tercero, a través de la implementación de ambientes de aprendizaje mediados por las TIC. Lo anterior, aplicado en la Institución Etnoeducativa Departamental Ciudad Perdida, del municipio Zona Bananera, del Departamento del Magdalena.

En cuanto al tipo de investigación, se hará uso de los postulados de la Investigación Acción participativa, pues se busca generar aprendizajes e informaciones colectivas fruto del análisis profundo de las acciones perpetradas por los sujetos de investigación, en este caso los estudiantes, sus familias, los docentes y directivos, con quienes se busca lograr un cambio educativo que repercuta en las formas de interacción social que éstos ejecutan desde el desarrollo de sus competencias lectoras.

3.2 Línea de investigación institucional

La presente propuesta se suscribe a la línea de investigación “**Evaluación, aprendizaje y docencia**” y al grupo de investigación **La Razón Pedagógica**, debido a que va relacionado con aspectos del proceso formativo de las instituciones educativas, con lo que se pretende aportar al mejoramiento de la calidad educativa y en mejores resultados en los aprendizajes de los niños, niñas y adolescentes de la escuela donde se implementarán las acciones, haciendo énfasis en el

fortalecimiento de las competencias lectoras a través del uso de las herramientas que surgen desde las TIC.

3.3 Población y muestra

La población con la que se desarrollará la presente propuesta está conformada por los estudiantes de tercer grado de la Institución Etnoeducativa Departamental Ciudad Perdida, del municipio Zona Bananera, del Departamento del Magdalena. Este grupo estaría integrado por 900 estudiantes entre preescolar, básica primaria, secundaria y media, entre las jornadas mañana, tarde y nocturna. La institución tiene 5 sedes (anexas), su planta docente y directivos docentes está conformada por: El rector, 2 Coordinadores y 32 docentes.

La propuesta va dirigida al grado tercero, que cuenta con una población de 90 estudiantes, con un total de 50 niñas y 40 niños, que oscilan entre los 8 y 12 años de edad. El nivel socio económico de la comunidad es bajo, las familias en su mayoría son hogares disfuncionales, de padres separados, los niños permanecen bajo el cuidado de familiares, abuelos, tíos. El nivel académico de gran parte de las familias es bajo, la población es vulnerable, en su mayoría afrocolombianos, con sentido de pertenencia, conservando y fortaleciendo sus creencias y costumbres ancestrales propias de su comunidad.

Su economía se basa en la agricultura, principalmente de los cultivos de palma, aceite y banano, quienes son liderados por empresas que le ofrecen empleos a una parte de la población. Otros viven del trabajo informal. La mayoría de los estudiantes viven lejos de la escuela, por lo cual se desplazan en moto, bicicleta, a pie y otros piden un aventón.

Por dificultades en el acceso a las otras sedes anexas a la institución el proyecto se desarrollara con los niños del grado tercero de la sede principal; el cual está integrado por 20 estudiantes.

3.4 Instrumentos de investigación

Se puede definir la encuesta, siguiendo a García Ferrando (1993) como «una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir y predecir.

La técnica de encuesta es ampliamente utilizada en los procesos de investigación ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz. Se trabaja a través de preguntas elaboradas sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación o evaluación,

De este modo se trabajó sobre un cuestionario y una encuesta; el primer instrumento consiste en una prueba estandarizada denominada Prueba de caracterización en Lenguaje 3° propuesta por el Programa Todos Aprender diseñada con base en la Prueba Aprendamos la cual es utilizada como insumo para orientar procesos pedagógicos asociados con el área de Lenguaje; este instrumento permitirá en la fase inicial identificar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes participantes; dicho instrumento se encuentra ubicado en el siguiente link

<https://nanourl.org/K1>

El segundo instrumento de investigación que se aplicará es una encuesta, la cual nos permitirá conocer el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes en cuanto al manejo de las herramientas tecnológicas. La encuesta está estructurada por 7 ítems donde se busca indagar por aspectos tecnológicos como la tenencia de equipos, acceso a internet, manejo y uso de plataformas y redes sociales; este instrumento se encuentra ubicado en el siguiente link <https://nanourl.org/sr>. Ambos instrumentos fueron realizados a través de los formularios Google forms.

