

**Google Sites, Una Estrategia Interactiva para Fortalecer la Competencia Interpretativa
Mediante La Lectura de Mitos y Leyendas en la Institución Educativa Escuela Normal
Superior, San Bernardo Cundinamarca.**

Lady J. Melo y Shirley C. Vivas

Facultad de Ciencias Sociales y Educación Maestría en Recursos Digitales

Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena

Directora de Grado

Magister Nereida González Zambrano

San Bernardo, Cundinamarca - Colombia

15/ 03 / 2022

Dedicatoria

Esta investigación en primera instancia la dedico a Dios y a María Santísima porque gracias a ellos, a su misericordia y bondad infinita se dio la oportunidad y las circunstancias precisas para cumplir con este anhelo académico, a mi familia quienes siempre me han enseñado la importancia de la unión, del respeto y de la perseverancia para alcanzar las metas que se trazan en la vida, pero en especial dedico este logro a mi hijo Juan Felipe Jiménez Melo quien es mi principal motor de superación y la persona por la cual asumo retos de formación para alcanzar un mejor proyecto de vida, a mi madre Luz Adela Carrillo así como a mis dos tías Ana Yadira y Bertha Cecilia quienes siempre me han acompañado y ayudado a sobrellevar diferentes situaciones en el diario vivir, mujeres que a su vez han sido mi ejemplo de persistencia, lucha, confianza, apoyo y humildad constante.

Lady Johana Melo Carrillo

Dedico este trabajo investigativo a Dios por ser el dador universal y en su infinita lealtad hacia el cumplimiento de este sueño, dispuso del tiempo y las circunstancias propicias para que este proceso fuera una realidad; a mis ejemplares padres Álvaro Vivas y Ana Zamora, a mi tía Belarmina Vivas por ser quienes desde comienzos de mi vida me enseñaron que las cosas se consiguen con dedicación y esfuerzo. A mis hermanos Eliana, Pahola y Rubén y mis hermosas sobrinas Ximena Rey, Rashel Morales e Isabela Sarmiento por tolerar mis ausencias en algunos momentos familiares, debido a los compromisos adquiridos en búsqueda del cumplimiento de metas y por ser las personas que me han acompañado siempre en todo lo que emprendo.

También, dedico este logro a mi amiga Adriana Fonseca por ser una fuente de inspiración de quienes debemos ser como funcionarios públicos y por ser mi compañera de vida, que con sabiduría me orienta para ver la luz en medio de la oscuridad y la adversidad.

Shirley Consuelo Vivas Zamora

Agradecimientos

Agradezco en primer lugar a Dios y María santísima por darme la oportunidad de alcanzar una meta más en mi vida obteniendo el título de Magister.

A la Universidad de Cartagena UDEC con el programa de Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, a la Institución Educativa Departamental Escuela Normal Superior de San Bernardo y a los estudiantes de la sede principal bachillerato quienes nos brindaron su compromiso, dedicación y participación activa en cada una de las actividades propuestas dentro de la investigación.

A todos los docentes que me orientaron las diferentes asignaturas cursadas, pero en especial a la Tutora Nereida González por su responsabilidad, apoyo, dedicación, confianza, enseñanza y paciencia durante el desarrollo del trabajo investigativo y de grado.

A mi compañera Shirley Consuelo Vivas Zamora por aceptar la invitación de acompañarme en esta aventura pedagógica, por su responsabilidad, constancia, apoyo y tolerancia en todo lo vivido dentro del proceso académico realizado.

A mi familia por ser mi apoyo y ejemplo constante, a mi hijo Juan Felipe por los tiempos de ausencia presentados para con el debido al cumplimiento de cada obligación académica y finalmente a cada una de las personas que no nombro pero que de una u otra forma aportaron para que este proceso de aprendizaje se pudiera culminar con éxito.

Lady Johana Melo Carrillo

En primer lugar, doy gracias a Dios por la vida, la prosperidad y la salud que me ha dado en medio de tan compleja situación mundial como la que atravesamos en estos dos últimos años. En segunda instancia, agradezco a mi núcleo familiar porque son ustedes mi motor y la razón por la que me aventuro en conseguir mejores condiciones laborales y profesionales.

Gratitud a la Universidad de Cartagena, por permitirme finalizar esta maestría y tener en su facultad de educación a cada uno de los docentes que de manera responsable y honesta se desempeñaron como tutores, a ustedes maestros infinitamente agradecida porque por medio de su didáctica, entrega y compromiso les aprendí y podre cualificar mi quehacer pedagógico en los ambientes de enseñanza y aprendizaje donde me desempeñé.

Shirley Consuelo Vivas Zamora

TABLA DE CONTENIDO

| | |
|---|----|
| Introducción | 13 |
| capitulo 1. Planteamiento del Problema de Investigación | 15 |
| 1.1 Planteamiento | 15 |
| 1.2 Formulación del problema de investigación | 20 |
| 1.3 Antecedentes investigativos | 20 |
| 1.3.1 Antecedentes Internacionales. | 20 |
| 1.3.2 Antecedentes Nacionales. | 23 |
| 1.3.3. Antecedentes Regionales. | 25 |
| 1.3.4 Antecedentes Locales. | 26 |
| 1.4 Justificación | 28 |
| 1.5.1 Objetivo General. | 32 |
| 1.5.2 Objetivos Específicos. | 32 |
| 1.6 Supuestos y Constructos | 32 |
| 1.6.1 Supuestos | 32 |
| 1.7 Alcances y Limitaciones | 33 |
| 1.7.1 Alcances. | 33 |
| 1.7.2 Limitaciones | 34 |
| capitulo 2. MARCO REFERENCIAL | 35 |
| 2. 1 Introducción | 35 |
| 2.2 Marco Contextual | 35 |
| 2.3 Marco Normativo | 38 |
| 2.4 Marco Teórico | 41 |

| | |
|--|----|
| 2.4.1 Incorporación de las TIC en la educación. | 41 |
| 2.4.2 La herramienta de Google Sites como recurso interactivo | 42 |
| 2.4.3 Estrategia Interactiva como incentivo pedagógico | 45 |
| 2.4.4 La Lectura: un motor para ascender en el saber | 47 |
| 2.4.5 La Competencia interpretativa, el primer paso hacia la Lectura Crítica | 48 |
| 2.4.5.1 Acciones comunicativas: | 50 |
| 2.4.6 Los Mitos y Leyendas como fuente de la tradición cultural de los pueblos | 53 |
| Capitulo 3. Metodología | 62 |
| 3.1 Introducción | 62 |
| 3.2 Tipo de Investigación | 65 |
| 3.3 Población y muestra | 66 |
| 3.4 Categorías o Variables | 67 |
| Tabla 1 | 67 |
| <i>Relación entre Categorías y Objetivos</i> | 67 |
| 3.5 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información | 70 |
| 3.5.1 Observación | 71 |
| 3.5.2 Encuesta | 71 |
| 3.5.3 Grilla de Análisis | 72 |
| 3. 6 Ruta de Investigación | 72 |
| 3.6.1 Fase de análisis (Diagnóstico) | 73 |
| 3.6.2 Fase de diseño | 73 |
| 3.6.3 Fase de Práctica y desarrollo de actividades de aprendizaje | 79 |
| 3.6.4 Fase de evaluación | 79 |
| 3.7 Análisis de la Información | 80 |
| capitulo 4. Intervención Pedagógica Innovación Tic Institucional u otro Modelo | 81 |
| 4.1 Introducción | 81 |

| | |
|--|-----|
| 4.2 Fase de diagnóstico | 81 |
| 4.3 Fase de diseño del recurso educativo digital con Google Sites | 93 |
| 4.3.1 Primera sección: Interpretando ando. | 95 |
| 4.3.2 Segunda sección: Reconociendo leyendas. | 96 |
| 4.3.3. Tercera sección: Reconociendo mitos. | 97 |
| 4.3.4. Cuarta sección: Ampliando nuestra cosmovisión. | 98 |
| 4.3.5. Quinta sección: Valorando mitos. | 100 |
| 4.3.6. Sexta sección: A Investigar y reflexionar. | 101 |
| 4.3.7. Séptima sección: Referencias | 102 |
| 4.4 Fase de implementación y evaluación del recurso educativo. | 103 |
| 4.4.1 Análisis de actividades por secciones | 103 |
| 4.4.1.1 Grilla de análisis Actividad 1. Cápsula Colombia aprende: La leyenda. (Ver anexo número 3) | 104 |
| 4.4.1.2 Grilla de análisis Actividad 2. Lee.....yendas (Ver anexo número 4). | 104 |
| 4.4.1.3 Grilla de análisis Actividad 3. Fácil de hacer (Ver anexo número 5). | 105 |
| 4.4.1.4 Grilla de análisis Actividad 4. Puzle sobre la llorona (Ver anexo número 6). | 105 |
| 4.4.1.5 Grilla de análisis Actividad 5. Mitos y leyendas Word Search puzzle (Ver anexo número 7). | 106 |
| 4.4.1.6 Grilla de análisis Actividad 6. Mitos y leyendas de Colombia. (Ver anexo número 8.) | 106 |
| 4.4.1.7 Grilla de análisis Actividad 7. Quizzis pratique link (Ver anexo número 9). | 107 |
| 4.4.1.8 Grilla de análisis Actividad 8. Las funciones del lenguaje. (Ver anexo número 10). | 107 |
| 4.4.1.9 Grilla de análisis Actividad 9. La caja de pandora. (Ver anexo número 11) | 108 |
| 4.4.1.10 Grilla de análisis Actividad 10. preguntas de interpretación. (Ver anexo número 12). | 108 |
| 4.4.1.11 Grilla de análisis Actividad 11. Ampliando la cosmovisión. (Ver anexo número 13). | 109 |
| 4.4.1.12 Grilla de análisis Actividad 12. Reconociendo leyendas (Ver anexo número 14). | 109 |
| 4.4.1.13 Grilla de análisis Actividad 13. Cultura latina. (Ver anexo número 15) | 110 |