4. Estrategia de intervención

4.1. Título

“Leyendo y comprendiendo un mundo voy construyendo”

4.2 Descripción

Para dar solución a la problemática descrita en el capítulo 1 del presente proyecto, se creó una estrategia didáctica en la que se implementará un aula virtual de aprendizaje a través de la plataforma de Google Classroom que permita a los estudiantes del grado tercero fortalecer el proceso lector. Con las actividades planteadas en la plataforma Classroom los estudiantes podrán tener acceso a recursos a través del tablón y trabajo en clase; de estas actividades podemos destacar la disponibilidad de compartir multitud de recursos de una manera amena y directa, ayudándoles a desarrollar los niveles de lectura, para que pueda comprender, analizar y reflexionar sobre lo que leen y escriben. Con el fin de que puedan fortalecer las competencias lectoras; la estrategia se encuentra ubicada en el siguiente link

<https://classroom.google.com/c/MzE5OTYxMDEyMzg0>

4.1.3 Introducción

La propuesta de intervención va dirigida a los niños y niñas para que mejoren las competencias lectoras, mediante actividades interactivas y de multimedia haciendo uso del aula virtual, con talleres que les permiten leer de manera divertida y amena. Logrando que los estudiantes en mención, posean destrezas para comprender, interpretar y sentir lo que leen.

4.1.4 Objetivo

Fortalecer las competencias lectoras de los estudiantes de tercer grado mediante el uso de un Aula Virtual de Aprendizaje para mejorar el rendimiento académico

4.1.5 Competencias a desarrollar

Las competencias están sujetas al currículo institucional bajo el decreto 1290 de 2009, por el cual se reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes de los niveles de educación básica y media de la Institución Educativa Departamental Ciudad Perdida

Tabla 1: Competencias a desarrollar

Ítem	Superior	Alto	Basico	Bajo
Identificación de la estructura del texto	Identifica siempre las estructuras de los textos narrativos	Por lo general identifica la estructura de los textos narrativos.	Se le dificulta identificar la estructura de los textos narrativos	No identifica la estructura de los textos narrativos
Inferencia de las palabras por el contexto	Siempre es deduce el significado de las palabras o expresión a partir de la información del contexto	Por lo general es capaz de deducir el significado de las palabras o expresión a partir de la información del contexto	Tiene dificultades para deducir el significado de las palabras las palabras o expresión a partir de la información del contexto	Todavía no deduce el significado de las palabras las palabras o expresión a partir de la información del contexto
Localización de información explícita	Localiza fácilmente información explícita en el texto , (que, quien, cuando, donde)	Localiza casi siempre información explícita en el texto (que, quien, cuando, donde)	A veces tiene dificultad para localizar la información que aparece de manera implícita en los texto	No localiza la información que aparece implícita en el texto (que, quien, cuando, donde)

4.1.6 Contenidos y temáticas a tratar

UNIDAD 1: LA NARRACIÓN

1. Estructura de la narración

- Inicio
- Nudo
- Final o desenlace

2. Elementos de la narración

- Personajes
- Tiempo

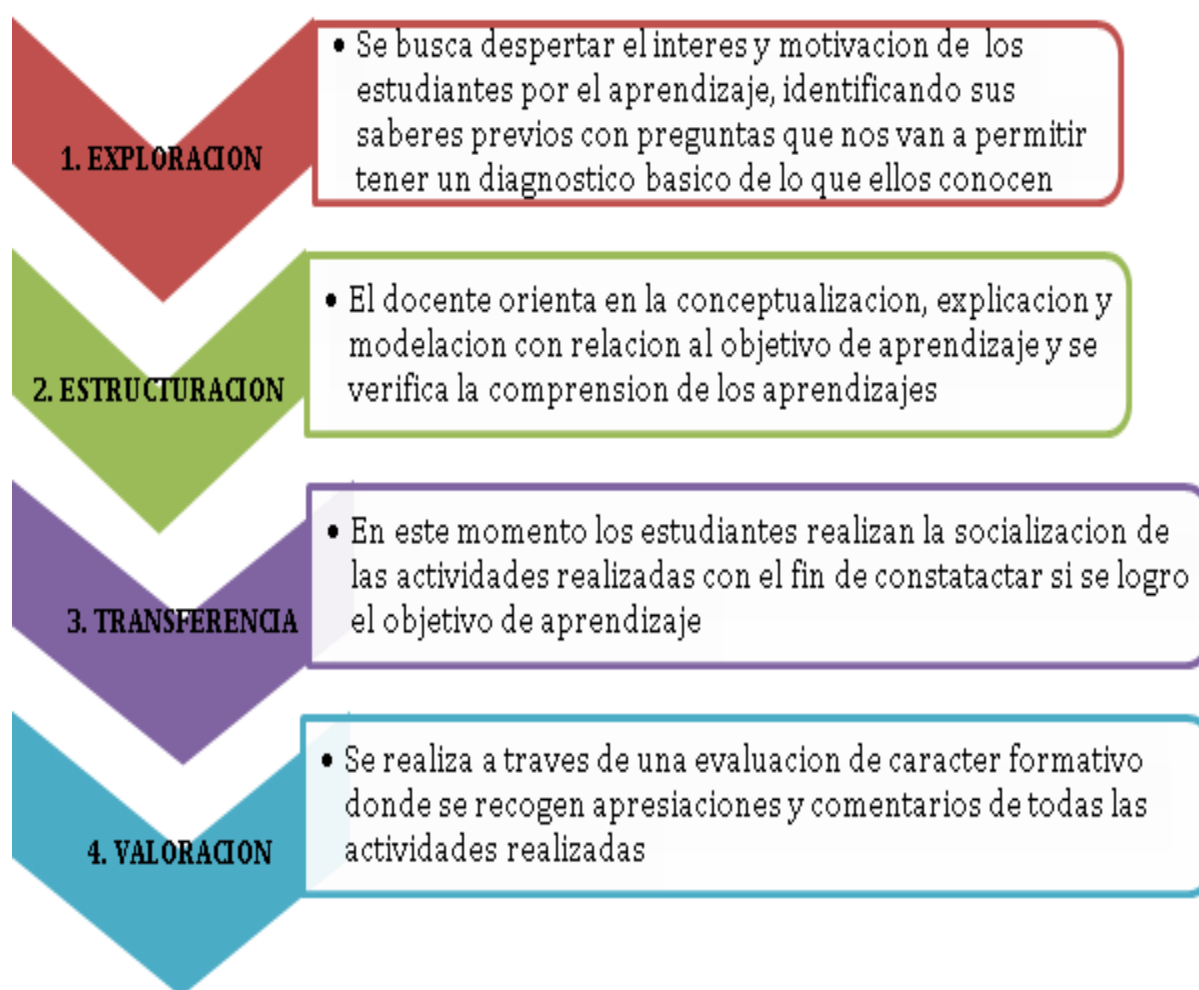
- Espacio

Narrador

4.5 Ruta de intervención

La ruta de intervención que se utilizó se da en 4 momentos los cuales se describen a continuación.

Tabla 2: Ruta de intervención



4.4 Plan de acción

Actividad	Nombre	Objetivo	Descripción
# 1	Te cuento un cuento	Recolectar memoria literaria del contexto y comparar con lecturas de la web	Cada estudiante recolecta las historias contadas por sus abuelos y luego en el tablón de classroom socializa las narraciones, teniendo en cuenta los elementos que la conforman; estas se digitalizarán para luego compararlas con otras narraciones encontradas en la web y se dará respuestas a preguntas de tipo inferencial
# 2	Fomentemos la lectura	Despertar el deseo de leer y desarrollar la habilidad lectora, para que los niños y niñas conviertan la lectura en una actividad libre, gozosa ya autónoma	El docente compartirá a través del ex-learning diferentes narraciones encontradas en la web que le permitan al niño analizar de manera literal e inferencial los textos leídos
#3	Festival de lectura	Desarrollar actividades de expresión oral que incentiven al educando a leer y llevar estas lecturas a la web.	El estudiante realizará un podcast relatando un mito o leyenda de su comunidad y lo subirá a la plataforma compartiendo con los miembros de la comunidad las historias de su contexto.

Tabla 3: Plan de acción

4.5 Recursos

RECURSOS		FUNCIÓN
Humanos	Directivos	Disposición de los recurso humanos, financieros y pedagógicos de la Institución
	Docentes	Orientar, guiar y estimular las actividades pedagógicas y curriculares, promover el aprendizaje autónomo.
	Estudiantes	Desarrollan las actividades de manera activa y vital para su proceso se aprendizaje
	Padres de Familia	Ayudar en con los compromisos y supervisan en el uso de las herramientas digitales
Técnicos	Sala de computo	Disponer del de aula de informática de la Institución
	Conectividad	Disponibilidad de conexión para orientar los procesos
	Dispositivos	Facilitar el aprendizaje a través de herramientas tecnológicas, tablet, celular, computadores.
Didácticos	Ambientes y objetos virtuales de aprendizaje	Realizar actividades y contenidos virtuales de aprendizaje por medio de videos, exelearning, google classroom,