| | |
|--|-----|
| 4.4.1.14 Grilla de análisis Actividad 14. Cultura de latino América. (Ver anexo número 16) | 110 |
| 4.4.1.15 Grilla de análisis Actividad 15. Leyendas de Latinoamérica. (Ver anexo número 17) | 111 |
| 4.4.1.16 Grilla de análisis Actividad 16. La cultura europea. (Ver anexo número 18) | 111 |
| 4.4.1.17 Grilla de análisis Actividad 17. Aracne y la diosa Atenea (Rueda de la fortuna). (Ver anexo número 19). | 111 |
| 4.4.1.18 Grilla de análisis Actividad 18. Preguntando ando. (Ver anexo número 20). | 112 |
| 4.4.1.19. Grilla de análisis Actividad 19.A investigar y reflexionar. | 112 |
| Capítulo 5 Análisis, conclusiones y resultados | 113 |
| 5.1 Introducción | 113 |
| 5.2 Análisis General de la Estrategia Implementada | 113 |
| 5.3 Conclusiones | 116 |
| 5.4 Recomendaciones | 117 |
| Referencias Bibliograficas | 120 |
| Anexos | 125 |
| ANEXO 1. | 125 |
| <i>Encuesta a docentes</i> | 125 |
| ANEXO 2. | 127 |
| <i>Cuestionario de lectura.</i> | 127 |
| ANEXO 3. | 130 |
| <i>Actividad 1. Cápsula Colombia aprende: La leyenda. Estudiantes explorando.</i> | 130 |
| ANEXO 4. | 130 |
| <i>Actividad 2. Lee.....yendas</i> | 130 |
| ANEXO 5. | 131 |
| <i>Actividad 3. Fácil de hacer</i> | 131 |
| ANEXO 6. | 131 |
| <i>Actividad 4. Puzle sobre la llorona</i> | 131 |

| | |
|--|-----|
| ANEXO 7. | 132 |
| <i>Actividad 5. Mitos y leyendas Word Search puzzle</i> | 132 |
| ANEXO 8. | 132 |
| <i>Actividad 6. Mitos y leyendas de Colombia.</i> | 132 |
| ANEXO 9. | 133 |
| <i>Actividad 7. Quizzis pratique link</i> | 133 |
| ANEXO 10. | 133 |
| <i>Actividad 8. Las funciones del lenguaje.</i> | 133 |
| ANEXO 11. | 134 |
| <i>Actividad 9. La caja de pandora.</i> | 134 |
| ANEXO 12. | 134 |
| Actividad 10. Preguntando ando: Tabulación en Cuestionario de Google Forms | 134 |
| ANEXO 13 | 138 |
| <i>Actividad 11. Ampliando la cosmovisión</i> | 138 |
| ANEXO 14. | 139 |
| <i>Actividad 12. Reconociendo leyendas</i> | 139 |
| ANEXO 15. | 139 |
| <i>Actividad 13. Cultura latina</i> | 139 |
| ANEXO 16. | 139 |
| <i>Actividad 14. Cultura de latino América</i> | 139 |
| ANEXO 17. | 140 |
| <i>Actividad 15. Leyendas de Latinoamérica</i> | 140 |
| ANEXO 18. | 140 |
| <i>Actividad 16. La cultura europea</i> | 140 |
| ANEXO 19. | 141 |
| <i>Actividad 17. Aracne y la diosa atenea (Rueda de la fortuna)</i> | 141 |

| | |
|--|-----|
| | 10 |
| ANEXO 20. | 141 |
| <i>Actividad 18. Preguntando ando.</i> | 141 |
| ANEXO 21. | 142 |
| <i>Actividad 19.A investigar y reflexionar</i> | 142 |
| ANEXO 22. | 147 |
| <i>Pantallazo documento en Excel Tabulación Encuesta Docentes</i> | 147 |
| ANEXO 23. | 148 |
| <i>Pantallazo documento Excel tabulación cuestionario de lectura</i> | 148 |

Resumen

Título: Google Sites, Una Estrategia Interactiva para Fortalecer la Competencia Interpretativa Mediante La Lectura de Mitos y Leyendas en la Institución Educativa Escuela Normal Superior, San Bernardo, Cundinamarca.

Autor (es): Lady Johana Melo Carrillo y Shirley Consuelo Vivas Zamora

Palabras claves: Estrategia interactiva, Google Sites, Competencia interpretativa, literatura, mitos y leyendas.

El principio de libertad que ofrece la lectura, es vital para el ser humano, pues leer permite asumir el desafío de aprender y pensar. En la actualidad, indagar por los gustos literarios de los jóvenes, deja ver la apatía por los procesos lectores, lo cual, refleja aprendizajes básicos y bajos desempeños en el área de lengua castellana. En este sentido, se estableció como objetivo, fortalecer el desarrollo de la competencia interpretativa en los estudiantes del grado diez dos (1002) de la Escuela Normal Superior de San Bernardo, con el uso de actividades interactivas diseñadas en la herramienta Google Sites, para trabajar la literatura universal. La metodología acude al enfoque cualitativo, al diseño de Investigación Acción Pedagógica (IAP). Las técnicas e instrumentos fueron la observación (sincrónica) en las sesiones de trabajo con estudiantes; la entrevista, aplicada a docentes de humanidades y la grilla de análisis, para ordenar y clasificar los datos obtenidos. La población comprende 400 estudiantes, de los cuales 28, corresponden a estudiantes del grado diez dos. La ruta de investigación se compone de tres fases: análisis (diagnóstico); diseño (Plan de acción con actividades interactivas) y evaluación permanente (valoración de los efectos pedagógicos de la estrategia). El uso de la estrategia interactiva Google Sites demostró mejorar la comprensión interpretativa de textos, cambios en las actitudes comportamentales de los estudiantes y despertó la motivación por la lectura de literatura universal, lo cual enriquece las competencias lectoras de los jóvenes.

Abstract

Title: Google Sites, Una Estrategia Interactiva para Fortalecer la Competencia Interpretativa Mediante La Lectura de Mitos y Leyendas en la Institución Educativa Escuela Normal Superior, San Bernardo, Cundinamarca.

Author(s): Lady Johana Melo Carrillo y Shirley Consuelo Vivas Zamora

Keywords: Interactive strategy, Google Sites, Interpretive competence, Myths and Legends.

The principle of freedom offered by reading is vital for human beings since reading allows us to take on the challenge of learning and thinking. Currently, inquiring about the literary tastes of young people reveals the apathy for the reading processes, which reflects basic learning and low performance in the subject of the Spanish language. In this sense, it was established as an objective, to strengthen the development of the interpretive competence in the students of grade ten two (1002) of the Escuela Normal Superior de San Bernardo, with the use of interactive activities designed in the Google Sites tool, to work world literature. The methodology uses the qualitative approach, the design of Pedagogical Action Research. The techniques and instruments were observation (synchronous) in the work sessions with students; the interview, applied to humanities teachers and the analysis grid, to order and classify the data obtained. The population comprises 400 students, of which 28 correspond to students in grade ten two. The investigation path is composed of three phases: analysis (diagnosis); design (action plan with interactive activities) and permanent evaluation (assessment of the pedagogical effects of the strategy). The use of the interactive Google Sites strategy proved to improve the interpretive comprehension of texts, changes in the behavioral attitudes of the students and aroused the motivation to read universal literature, which enriches the reading skills of young people.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación se fundamentó en la implementación de diferentes estrategias interactivas, por medio de las cuales se buscó mejorar la Competencia lingüística de Leer, esta se llevó a cabo con los estudiantes de grado Diez dos (1002) de la Institución Educativa Departamental Escuela Normal Superior. Se escogió esta propuesta educativa, debido a que se observó poco interés de los educandos por realizar procesos lectores de diversos textos fuesen: artículos, obras literarias, ensayos, novelas. Esto ha ocasionado un desempeño bajo en la mayoría del grupo seleccionado a nivel del área de Lengua Castellana, pues a la hora de evaluar las prácticas de lectura, se notó que los resultados de su valoración demostraban un nivel bajo en la competencia interpretativa. También, se detectó que a pesar de que en el colegio se contaba con algunas herramientas tecnológicas, estas no estaban siendo integradas en las prácticas educativas de los docentes como un recurso valioso y significativo para generar unidades didácticas de mayor impacto y protagonismo por parte de los estudiantes.

En esta búsqueda se usó el método cualitativo con el fin de hallar y organizar adecuadamente información relevante para beneficio de la población objeto de estudio, la Institución Educativa y la comunidad en general. De esto, se puede señalar que se aplicaron instrumentos de recolección de datos para realizar un diagnóstico de la problemática antes descrita. Se tuvo en cuenta las diferentes habilidades y características de los estudiantes, el componente didáctico y pedagógico implementado hasta el momento inicial de la presente indagación y los recursos tecnológicos digitales existentes en el establecimiento educativo.

Luego, se diseñaron y ejecutaron actividades pedagógicas de forma interactiva a través de la utilización de la herramienta de Google denominada Google Sites, con dicho recurso se pretendió mejorar la Competencia Interpretativa en la Lectura de textos relacionados con Mitos y Leyendas como parte de los textos narrativos relacionados con La Tradición Oral.

Durante esta intervención con los estudiantes, se tuvieron algunas limitaciones y contratiempos como la falta de conectividad, la ausencia de competencias tecnológicas en algunos estudiantes, el poco tiempo para el diseño e implementación de la propuesta pedagógica, la apatía frente a los tipos de textos escogidos para leer (textos de tradición oral).

A continuación, se mencionan los aspectos que hicieron parte del trabajo de grado, En primera instancia, se estableció el capítulo uno donde se evidencia el planteamiento y formulación del problema, antecedentes, justificación, objetivos generales y específicos, supuestos y constructos, finalmente, alcances y limitaciones. Luego se presentó el capítulo dos denominados marco referencial, el cual se fundamentó en cuatro marcos, los cuales fueron: contextual, normativo, teórico y conceptual. Seguidamente, el capítulo tres conformado por metodología, tipo de investigación, población, muestra, categorías o variables según la investigación acción pedagógica, técnicas e instrumentos de recolección de datos y la valoración de los mismos, la ruta y el modelo de investigación, así como las fases, también las diferentes técnicas de análisis de la información y las conclusiones del mismo.

Continuando con el capítulo cuatro en el cual se pudo encontrar la intervención pedagógica aula o innovación TIC, las narraciones sobre la ejecución de la estrategia pedagógica, dificultades encontradas y soluciones; y los hallazgos para enriquecer la educación como una organización social de aprendizaje, también las diferentes fases de desarrollo del proyecto como lo son: diseño, implementación y evaluación de la propuesta interactiva investigativa.

Finalmente se presentó el capítulo cinco, en este se evidencio el correspondiente análisis, así como las conclusiones y recomendaciones según la ejecución de la propuesta pedagógica, también las referencias bibliográficas y los correspondientes anexos.

CAPITULO 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento

Leer es una de las habilidades lingüísticas más importantes para el ser humano, pues es a través de la apropiación y desarrollo de esta, es que se puede conocer, aprender, construir y plantear ideas, postulados, teorías en las diversas áreas del saber o ambientes de aprendizaje. Tomando el documento "Hacia las Sociedades del Conocimiento"(Unesco, 2005) se argumenta que ante la presencia de una comunidad totalmente tecnologizada, tanto la escritura como la lectura deber ser objetivos fundamentales para apoyar el ejercicio educativo de las comunidades, pues estas deben estar inmersas en las actividades que se programen en las aulas, de tal forma que el dominio de este arte, promueva "el *Aprender a Aprender*" y así se eduque a seres que desde su autonomía y liderazgo sean personas con un pensamientos crítico y lógico, para que siendo unos intérpretes de las realidades a las cuales se enfrenten, puedan ser capaces de generar acciones de cambio e impacto social que unan la sociedad y la lleven a mejorar su calidad de vida.

Cuando el ser humano es capaz de leer de forma adecuada, se desarrollan destrezas como: la concentración, la imaginación, la observación, el análisis y la reflexión. Además, esta se convierte en un motivo y punto de partida hacia el crecimiento intelectual y espiritual de todas las personas, lo que le contribuirá en la formación en competencias para *saber comportarse, para saber qué hacer y que debe tener* en cualquier contexto o situación en la que se pueda encontrar.

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante que los educandos adquieran el hábito de leer, el cual les permitirá enriquecer su formación académica y les abrirá nuevas posibilidades de índole educativo y laboral. Entonces, se escogió como población, el grado Diez dos (1002) que pertenece a la Escuela Normal Superior, del municipio de San Bernardo. Este grupo fue seleccionado porque se evidenciaron algunas falencias en lectura, pues cuando estos

educandos cursaron grado Noveno, participaron en el Proyecto Institucional de Lectura denominado "Biblio Caballo", el cual consiste en que, con apoyo de los docentes de varias áreas, los estudiantes diseñan y realizan una práctica pedagógica orientada hacia procesos de lectura con niños y niñas de las Escuelas en los niveles de Preescolar y Básica Primaria.

En estas prácticas, los estudiantes de los Novenos deben organizar estrategias pedagógicas, con la finalidad de despertar en los educandos más pequeños, el gusto por la lectura y desarrollar con ellos ejercicios de interpretación y comprensión. Sin embargo, cuando los estudiantes debían preparar sus clases o elaborar las actividades de lectura para llevar a cabo con los niños, surgían percances y retrasos en las entregas para revisión de la planeación de esta práctica, debido a la dificultad que ellos manifestaban o que se observaba en la interpretación necesaria para comprender una lectura, y posteriormente, tener que elaborar una prueba para ser aplicada y medir esta misma competencia en los niños de las escuelas. También, a la hora de elaborar las planeaciones de clase hechas por este grado, se notaba la apatía hacia "tener que leer" para hacer lo asignado y lograr una participación efectiva en este Proyecto Institucional.

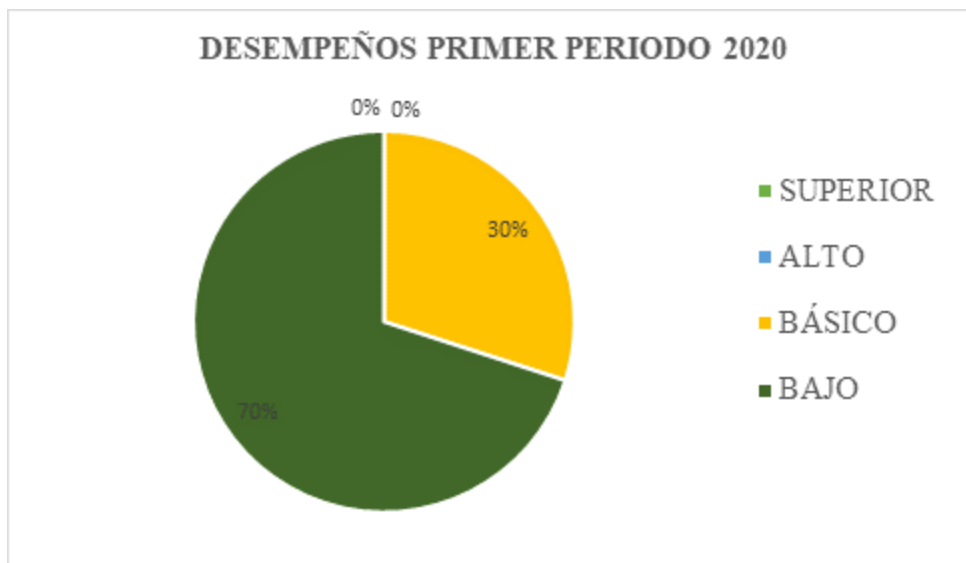
Por otro lado, la Escuela Normal periódicamente maneja una actividad denominada Prueba Saber, en la cual al finalizar cada periodo, los estudiantes deben presentar este examen en todas las asignaturas, la prueba está diseñada similar a la propuesta que maneja el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación, (ICFES), pero al evaluar y analizar los resultados que los estudiantes de este grado obtenían, se pudo evidenciar la falta de interpretación o comprensión de lectura, no solo en una asignatura, sino en la mayoría de las orientadas a este curso, debido a que en las respuestas dadas por los educandos, se notaba una carencia en el desarrollo de competencias para obtener un nivel favorable en Lectura Crítica. Como se sabe al no desarrollarse en los niños la habilidad de interpretar y argumentar, se presentarán obstáculos para llegar al siguiente nivel que es aquel donde el estudiante

cuestiona, interactúa, construye y replantea lo que lee. Al finalizar, los resultados de los estudiantes no demostraron un buen desempeño, se perdió la magia de leer y los objetivos planteados no estaban llegando a un feliz término pues el registro de calificaciones muestra que en el año académico anterior el 100% del grupo obtuvo un desempeño básico, mientras que al culminar el primer trimestre del presente año el 70% del grupo obtuvo desempeño bajo y el 30% alcanzó el desempeño básico, generando preocupación en los directivos, padres de familia pero sobre todo en los docentes.

Además de lo anterior, en las clases se reflejaba, en las actitudes de los educandos, la desmotivación hacia el hábito lector; puesto que al realizar ejercicios de comprensión lectora de obras literarias como mitos, leyendas, novelas o cuentos. se observaba que muy pocos estudiantes desarrollaban en excelencia la actividad de leer. Al valorar el proceso lector, en los ejercicios relacionados con las competencias de saber interpretar, argumentar y proponer, no se les ve el ánimo y la destreza hacía conocer los contenidos de los textos y trabajarlas acorde a las indicaciones dadas por los docentes. De igual manera, cuando se les asigna una actividad enfocada desde la lectura, sea cual sea la asignatura, se detectaba resistencia a cualquier iniciativa por leer, ellos sin mayor dificultad manifiestan expresiones como: ¡profe ¿otra vez a leer? (estudiante 1), ¡¿profe no podemos hacer otra cosa?! (estudiante 2), ¡profe ¿podemos leer después? (estudiante 3), ¿es necesario leer todo eso? (estudiante 4). Estas acciones demostraron que no les llamaba la atención realizar un ejercicio o práctica que involucraría un proceso lector.