Tabla 4: Recursos

4.6 Prototipo

Google Classroom dispone de una sección llamada “**tablón**”. La cual permite al profesorado crear y programar anuncios y tareas, responder a las publicaciones que el alumnado haya realizado, y compartir archivos adjuntos, archivos guardados en Google Drive, videos y enlaces. Esta sección se utiliza para enviar comunicados al alumnado sobre las tareas que debe realizar y para proporcionar parte de los materiales necesarios.

a continuación, se presentan unos pantallazos de las actividades que contenidas en la plataforma

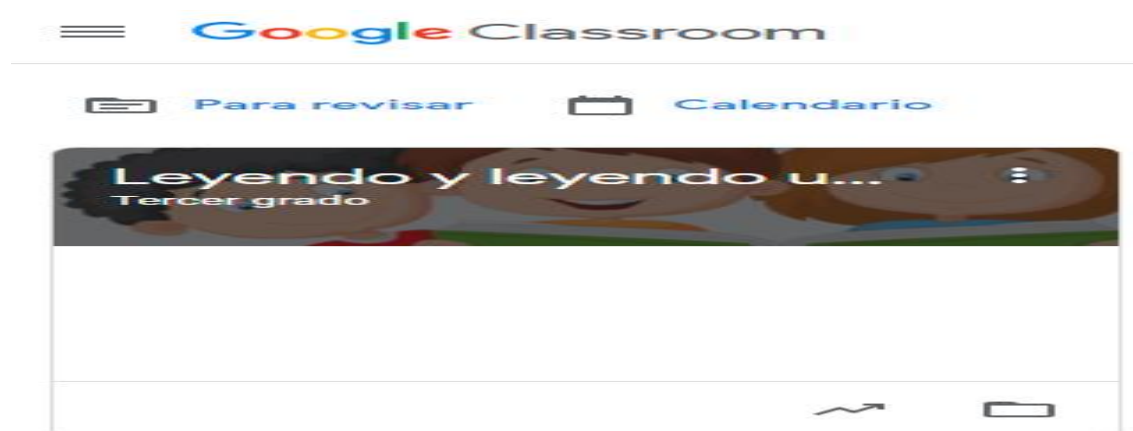


Imagen 1: actividad inicial en el Aula Virtual de Aprendizaje Leyendo y comprendiendo un mundo voy construyendo; sesión tablón

La primera actividad la realizarás a través del tablón de classroom.

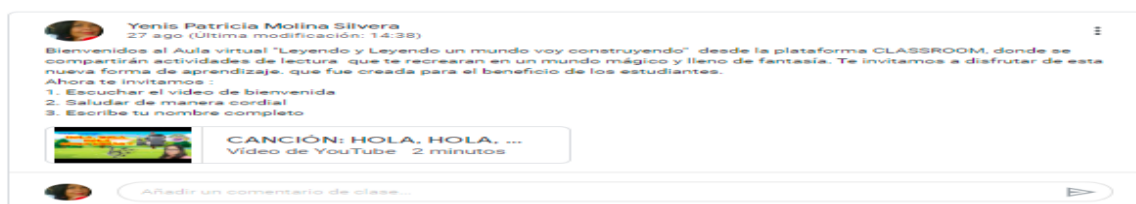


Imagen 2: Saludo de bienvenida al aula virtual, los estudiantes observarán el video y escribirán

nombre en el tablón.

Leyendo y leyendo un Mundo voy construyendo

Tercer grado

Código de la clase z7yz2y3

Enlace de Meet <https://meet.google.com/lookup/aplyf64h4o>

Seleccionar tema
Subir foto

Próximas entregas

No tienes ninguna tarea para esta semana

Ver todo

Anuncia algo a tu clase

Yenis Patricia Molina Silvera
12:22 (Última modificación: 14:39)

Muy buenas tardes estudiantes !!
A continuación encontraras una actividad que te permitira conocer los benéficos de la lectura , al dar respuesta a los elementos seleccionados , podrás consultar los resultados obtenidos en la actividad.
Realiza un comentario sobre la actividad realizada y comparte un captura de el resultado que obtuviste.

Ejercicio de Beneficios de ...
<https://es.liveworksheets.com...>



Imagen 3: Primera actividad a través de la página [Liveworksheets.com](https://es.liveworksheets.com)

La primera actividad consiste en seleccionar las frases correctas que hablen sobre los beneficios de la lectura en esta actividad podrán obtener la respuesta de los resultados obtenidos.