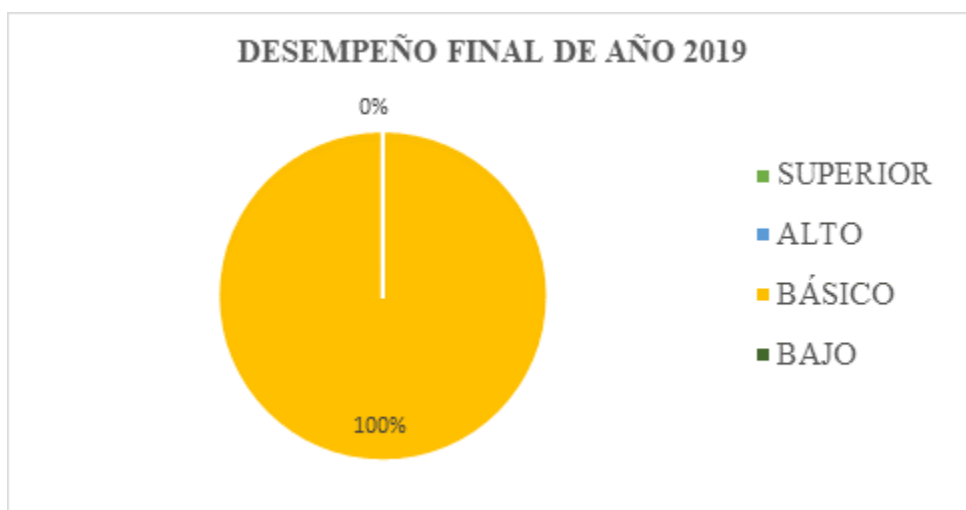
Haciendo referencia a estos desempeños de los estudiantes del grado 1002 a continuación, se observa la comparación gráfica porcentual de los resultados en el área de lengua castellana del primer periodo del año 2020 con los obtenidos durante el informe final de lengua castellana del año 2019.

Imagen N° 1. Desempeño de la asignatura de lengua castellana primer periodo 2019.



Fuente: Autores.

Imagen N°2. Desempeño de la asignatura de lengua castellana a final de año 2019.



Fuente: Autores.

La Escuela Normal tiene dividido el año escolar en 4 periodos académicos y maneja una escala de valoración de 1.0 a 5.0, estableciendo los desempeños de la siguiente forma:

1,0 a 3,4 Desempeño Bajo

4,1 a 4,5 Desempeño Alto

3,5 a 4,0 Desempeño Básico

4,6 a 5,0 Desempeño Superior

Teniendo en cuenta la imagen N° 1 y el rango de calificación institucional, se observa que los resultados obtenidos por los estudiantes del grado 1002, durante el primer periodo académico están ubicados en desempeño bajo y básico. Mientras que, en la imagen N° 2 muestra que todos los estudiantes promovidos a grado décimo en el año 2019 alcanzaron un desempeño básico. Por lo tanto, se hace necesario diseñar una propuesta pedagógica, por medio de la cual se motive a los estudiantes a romper con lo que ha visto en las clases tradicionales cuando se trabaja una actividad de lectura. Entonces, se propone utilizar la herramienta de Google llamada Google Sites para la implementación de unidades de aprendizaje mediante el desarrollo de estrategias digitales e interactivas enfocadas al hábito lector, haciendo que de esta manera los estudiantes se motiven para que sean partícipes y a la vez protagonistas en la ejecución de diferentes actividades de exploración, así como del desarrollo de sus habilidades lectoras, y de sus competencias tecnológicas a través de la temática Mitos y Leyendas.

Esta propuesta pedagógica se desarrolla aproximadamente en los seis primeros meses del año 2021, con esta se busca transformar la cotidianidad del aula en el área de Lengua Castellana para convertirla en un espacio innovador, de interés para los estudiantes y como un referente que la tecnología en las aulas puede ser un punto a favor de clases construidas desde la actualización del saber, desde la generación de unidades de enseñanza que tengan sentido para los niños y niñas, donde ellos vean que la lectura puede ser divertida, amena e interesante para cada uno de ellos. Además, de la inmersión de las Tic como un componente fundamental en la formación de las generaciones que nos acompañan, pues como se sabe en la actualidad todo individuo debe tener la capacidad de saber manejar las herramientas tecnológicas para comunicarse, para estudiar y para laborar.

1.2 Formulación del problema de investigación

Teniendo en cuenta la necesidad de un adecuado desarrollo de todas las competencias lingüísticas, se plantea el siguiente interrogante.

¿De qué manera la herramienta de Google Site como estrategia interactiva puede ser un recurso para fortalecer la competencia interpretativa mediante la lectura de mitos y leyendas en los estudiantes de grado diez dos (1002) de la Escuela Normal Superior del municipio de San Bernardo, Cundinamarca durante el año 2021?

1.3 Antecedentes investigativos

Se han realizado diferentes investigaciones a nivel internacional, nacional, regional y local, relacionadas con el presente proyecto donde se involucran las estrategias de interpretación lectora con herramientas tecnológicas, con el propósito de diseñar ambientes virtuales amenos a los educandos, donde estos puedan conocer y experimentar nuevos entornos educativos, permitiéndoles tener herramientas para la adecuada construcción de su propio conocimiento.

Las experiencias recogidas entre los años 2006 a 2019 de programas de maestría, doctorado e informes locales, son valiosas para hacer una recopilación de investigaciones innovadoras relacionadas con el tema. Entre los estudios encontrados se destacan:

1.3.1 Antecedentes Internacionales.

Ramírez González, Roció Vanessa (2020), con la investigación titulada “Proyecto de Innovación Educativa Una sombra, una ficción. Enseñanza desde las TIC y la creación audiovisual para el aprendizaje de la Literatura Castellana. Tema de estudio, “La vida es sueño de Calderón de la Barca”, de la Universidad Jaume I,(España). Investigación que se sustenta con una propuesta didáctica en relación con el Teatro barroco español, para la asignatura de

Lengua Castellana y Literatura del curso 1.º de Bachillerato, teniendo en cuenta el enfoque artístico, teniendo como medio fundamental un blog/sitio web diseñado con la herramienta Google Sites, el cual reúne tanto la teoría literaria, las fuentes TIC relacionadas con la temática como un acercamiento a la obra *La vida es sueño*, de Calderón de la Barca, como objeto de estudio para el alumnado. Su metodología de trabajo fue conformar cinco grupos los cuales tendrían que realizar diferentes proyectos en formato audiovisual (póster multimedia, booktrailer, cómic, dramatización y podcast) para luego embeberlos en el sitio web, investigación que plantea una metodología de innovación para la enseñanza literaria, implementando el enfoque por proyectos, basado en el autoaprendizaje del alumnado y el trabajo colaborativo, así como una didáctica basada en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en consonancia con la competencia digital. Siendo este sitio en Google sites un medio para favorecer la motivación hacia la asignatura en general y hacia la literatura de la época en particular. Aportando a la presente investigación la importancia de la innovación educativa por medio de herramientas digitales como Google Sites que permitan la motivación, la innovación y el aprendizaje significativo a través de la práctica y la propia experiencia.

Dávila Rojas, Oscar Melanio y Pantoja Gutiérrez Carmen Rosa (2019), en la investigación titulada *Google Sites como herramienta didáctica online en el aprendizaje significativo del área de ciencia, tecnología y ambiente en estudiantes de cuarto grado de educación secundaria, de la universidad de la Laguna (Perú)*, estudio realizado sobre la influencia de la herramienta de Google sites como recurso didáctico en el aprendizaje significativo en las áreas de Ciencia, Tecnología y Ambiente, en estudiantes del cuarto grado del nivel secundaria de la Institución Educativa Pública N.º 3056 “Gran Bretaña” – Lima. La investigación se llevó a cabo bajo el enfoque cuantitativo, de alcance explicativo y diseño cuasiexperimental, modelo pretest – post test, con dos grupos: uno experimental y otro de

control. Aportando a la presente investigación el cómo la herramienta de Google Sites permite la fusión de las competencias digitales del estudiante y de su aplicación en la construcción, difusión e interpretación del saber de manera significativa.

Igualmente Hana Milka Farrañay Cumpa (2018) con su proyecto “Estrategia Didáctica Interactiva basada en el Aprendizaje Mediado y Uso de la Webquest para Mejorar la Capacidad de Comprensión de Textos Literarios Narrativos en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de La Institución Educativa “San Martín de Tours” de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (Perú), tesis que propone una estrategia muy interesante por la vinculación de una Webquest para estimular la interacción de los estudiantes con la construcción de sus conocimientos por medio de actividades interactivas usando la tecnología y el aprendizaje mediado como impulsores para el mejoramiento de la habilidad lectora en 32 estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “San Martín de Tours” del distrito de Poma huaca de Jaén, de la región Cajamarca. En esta investigación se establecieron estrategias y evaluaciones con un enfoque humanista, cognitivo y sociocultural para que con el uso de computadores, plantillas y enlaces escogidos se elaborarán actividades de comprensión de lectura que no sólo promovieron la interpretación de lecturas, sino también estimularon el trabajo colaborativo, las habilidades cognoscitivas y afectivas. Además, del buen uso del tiempo, contribuyendo al presente proyecto con la exactitud y claridad que la tecnología y las actividades interactivas son agentes motivadores para el mejoramiento de la habilidad lectora.