La sección “**Trabajo de clase**” está dedicada a la realización de actividades y tareas. Esta sección dispone de diferentes funcionalidades, se van a utilizar las opciones de “tarea”, “tarea de test de autoevaluación” y “reutilizar una publicación”. La función “tarea” permite proporcionar una serie de instrucciones, decidir la manera en la que se va a puntuar una determinada tarea y la fecha de entrega de la misma.

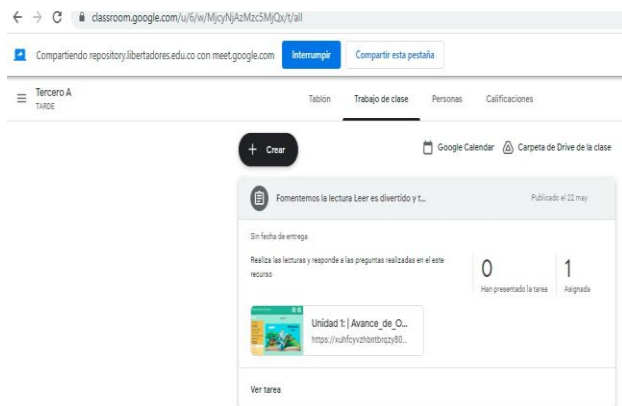


Imagen 4: Aula Virtual de Aprendizaje Leyendo y comprendiendo un mundo voy construyendo; sesión tarea



Imagen 5: Bienvenida en OVA creado en la herramienta exe-Learning y que se encuentra anexa al AVA

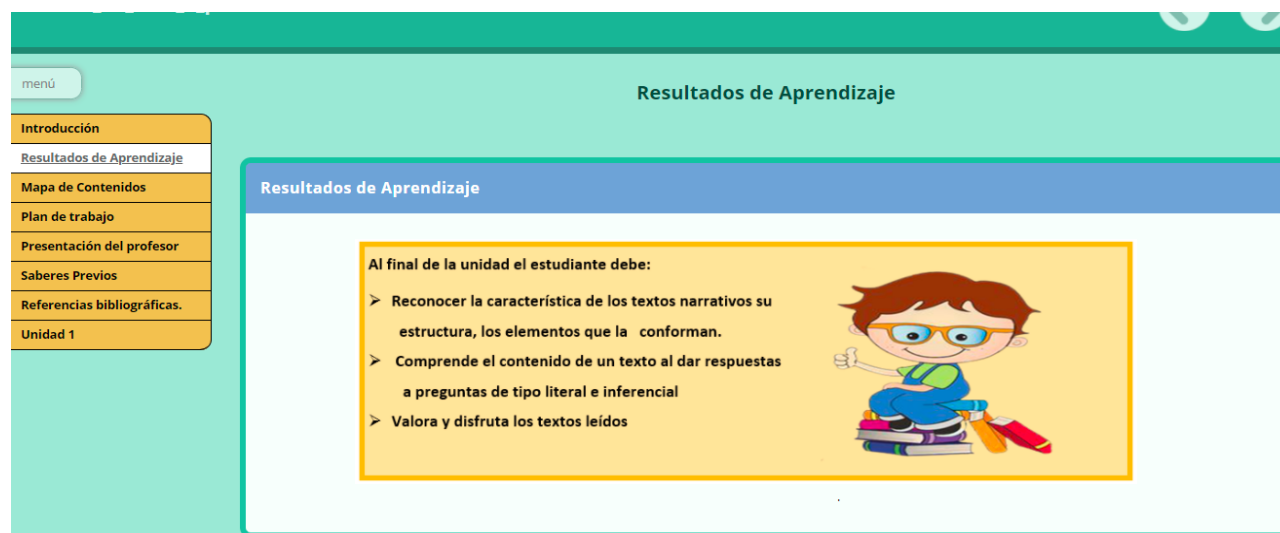


Imagen 6: Resultados de aprendizajes en el OVA

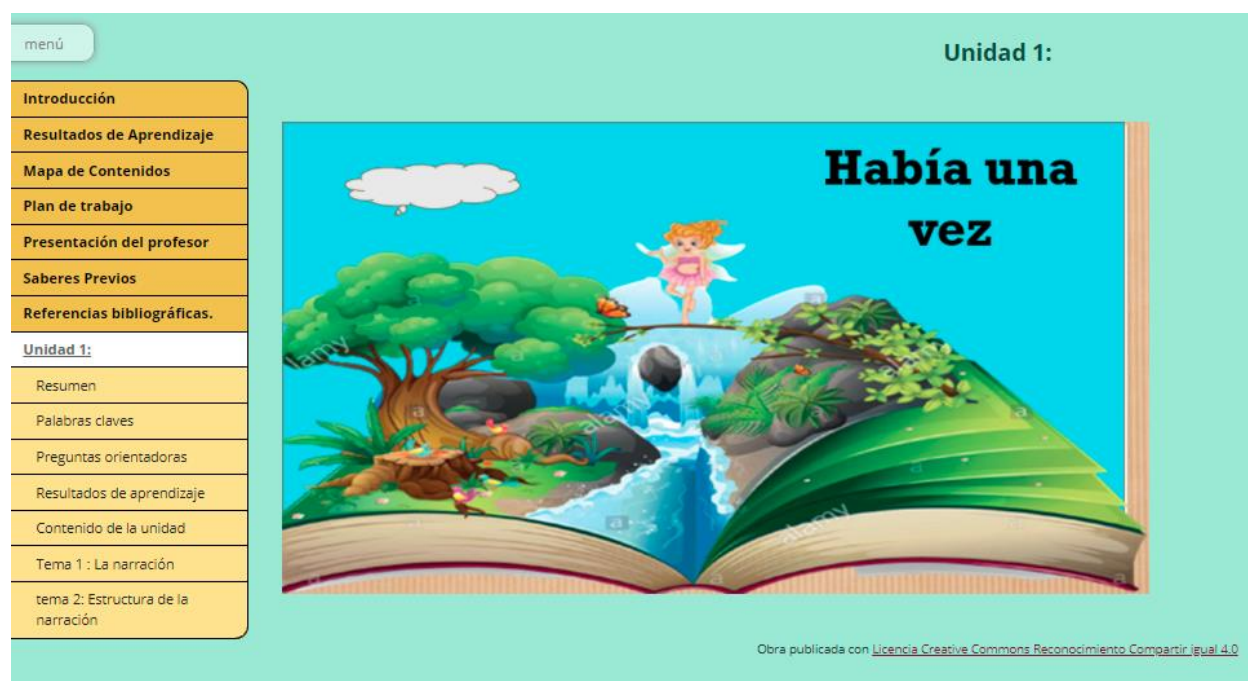


Imagen 7: OVA inicio de la unidad 1

 **Pregunta de Elección Múltiple** 

¿Qué les propuso el tío conejo a la señora cucaracha y la gallina?

- ☐ Venderles una cosecha de arroz y maíz
- ☐ Comprarles la cosecha de arroz y maíz
- ☐ Venderles una cosecha de maíz y frijol

¿De qué trata el texto?

- ☐ De la importancia de cultivar maíz y frijol.
- ☐ De la manera como se negocian las cosechas
- ☐ Del engaño del Tío Conejo a varios de sus amigos.

¿Por qué quiso engañar el conejo a la cucaracha, a la gallina, ¿a la zorra y al coyote?

- ☐ Para quedarse con las propiedades de los animales
- ☐ Para poder comprarse una casa
- ☐ Para quedarse con el dinero y no darles el maíz

Imagen 8: Evaluación en el OVA

En el OVA los estudiantes podrán ver videos, lecturas y evaluaciones que deberán responder con base a las lecturas realizadas.

4.7 Evaluación y seguimiento

La evaluación y seguimiento a la propuesta será de manera constante y se tendrá en cuenta la participación y desarrollo de las actividades realizadas por los estudiantes, además se mantendrá una comunicación continua con los mismos para conocer sus inquietudes sobre el recurso de aprendizaje.

Además al finalizar la aplicación de la misma se realizará un conversatorio con los estudiantes y padres de familia para conocer sus impresiones

5. Conclusiones y recomendaciones

Las nuevas tecnologías aportan aplicaciones que crean, en el uso del aprendizaje escolar, un nuevo modelo de materiales para el proceso de enseñanza. Las redes sociales pueden funcionar como un aula después del aula, un espacio virtual donde nuestros alumnos, docentes y sus compañeros tengan un contacto constante sin límites espaciales ni de tiempo. Gracias a la estrategia didáctica en la que se implementará un aula virtual de aprendizaje a través de la plataforma de Google Classroom los estudiantes del grado tercero podrán fortalecer sus competencias lectoras ya que con las actividades planteadas en dicha aula tendrán acceso a diferentes recursos a través del tablón y trabajo en clase; de estas actividades podemos destacar la disponibilidad de compartir multitud de recursos de una manera amena y directa, ayudándoles a desarrollar sus competencias, para que pueda comprender, analizar y reflexionar sobre lo que leen y escriben con el fin de afianzar sus habilidades comunicativas; además serán capaces de dar cuenta del contenido de los textos desde lo literal, lo inferencial y lo crítico intertextual.