También se hace referencia a Benalcázar Pozo, Edison Marcelo (2016) con la investigación denominada “Estrategias didácticas para el desarrollo de la comprensión lectora del 4to año de educación general básica” de la universidad Autónoma de los Andes (Ecuador), trabajo centrado en perfeccionar la comprensión lectora en los estudiantes del grado cuarto de la Unidad Educativa Ejército Ecuatoriano, mediante el diseño de estrategias pedagógicas que

vinculadas al uso de la herramienta tecnológica “Blogger” en el área “Lengua y Literatura” motiven a los niños y niñas de esta población para que superen la falta de interés , la poca estimulación de las habilidades de comprensión de textos. Además, esta propuesta hizo que los docentes actualizarán sus conocimientos en el uso de los Recursos Educativos Digitales y las hicieran parte de los materiales disponibles para su planeación de las clases. Se utilizó como núcleo temático “las fábulas”, desde aquí se construyen lecturas interactivas, actividades mediadoras y evaluaciones que contribuyeron a darle un sentido al uso de las “TIC”, a la mejora en el proceso lector de los educandos y el perfeccionamiento de la didáctica de los docentes en los espacios de enseñanza y aprendizaje que pretendan desarrollar la comprensión lectora, teniendo como principal aportación al proyecto, el perfeccionar o mejorar la comprensión lectora mediante el diseño de estrategias pedagógicas vinculadas a la herramienta tecnológica “Blogger” .

1.3.2 Antecedentes Nacionales.

Salinas Palencia, William y Casiani Cassiani, Libis (2019) con la propuesta La tradición oral del caribe colombiano como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora, de la universidad de la costa (Colombia), desarrollaron una estrategia pedagógica para despertar el interés hacia los procesos lectores en los educandos del grado sexto de la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz de Barranquilla usando la tradición oral del Caribe Colombiano. Durante el proyecto se llevó a cabo una investigación de tipo cualitativo, con un enfoque metodológico Investigación- Acción – Participación, se realizó una muestra de 12 estudiantes de grado 6. Terminada la aplicación del trabajo investigativo se encontraron resultados positivos, gracias al avance significativo de estos educandos en la comprensión lectora de pasar de un nivel literal, luego a uno inferencial y por último, desarrollar su competencia crítica.

De acuerdo con lo anterior este trabajo da un aporte muy significativo a la presente investigación enmarcado en la Tradición oral (mitos y leyendas) una estrategia para despertar el interés hacia el proceso lector.

También Flórez Duque, José Heriberto y Velazco Suárez, Luis Enrique (2017) con el trabajo de investigación, “La tradición oral como estrategia pedagógica para desarrollar la lectura y escritura en los estudiantes de tercero, cuarto y quinto grado, del Cer Curpagá del Municipio de Cácuta”, de la universidad Autónoma de Bucaramanga (Colombia), propuesta realizada para fomentar la competencia lectora y escritura de los estudiantes de Tercero, Cuarto y Quinto Grado del CER CURPAGÁ, del municipio de Cacota, a través de la Tradición Oral. Se planteó como una alternativa para transformar las deficiencias a nivel de lectura y escritura que se observaban en los educandos, para esto se realizó un diagnóstico donde se conocieron las causas de las falencias, se diseñaron actividades basadas en el modelo pedagógico colaborativo – cooperativo y constructivista, apoyados en Vygotsky (1979), Johnson y Johnson (1999) y Holubec (1999). Se optó por aplicar el método de Investigación Acción, contemplando las fases de la espiral y empleando técnicas, como: encuestas, observación participante y no participante, grupo focal e instrumentos como Diario Pedagógico. La muestra tomada fueron 13 estudiantes de los grados 3°, 4° y 5° del CER Curpagá, sedes Chinávega y Hato de la Virgen. Al culminar el trabajo investigativo se vio un progreso en las destrezas de los alumnos en el desarrollo de ejercicios que les implicaba leer y escribir. Destacando y contribuyendo al presente proyecto un aspecto fundamental como lo es el mejoramiento continuo de diferentes falencias a través de la temática “tradición oral”.

Por otro lado, Muñoz Pérez Sandra milena (2014) con el proyecto de investigación titulado “La tradición oral y la web 2.0 como elementos generadores de experiencias significativas para el fortalecimiento de la comprensión lectora y la producción textual.” De la universidad autónoma de Bucaramanga (Colombia), este trabajo da muestra de una propuesta

pedagógica, por medio de la cual se desarrolla con 15 de estudiantes del grado quinto del Centro Educativo Rural la Isaza del municipio de Barbosa _ Antioquia, diferentes estrategias que fortalecieron la competencia lectora y la producción textual relacionada con la tradición oral de la comunidad. Alternamente se diseñaron actividades que vinculan el uso de algunas herramientas tecnológicas de la web 2.0. Se lideraron acciones enfocadas a la recolección de información, se hicieron entrevistas estructuradas y se recopiló la tradición oral de la comunidad a través de redes sociales, manejo de blogs y el servicio de publicación de Issuu. El uso de estos Recursos Educativos Digitales incentiva la participación del estudiantado de una manera significativa, logrando un resultado exitoso en su competencia lecto-escrita y comunicativa. Aportando a la actual investigación dos aspectos fundamentales; las estrategias que fortalecieron la competencia lectora relacionada con la tradición oral de la comunidad y al mismo tiempo el diseño de actividades que vinculan el uso de las herramientas tecnológicas de la web 2.0.

1.3.3. Antecedentes Regionales.

César Augusto Vásquez, Amparo Romero y Ruth Yamile Molina (2009), con la investigación “Estrategias pedagógicas para la motivación lectora a través de un software de lectura interactiva” del Liceo Miguel de Cervantes Saavedra, Fusagasugá (Colombia). Destacan la ponencia realizada para socializar una estrategia y así diseñar y construir un módulo de acciones pedagógicas para la motivación de lectura de textos narrativos en el grado Transición del Colegio Liceo Miguel de Cervantes Saavedra, del municipio de Fusagasugá (Cundinamarca). Este módulo cuenta con actividades que incentivan el acto de leer a través de guías complementarias y creativas para la aplicación del software educativo Lectura interactiva, elaborado por Olga Patricia Parra (2000). En este trabajo investigativo se entrevistaron a los padres y docentes de 16 niños y niñas que oscilan entre cinco y seis años, con ellos se llevaron a cabo estrategias pedagógicas que propician ambientes adecuados para la formación de niños

lectores de textos desde los criterios de comunicabilidad, interactividad, sociabilidad y dialogicidad, propios de la mediación pedagógica. También se plantearon actividades que iban direccionadas hacia la inclusión de las Nuevas Tecnologías de la Comunicación y la Información (NTIC) como herramientas digitales para planear propuestas no convencionales de enseñanza y aprendizaje de la lectura. La propuesta se desarrolló en el enfoque de la investigación descriptiva de carácter cualitativo, es desde allí que se ve la prioridad de centrar esfuerzos para crear estrategias pedagógicas en la utilización de las NTIC para la motivación lectora de textos narrativos en los estudiantes grado transición del Liceo Miguel de Cervantes Saavedra. Contribuyendo a la presente investigación el diseño y construcción de un módulo con acciones pedagógicas para la motivación a la lectura de textos narrativos.

También se menciona a Jiménez Molina, Ruth Yamile, con su investigación titulada, “Diseño e implementación de una estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora, apoyada por las Tic en niños de grado tercero de la Institución Educativa Camilo Torres de Fusagasugá” de la universidad de los Andes (Colombia) Esta investigación está centrada en el fortalecimiento de la comprensión en sus dos primeros estados apoyado en la incorporación de las TIC como un recurso que promueve los procesos académicos, se buscó que los estudiantes del grado 301 de la sede Camilo Torres, Fusagasugá, comprendieran textos y los recrearan en un Comic como parte de las acciones planteados por los Estándares Básicos (2006) sobre los niveles el nivel literal e inferencial de lectura, resaltando como aporte a la presente investigación, la Incorporación de las Tic como recurso didáctico en la cualificación del desarrollo lector en el nivel literal e inferencial.

1.3.4 Antecedentes Locales.

Se menciona a Julieth Viviana Páez Ospina, (2010) con su propuesta investigativa “La tradición oral popular en la construcción del saber sociocultural” de la escuela normal superior (San Bernardo- Colombia). Propuesta que quiso dar a conocer la tradición oral popular como

una herramienta pedagógica en el aula, con la cual se pueden abordar los textos literarios desde una mirada diferente, se hizo énfasis en aspectos que por tradición oral han construido la historia y la cultura del municipio de San Bernardo. En este proceso los estudiantes desarrollaron las competencias básicas y ciudadanas para que de esta manera el aprendizaje fuese significativo al haber construido un saber popular en cada uno de ellos. Destacando como aporte al presente proyecto, la tradición oral popular (mitos y leyendas) como una herramienta pedagógica en el aula abordando los diferentes textos con otra visión diferente a la cotidiana.

Por otro lado Diana Milena Apolinar Guerrero, Claudia Yaneth Prieto García (2009) con el proyecto investigativo “ El lenguaje de programación scratch como herramienta pedagógica en la programación de competencias comunicativas en los estudiantes del grado cuarto y quinto de primaria Escuela Normal Superior San Bernardo Cundinamarca” de la Escuela Normal Superior San Bernardo (Colombia), investigación que buscó incentivar el mejoramiento de las competencias comunicativas bajo una metodología correspondiente al uso y familiarización del lenguaje de programación scratch con el objetivo de usar este como recurso y herramienta de motivación, siendo este un programa que incentiva al niño a participar de sus imágenes, movimientos, escritura, música, como aspecto fundamental presenta el interés que despiertan todas sus particulares características para la creación de cuentos propios llenos de alegría, armonía y curiosidad, el estudiante aplica la lógica a través de los algoritmos desarrollando habilidades como la observación, el hablar, escribir, escuchar y leer.

También se fomentaron valores agregados como el trabajo en equipo, aprendizaje colaborativo e interacción constante. Aportando a este trabajo investigativo el uso y familiarización del lenguaje de programación scratch con el objetivo de usarlo como recurso y herramienta de motivación.

Para finalizar se hace referencia a Ramiro Fonseca Romero, Clara Inés Garavito

Gutiérrez, Luz Mery Pedreros Muñoz, en su investigación “.Radio escolar infantil, una propuesta para motivar el proceso lecto-escritor” (2006) de la Escuela Normal Superior de San Bernardo (Colombia), esta propuesta investigativa trata de la intervención pedagógica para los grados 3,4 y 5 de la Escuela La Despensa, en el municipio de San Bernardo, Cundinamarca, aplicando la radio escolar para optimizar procesos lecto-escriturales, permitiendo así trazar un camino metodológico para promocionar la lectura y la escritura en niñas y niños rurales que se encontraban entre los 8 y 13 años de edad, principal objetivo como lo era desarrollar competencias comunicativas lecto-escritoras en los niveles, literal, inferencial y crítico intertextual; a través de una estrategia lúdica pedagógica como la radio escolar, teniendo como contribución a esta investigación la aplicación de la radio escolar para mejorar procesos lecto-escriturales, evidenciando el trabajo mancomunado de las TIC y la enseñanza del adecuado proceso lector.

1.4 Justificación

En la actualidad, se cuenta con medios tecnológicos que están presentes en diferentes contextos y modalidades que hace que todos y todas estén de una u otra forma involucrados con aparatos que facilitan tareas a la hora de comunicarse, de estudiar, de hacer negocios, de momentos de ocio, incluso están presentes en actividades que ni nos imaginábamos antes.

A nivel educativo, se encuentran bibliotecas digitales, herramientas tecnológicas y el acceso a la internet que facilita los procesos de enseñanza y aprendizaje, también es notorio en las aulas y en la sociedad en general, que los dispositivos tecnológicos con los que se cuenta despiertan el interés y la atracción hacia su uso en las niñas, niños y jóvenes del país. Asimismo, es de resaltar que desde el Ministerio de Educación Nacional existe la iniciativa de promover en las Unidades Educativas programas y proyectos donde se planteen diversas propuestas o iniciativas que involucren el manejo de las TIC, con el objetivo de transformar la práctica pedagógica tradicional de las aulas, por unas en las que la creatividad, la innovación y

el desarrollo de las competencias de los educandos estén a la vanguardia de los ciudadanos del siglo XXI.

Es de vital importancia mencionar que La Lectura, con todas las implicaciones que conlleva sea también tenida en cuenta como uno de los procesos de mayor preeminencia en cualquier ambiente de Enseñanza y Aprendizaje, pues esta habilidad permite que como seres humanos se posea la facultad de interpretar y comprender cualquier tipo de texto y se avance en la construcción cultural y social de cada individuo. La lectura le permite a cada sociedad descubrir y crear ideas, conceptos, aprender vocabulario, reconocer su historia, sus tradiciones y costumbres, revive los testimonios de los antepasados. La Lectura no es solo descifrar símbolos o signos, es explorar, imaginar, recrear, es soñar, es meditar, es ir y volver al pasado, es proyectarse al futuro, es una acción que construye y edifica el alma y la mente de cualquier comunidad, pero se debe aclarar que desde esta propuesta investigativa se busca fortalecer la competencia lectora denominada interpretativa, mediante el desarrollo de diversas actividades centradas en textos, videos, audios e imágenes, es decir este trabajo no está centrado en los enfoques lectores (global, analítico y sintético), sino en comprender la información presente en un texto, analizando y dando soluciones o respuestas a través de lo expuesto en el, ya que el interpretar permite el argumentar y el proponer, es decir debe haber una secuencia lógica del proceso lector para que este sea de calidad y trascendencia en el ámbito educativo y personal del ser humano, además que si se quiere cumplir con las exigencias del Icfes se debe ser progresivo en el análisis de la información para así obtener resultados de desempeño alto y superior.

En este orden de ideas, surge la necesidad de crear una estrategia pedagógica con los estudiantes de grado diez dos (1002), debido a las dificultades encontradas en las prácticas realizadas del Proyecto Institucional de Lectura, así como su apatía frente al acto de leer, también el bajo rendimiento en las pruebas (institucionales) donde todas las áreas del saber

involucraban la evaluación de competencias en lectura al final de cada periodo escolar pues se evidenció claramente que al terminar actividades, los resultados de los estudiantes no demostraron un buen desempeño, se perdió ese encanto para leer y los objetivos planteados no se estaban consolidando de la mejor manera pues las calificaciones o lo que comúnmente se llama “las notas” daban muestra que el año anterior el 100% del grupo había obtenido un desempeño básico, mientras que al concluir el primer trimestre del presente año en un 70% el grupo obtuvo desempeño bajo y el 30% alcanzó el desempeño básico, información que se sustenta en las tabulaciones mostradas en el planteamiento del problema, lo que ocasionó preocupación e intranquilidad en la comunidad educativa en general y aunque, el Instituto Colombiano de Evaluación de la Educación (ICFES) no ha realizado las Pruebas Saber en los últimos años, las cuales las venía haciendo en los grados Novenos, se considera que la tendencia no reflejaba algo diferente de lo que ya se había percibido a nivel institucional por parte de los docentes.

De igual forma, se busca que esta estrategia sea dinámica y didáctica permitiendo diseñar actividades interactivas con la herramienta de Google llamada Google Sites, como una forma de integrar tres aspectos, por un lado está la inclusión de las Tic como una herramienta tecnológica que facilitará la creación de unidades didácticas que con la ayuda de la creación de Recursos Educativos Digitales fortalezcan la Enseñanza y Aprendizaje en los educandos del grado diez dos (1002) de la Escuela Normal Superior de San Bernardo. También es significativo que quienes se interesen por innovar e involucrar estas tecnologías sean conscientes que como afirma Area (2014) la información ahora es ‘líquida’, dicho concepto entendido desde el parámetro que la información y el conocimiento es cambiante, se transforma y, por ende, nuestra profesión debe estar involucrada en este proceso de actualización en el cual el rol del docente pase de ser un emisor de conocimiento donde los estudiantes reproducen unos saberes que aprendían de memoria a una dinámica donde el

maestro es un mediador e intermediario entre lo que él sabe cómo experto en un área del saber, como un generador de estrategias para que los estudiantes creen, diseñen y se involucren en el proceso de aprender.

Por otro lado, se recurrirá al interés innato del cual gozan todas y todos los jóvenes por el uso de la tecnología, pero ahora focalizado en aplicar estas herramientas de manera significativa y con un sentido dentro del quehacer pedagógico en el aula. Esta afirmación se puede sustentar bajo el evento Cátedra Europa celebrado entre el 20 y 21 de marzo del año 2014, en el cual se llevó a cabo el Séptimo Simposio "Las Sociedades ante el Reto digital", organizado por la OECC de la Universidad del Norte. En dicho encuentro, el Doctor en Sociología Gaspar Brändle expone en su ponencia "Acceso y Gestión de Recursos Digitales en las Aulas. Un análisis de la desigualdad digital en alumnos de distinta procedencia social" que después de un estudio hecho y la aplicación de cuestionarios a niños y niñas del grado quinto en 72 instituciones educativas de las ciudades de Cartagena y Barranquilla se obtuvo como resultado que un 80% de ellos reconocen que las Tic son importantes para la enseñanza y el aprendizaje, que les llama la atención que estas sean tenidas en cuenta en las clases, se reconoce también que existen aparatos tecnológicos en las escuelas, lo que se convierte en nuestra razón para el último aspecto de esta investigación. Esta tiene que ver con pretender utilizar estos dos aspectos anteriores para generar posibles alternativas para motivar y cambiar la perspectiva a los estudiantes de lo que ellos consideran que es "Leer"; se aplicará como temática de exploración y profundización en los procesos lectores el tipo de texto narrativo enfocado hacia el reconocimiento y valoración de Los Mitos y Leyendas, como una manera de reconocer las costumbres, pensamientos, ideologías y la identidad cultural del país, pues estos son parte de los testimonios que muestra de quienes fueron, como eran y qué hacían nuestros ancestros. Además, que la vinculación de este núcleo temático dentro del currículo permite que

se reactiven y fortalezcan los saberes, principios, valores, normas y actitudes propias de la cultura colombiana. 1.5 Objetivos de Investigación

1.5.1 Objetivo General.

Fortalecer el desarrollo de la competencia interpretativa en los estudiantes del grado diez dos (1002) de la Escuela Normal Superior de San Bernardo, a partir del uso de actividades interactivas diseñadas en la herramienta Google Sites permitiendo conocer diferentes mitos y leyendas de Colombia durante el año 2021.