Esta herramienta provee a los estudiantes de un entorno creativo con múltiples herramientas y materiales (sonidos, imágenes, vídeos...) que envuelven al estudiante en su adquisición de conocimiento, logrando un compromiso activo con cada integrante del aula; facilitan el contacto entre alumnos y profesor, permitiendo que realicen actividades en conjunto y que compartan sus ideas, este recurso fue creado para que además de obtener aprendizajes, puedan participar individual o por grupos entre ellos; rompiendo así la barrera de espacio y de tiempo, ya que no es necesario esperar a estar físicamente con cualquier integrante del aula para plantear alguna pregunta o compartir algún conocimiento; por medio de esta herramienta los estudiantes serán capaces de conectarse con el profesor u otro alumno a cualquier hora; mientras tenga un celular inteligente o un ordenador e internet, es posible la interacción frecuente y la retroalimentación; ofrece a los estudiantes el acceso a un mundo de información que les permite una conexión con el contexto del mundo real, abriéndole las puertas sobre cualquier tema impartido en clase.

Las nuevas tecnologías, al ser utilizadas como herramientas constructivistas, crean una experiencia diferente en el proceso de aprendizaje entre los estudiantes, se vinculan con la forma en la que ellos aprenden mejor, y funcionan como elementos importantes para la construcción de su propio conocimiento.

Referencias

Acosta, T. Ávila, Á. Díaz L. Flores, F. Rojas, J. & Sáez, G.(2017). Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios. Concepción, Chile. Recuperado de http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material_apoyo/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.pdf

Carlosama, Q. (2021). DIGITAL LANGUAGE LEARNING RESOURCES BASED ON CAYAMBE CULTURE TO IMPROVE ENGLISH SKILLS FOR TEENAGERS OF THE GUACHALÁ COMMUNITY LOCAL SCHOOL. Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/11067>

Enseñar en la era digital. Conectivismo. Recuperado de <https://cead.pressbooks.com/chapter/2-6-conectivismo/>

Galindo, G. Martinez de la C. & Ruiz, A. (2015). Ambientes virtuales de aprendizaje y sus entornos con diseños abiertos y restringidos para la construcción del conocimiento; diferencias y similitudes. Recuperado de http://www.eduqa.net/eduqa2015/images/ponencias/eje1/1_aa_Martinez_Nadia_Ruiz_Edith_Galindo_Rosa_Ambientes_virtuales_de_aprendizaje_y_sus_entornos_con_disenos_abiertos_y_restringidos_para_la_construccion_del_conocimiento_diferencias_y_similitudes.pdf

González, E. & Santiago, H. (2019) Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante el uso de mangus classroom en estudiantes de básica primaria de la IED Helena de Chauvin de Barranquilla. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11323/5102>

Jiménez, P. (2013). LA COMPETENCIA LECTORA. Recuperado de <http://www.formaciondocente.com.mx/PublicacionesPedagogicas/Articulos/La%20Competencia%20Lectora.pdf>

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2015). Aprendizaje basado en proyectos. Recuperado de <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP17667.pdf&area=E>

Moñino, P. (2015). Comprensión escrita en lengua inglesa en la era digital: flipped classroom y blended learning en el currículo de Educación Secundaria. (España). http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Filologia-Pmonino/MONINO_ANGEL_Pedro_Tesis.pdf

Pollier, K & Zaballo, M, (2019). La información que se transforma en conocimiento para la participación: TIC, TAC y TEP en la formación docente. Recuperado de https://www.google.com/search?q=Tecnolog%C3%ADas+de+Empoderamiento+y+Participaci%C3%B3n&ei=Cc0qYbOpN8aYwbkP86u4yA8&start=50&sa=N&ved=2ahUKEwjz0ZG59dTya_hVGTDABHfMVDvkQ8tMDegQIARBE&biw=1093&bih=526#

Renuma, H. (2019). *Estrategia didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora de estudiantes* Sikuani. Recuperado de Bogotá. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2608/Hurtado_%20Em%c3%a9rita_%20Renuma_%20Luz_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Universidad de Guayaquil. (). TEP (Tecnología de empoderamiento y participación). Recuperado de <https://blogfcaug.wixsite.com/begenius/single-post/2018/01/19/tep-tecnolog%C3%ADa-de-empoderamiento-y-participaci%C3%B3n>

Anexos

Anexo 1

CUESTIONARIO DE COMPRENSIÓN PARA ESTUDIANTES DEL GRADO 3 DE LA INSTITUCION ETNOEDUCATIVA DEPARTAMENTAL CIUDAD PERDIDA, DEL MUNICIPIO DE ZONA BANANERA

Apreciados estudiantes; con este cuestionario obtendremos información sobre el nivel de comprensión lectora en que te encuentras. Los resultados que se obtengan se presentarán en el trabajo de grado de la Especialización en Informática para el Aprendizaje en Red que estoy llevando a cabo; por tal motivo los invito a responder de manera objetiva.