1.5.2 Objetivos Específicos.

- Realizar un diagnóstico sobre el desarrollo de la Competencia Interpretativa en los estudiantes del grado 1002 de la Escuela Normal Superior de San Bernardo.
- Diseñar diferentes actividades interactivas mediante la utilización de la herramienta Google Sites que favorezcan la interpretación de mitos y leyendas colombianas.
- Evaluar las actividades realizadas evidenciando la validez y utilidad de las diferentes acciones desarrolladas mediante la herramienta Google Sites a través de la lectura de mitos y leyendas para así mejorar la competencia interpretativa.

1.6 Supuestos y Constructos

1.6.1 Supuestos

- Se supone que los estudiantes del grado décimo mejorarán de manera significativa los procesos de lectura con las diferentes actividades interactivas diseñadas.

- Se supone que el desarrollo de diferentes actividades interactivas mediante la herramienta Google Sites propiciará la motivación al desarrollo de la habilidad lingüística de leer.
- Se supone que al manejar la herramienta Google Sites como medio didáctico de enseñanza se mejorará la metodología de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de grado décimo
- Se supone que los docentes estarán de acuerdo con la realización de esta propuesta y temática implementada.
- Se supone que los padres de familia apoyarán este proceso interactivo y dinámico a desarrollar.
- Se supone que esta propuesta metodológica tendrá apoyo institucional.
- Se supone que el desarrollo de esta propuesta en los próximos seis meses permitirá la adecuada evaluación del tema.
- Se supone que los estudiantes de diez uno serán receptivos del tema tratado.

1.7 Alcances y Limitaciones

1.7.1 Alcances.

- Los estudiantes del grado 1002, desarrollarán de forma significativa las competencias comunicativas.
- Los estudiantes de 1002 apropiarán las TIC para desarrollar procesos de aprendizaje que mejoren su formación académica a partir de la herramienta Google Sites.
- Los estudiantes de 1002 en 2021 desarrollarán progresivamente el hábito lector.

- Los estudiantes del grado 1002 enriquecerán sus saberes y vocabulario a través de los diferentes textos leídos sobre tradición oral.
- Los estudiantes fortalecerán sus conocimientos de vivencias sociales y culturales teniendo en cuenta el contexto local, regional y nacional.

1.7.2 Limitaciones

- La pereza de algunos estudiantes frente a la realización de las diversas actividades de lectura.
- La falta de disposición de algunos educandos para transformar su estilo de aprendizaje.
- La falta de conectividad a internet de algunos estudiantes.
- La apatía frente a los tipos de textos escogidos para leer (textos de tradición oral).
- La falta de apoyo de algunos docentes.
- La falta de tiempo para el desarrollo de cada una de las actividades a realizar.

CAPITULO 2. MARCO REFERENCIAL

2. 1 Introducción

A continuación, se comentan aspectos relacionados con los cuatro marcos que dieron el sustento argumentativo de la investigación. En primer lugar, está el marco contextual donde se ubican aspectos que muestran las características del lugar donde se desarrolló la estrategia, la población y condiciones del entorno donde se llevó a cabo este trabajo. Posteriormente, está la parte normativa bajo la cual se planteó la propuesta que facultó a las investigadoras a realizar las acciones que direccionaron su quehacer pedagógico, luego se encuentra el marco teórico donde se abordaron diferentes conceptos, personajes, corrientes, investigaciones y demás que fueron los parámetros claves para ahondar con profundidad la problemática. Para finalizar, se encuentra el marco conceptual, el cual muestra las adaptaciones, descubrimientos y posibles deducciones que se hicieron alrededor de la lectura minuciosa y exhaustiva de la información

2.2 Marco Contextual

La presente investigación se desarrolla en el municipio de San Bernardo Cundinamarca, poblado ubicado a 99 kilómetros de la ciudad de Bogotá, dentro de la provincia del Sumapaz, característico por la producción agrícola puesto que sus tierras son muy fértiles y posee variedad de climas, además que esta es la base de su economía, ha sido denominado desde hace varios años como la despensa agrícola de la región del Sumapaz, en sus campos se cultiva toda clase de árboles frutales, hortalizas, legumbres, también dentro de su territorio se encuentran habitantes dedicados a la crianza de aves de corral y la ganadería, cuenta con aproximadamente 10.670 habitantes distribuidos entre la zona urbana y rural, pero su mayoría está radicada en el campo, los San Bernardinos cuentan con diferentes lugares que atraen el turismo como lo son los caminos reales, la piedra del sol, el mirador de la vereda protones, pero algo muy particular es el mausoleo de las momias que se encuentra en el cementerio municipal, (casco urbano) fenómeno natural que se ha venido desarrollando desde ya hace

algunos años en donde al exhumar los cuerpos suelen estar en buen estado, situación inexplicable pero muy importante tanto para la historia como para la identidad del municipio.

Imagen N° 3. Mapa ubicación geográfica de San Bernardo con relación a Bogotá



Esta población cuenta con diferentes instituciones educativas, exactamente tres, que son la Institución Educativa Departamental San Bernardo, la Institución Educativa Departamental Rural Andes y específicamente la Institución Educativa Departamental Escuela Normal Superior, ubicada En el kilómetro 1 vía la Unchia vereda San Miguel, establecimiento que ofrece los niveles educativos desde el grado preescolar a la formación complementaria docente, cuenta con 8 sedes anexas las cuales se nombran a continuación; la sede anexa (primaria) en el casco urbano, las escuelas rurales San Miguel, Alejandría, La despensa, Pirineos Alto, Pirineos Bajo, Santa Martha y Santa Rita (sede que ofrece los niveles de primaria y secundaria, ubicada en una de las veredas más distantes al casco urbano), la Escuela Normal cuenta con un rector, un coordinador de convivencia, una coordinadora académica, una orientadora escolar, (directivos docentes) y 45 docentes, con diferentes perfiles según las áreas de desempeño, con estudios titulados como normalistas superiores, también licenciados, magister y candidatos a doctores en educación.

Concretamente en la institución educativa departamental Escuela Normal Superior, sede principal se focaliza como población de estudio los 28 jóvenes del grado diez dos, 16 niñas 12 hombres, estudiantes que se encuentran en edades de los 15 a los 17 años de edad, con diversidad de procedencia familiar, puesto que los alumnos provienen de familias nucleares y familias en las que la cabeza de hogar es el padre pero en la mayoría de casos la madre (familia monoparental), con diferentes recursos económicos, ubicados algunos en el casco urbano y la mayoría en la zona rural del municipio.

Gran parte de los educandos provienen de familias campesinas que a diario trabajan en la siembra y el cultivo de plántulas propias de la región, destacando que muy pocos de los integrantes de estos núcleos han alcanzado a culminar sus estudios de bachillerato, otros han cursado algunos grados de primaria y secundaria, y otros son iletrados.

En el grado décimo la mayoría de los estudiantes son oriundos del poblado, pero algunos vienen de municipios o ciudades cercanas como el municipio de Pandi, el municipio de Arbeláez, así como de la cabecera provincial que es Fusagasugá, también del país vecino de Venezuela.

De acuerdo a lo mencionado con anterioridad se puede enfatizar que la lectura y la escritura son habilidades fundamentales para el enriquecimiento cultural e intelectual de los diferentes grupos sociales, pero sobre todo será de mucha ayuda para los educandos del grado diez uno, pues al realizar diferentes actividades interactivas en relación a la competencia interpretativa mediante los mitos y las leyendas podrán enriquecer sus niveles de comprensión y por consiguiente harán de su aprendizaje algo muy significativo que fortalecerá su proceso académico pero a la vez mejorará su proyecto y calidad de vida y la de sus familias.

2.3 Marco Normativo

Este proyecto de investigación se articula con las siguientes leyes establecidas:

Iniciando con La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura **UNESCO**, puesto que está con su premisa "*La educación transforma vidas*", establece como meta fundamental construir desde el proceso de enseñanza-aprendizaje la paz, erradicar la pobreza y promover el desarrollo de una forma sostenible y duradera, ya que concibe la educación como un derecho fundamental que debe ir de la mano con la calidad y el liderazgo.

La principal misión de esta organización es la de velar por el desarrollo educativo desde preescolar hasta la educación superior, teniendo por fundamento temáticas como la ciudadanía global, el desarrollo sostenible, derechos humanos e igualdad de género, también la salud y el desarrollo de destrezas, técnicas y vocación.

Acá se debe mencionar la Convención relativa a la Lucha contra las Discriminaciones en la Esfera de la Enseñanza, que empezó a funcionar el 22 de mayo de 1962 y fue aprobado por 104 naciones, sin duda alguna es el primer gran instrumento internacional elaborado por esta institución en relación con la legislación internacional.

Todo lo anterior respaldado en que el derecho a la educación es uno de los principios fundamentales y el cual respalda la Agenda Mundial Educación 2030, así como el Objetivo de Desarrollo Sostenible (O.D.S).