Lee el texto que se desarrolla a continuación y en base a este da respuesta a las preguntas “seleccionando la opción correcta”

LA ALMOHADA

Soy muy bueno para dormir. De hecho, es lo mejor que sé hacer. Puedo dormir parado, después de la siesta echarme un sueñito, dormir en el bus durante el trayecto a la escuela. Por eso me apodan el Cobijas. Lo que nadie sabe es que tengo un secreto: duermo con la misma almohada desde que era chiquito. Yo no sé si a fuerza de tanto babearla, de roncar sobre ella o de tanto pegar mi oreja a su funda, pero lo cierto es que mi almohada adquirió poderes extraños. Creanlo o no, la persona que duerme sobre ella puede pedirle soñar con el tema que quiera. Para que me crean, les voy a mostrar mi diario.

1. ¿Según el personaje de la historia, lo que mejor sabe hacer es?

☐ Contar secretos

☐ Dormir

☐ Roncar

☐ Escribir diarios

2. ¿El secreto del personaje consiste en qué?

☐ Duerme en el bus durante el trayecto a la escuela

☐ Ronca mucho y babea la almohada con la que duerme.

☐ Tiene una almohada que le regala sueños a las personas

☐ Duerme con la misma almohada desde que era chiquito

3. En el enunciado: “dormir en el bus durante el trayecto a la escuela”, la palabra trayecto puede ser reemplazada por:

☐ Recorrido

☐ Horarios

☐ Sendero

☐ Plan

4. Del texto anterior se puede concluir que el personaje tiene un diario en el que:

☐ Registra las horas que dedica a dormir.

☐ Escribe los secretos de las personas.

☐ Escribe las cosas que sueña al dormir

☐ Anota los deseos que quiere cumplir

5. Por la manera como se expresa el personaje, podemos decir que es:

- ☐ Tímido y miedoso
- ☐ Imaginativo y fantasioso
- ☐ Aventurero y valiente
- ☐ Grosero y provocador

6. De acuerdo con el texto, es posible afirmar que para el personaje los sueños son:

- ☐ Una oportunidad para sentirse bueno en algo.
- ☐ Una forma de soportar el aburrimiento.
- ☐ Una manera de vivir nuevas experiencias.
- ☐ Una excusa para escribir historias

7. El personaje del texto lo apodan

- ☐ El dormilón
- ☐ Almohada
- ☐ Preguntón
- ☐ Cobijas

8. Según el personaje la persona que duerme sobre su almohada puede

- ☐ Pedirle soñar con el tema que quiera
- ☐ Escribir en su diario
- ☐ Conocer sus secretos

ANEXO 2

ENCUESTA DE APROPIACIÓN TECNOLÓGICA PARA ESTUDIANTES DEL GRADO 3 DE LA INSTITUCION ETNOEDUCATIVA DEPARTAMENTAL CIUDAD PERDIDA, DEL MUNICIPIO DE ZONA BANANERA

Apreciados estudiantes; en la presente encuesta encontrarás preguntas que van a permitir conocer el nivel de apropiación en herramientas tecnológicas. Los resultados que se obtengan se presentarán en el trabajo de grado de la Especialización en Informática para el Aprendizaje en Red que estoy llevando a cabo; por tal motivo los invito a responder de manera objetiva.

1. ¿Cuentas con conexión a internet?

☐ Si

☐ No

2. ¿Algún miembro de tu familia cuenta con algún tipo de dispositivo para realizar las actividades escolares en casa?

☐ Si

☐ No

3. ¿Qué personas de tu hogar cuentan con correo electrónico de Gmail?

☐ Papá

☐ Mamá

☐ Otro

☐ Ninguno

4. ¿Cuál de las siguientes aplicaciones utilizas?

☐ WhatsApp



☐ Youtube



☐ Tik Tok



☐ Facebook



☐ Twitter



☐ Otra _____ ¿Cuál?