Por otro lado se debe hacer mención del **Banco Mundial** (B.M) institución la cual desde su organización interna es la principal fuente de financiamiento de la educación en el mundo, puesto que se vincula con diferentes programas educativos diseñados e implementados para el surgimiento intelectual y social de la ciudadanía en general, también el cual se ha comprometido a colaborar con los diferentes países para así alcanzar el objetivo de desarrollo que sin duda alguna exige una educación permanente y de calidad para todos en el 2030.

Siguiendo con la **Constitución** de la república de Colombia (1991) cuando en su artículo 67 garantiza el derecho a la educación, ya que manifiesta que la educación además de ser un derecho de la persona es un servicio público con una función social; con la cual se busca la adecuada y oportuna accesibilidad al conocimiento, a la ciencia, a la tecnología y a los demás bienes y valores de la cultura. También aclara que la educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; haciendo énfasis en la práctica del trabajo y la recreación, para el fortalecimiento cultural, científico, tecnológico, así como para la protección del medio ambiente.

Continuando con la **ley 115 de 1994** específicamente **artículo 23** que habla de las áreas obligatorias y fundamentales, aclarando que para lograr los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento que necesariamente se ofrecerán de acuerdo con P.E.I (Proyecto educativo institucional) y el currículo diseñado.

Enfatizando que los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que abarcaran un mínimo del 80% del plan de estudios, son: las ciencias naturales y educación ambiental, las ciencias sociales, la historia, la geografía, la constitución política y democracia, la educación artística, la educación ética y en los valores humanos, la educación física, recreación y deportes, la educación religiosa., Humanidades (lengua castellana e idiomas extranjeros) Matemáticas y por último tecnología e informática.

Teniendo muy en cuenta que en el área fundamental de lengua castellana se evidenciará el desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalecerá el avance científico y tecnológico del contexto con mejoramiento del conocimiento y del deseado proyecto de vida.

Teniendo relación con el **artículo 92**, que habla de la Formación del educando. en donde la educación se centra en el desarrollo de la personalidad del alumno, permitiendo el acceso a la cultura, al logro del conocimiento científico y técnico y a la formación de valores

éticos, estéticos, morales y ciudadanos a su vez las instituciones educativas en su quehacer pedagógico y desde su P.E.I establecerán acciones pedagógicas para favorecer el adecuado desarrollo de las habilidades de los educandos, en especial las habilidades para la comunicación e interacción.

Seguidamente se hace referencia a la Resolución 2343 de junio 05 de 1996 sobre **los lineamientos curriculares** que son las disposiciones pedagógicas y curriculares que define el MEN con el apoyo de la comunidad educativa en general, para fortalecer el proceso de base y planeación de las áreas obligatorias y fundamentales establecidas por la Ley General de Educación.

Muy ligados, se presentan **los estándares básicos de competencias del lenguaje** expedidos en mayo del 2006, en donde se muestra como este se constituye en una capacidad primordial del ser humano, destacando su valor subjetivo y social, teniendo en cuenta a cada ser en los ámbitos individual y social, haciendo la aclaración que los estándares han sido organizados por grupos de grados (1 a 3, 4 a 5, 6 a 7, 8 a 9, y 10 a 11) basados en cinco principales factores, que son; producción textual comprensión e interpretación textual, también literatura, medios de comunicación y otros sistemas simbólicos así como ética de la comunicación, resaltando que estos estándares se proponen para que activen de forma integral y significativa estrategias adecuadas que fortalezcan diferentes ejes del conocimiento pero sobre todo el proceso de interpretación y producción de textos.

También se evidencia la importancia de los **DBA** (derechos básicos de aprendizaje) expedidos en el año 2015, como fundamento para establecer acuerdos sociales frente a los aprendizajes y habilidades que la educación estimula, entendiendo estos como los saberes o conocimientos básicos que se deben adquirir en los diferentes niveles educativos específicamente en el área de lengua castellana.

Es fundamental hacer referencia al **ICFES** (Instituto colombiano para el fomento de la educación superior) fundado en el año 1968, establecimiento en convenio con el MEN (Ministerio de educación nacional) que realiza procesos de evaluación en los diferentes niveles de educación, además que colabora con diferentes procesos investigativos sobre la calidad educativa de Colombia para así tener resultados y poder buscar opciones de mejoramiento continuo.

De otro lado se debe mencionar el **PLNE** (Plan nacional de lectura y escritura) ya que desde el año 2011 los ministerios de educación y cultura ejecutan procesos y acciones para que los niños y jóvenes desde el nivel de preescolar hasta los grados superiores vinculen en su cotidianidad el hábito lecto-escritor y así se fomente el desarrollo de diferentes competencias comunicativas.

Para terminar, se encuentra, **la ley 1341** de 2009 sobre “organización de las TIC”, la cual indica en su artículo 39 que, “el ministerio TIC articulará el Plan TIC con el plan de educación para fomentar el emprendimiento en TIC desde los establecimientos educativos con alto contenido de innovación”.

2.4 Marco Teórico

Partiendo de la formulación del problema de investigación, el sustento teórico de este trabajo está centrado en los siguientes aspectos:

2.4.1 Incorporación de las TIC en la educación.

Existen varias corrientes pedagógicas que priorizan la utilización de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, entre estas se encuentra La Teoría del Aprendizaje Constructivista como afirma Piaget (1981): “El objetivo principal de la educación es crear personas capaces de hacer cosas nuevas, y no simplemente repetir lo que otras generaciones hicieron”. Es precisamente la innovación, la reacomodación y reconstrucción de conceptos e

ideas lo que genera aprendizaje, es el estudiante quien construye e interpreta la realidad. Entonces, el constructivismo se presenta como una corriente pedagógica que fundamenta la enseñanza mediante “herramientas” las cuales utiliza el educando como apoyo pedagógico para la creación de nuevos conocimientos favoreciendo la resolución de problemas y el avance en su proceso de aprendizaje. Mirado desde esta perspectiva, el docente debe ser una persona mediadora, quien es su posición profesional debe generar los espacios de interacción entre él y sus estudiantes, se debe usar los recursos y medios didácticos para crear una síntesis productiva y significativa como lo es El Aprendizaje. Por esta razón, el diseño de propuestas centrada en la inclusión de las tecnologías de la información y las comunicaciones, son compatibles con la adopción del modelo constructivista, gracias a que se enfatiza en un proceso de enseñanza y aprendizaje donde los estudiantes son llevados hacia la autonomía y al desarrollo de sus competencias. En palabras de Sanz (2006) se afirma que “El uso de las TIC no es el fin, sino el medio de una relación pedagógica para el conocimiento, el afecto y la interacción con el otro y con el entorno” (p. 200) lo que ratifica que la fusión entre un modelo constructivista, el uso significativo de las TIC y la didáctica del docente optimiza la cualificación del quehacer pedagógico en un ambiente de enseñanza y aprendizaje promoviendo una educación flexible, integradora y con nuevas formas de comunicación, producción y transmisión del conocimiento.

2.4.2 La herramienta de Google Sites como recurso interactivo

Figura 5 Logotipo de la herramienta de Google Sites.



<https://images.app.goo.gl/NLCAFeLxHjnvXDz96>

Como parte de esta incorporación de las TIC en el ámbito educativo, se encuentra la herramienta digital de Google Sites, que como menciona Martínez (2020): “Google Sites cumple su propósito: El alumnado y el profesorado tienen a su alcance la posibilidad de ver y publicar sus trabajos con un gestor de contenidos fácil y rápido de usar para obtener unos resultados muy vistosos y útiles”. Cabe mencionar que dentro del listado de las “100 primeras herramientas para el aprendizaje del año” realizado por el Centro de Tecnologías de Aprendizaje y Desempeño (Center for Learning and performance Technologies) este recurso digital ha estado dentro de esta clasificación. Así pues, la herramienta referida se muestra como un medio valioso para ser tenido en cuenta en las estrategias pedagógicas de los docentes de la era digital.

Ahora bien, es preciso caracterizar la herramienta de Google Sites. Para esto, es necesario determinar qué es una *Wiki*, como aseguran Leuf y Cunningham (2001), este medio digital es una “herramienta de colaboración asincrónica desarrollada para su uso en Internet” que permite al usuario crear una página que es diseñada, editada, retroalimentada y ajustada a los intereses de sus participantes, los cuales pueden estar de manera asincrónica, acortando distancias, tiempo y costos. Dentro de estas wikis gratuitas están: Wikispaces, Wikidot, Wikicom, Wetpaint y entre estas, se encuentra Google Sites.

A propósito de Google sites, Richard Byrne (2012) en su artículo 5 ways to use Google Sites in the School, (cinco formas para usar Google sites en la escuela) resalta algunas estrategias que se pueden adaptar para ambientes educativos:

- Wiki: elaboración de contenido para ser editado por el docente constantemente y ser nutrido por sus estudiantes.
- Portafolio digital: diseño de portafolios donde se pueden publicar trabajos, avances y logros como una manera de hacer seguimiento al proceso educativo de los estudiantes.

- Archivador digital: el docente tiene a disposición un espacio digital donde puede publicar documentos y archivos para darlos a conocer y ser descargados por la comunidad educativa.
- Blogs: creación de blogs que pueden ser editados de manera colaborativa por docentes y estudiantes, si así lo desearan.
- Web: diseño de páginas web donde toda la comunidad puede darse cuenta de procesos formativos de un núcleo temático, un área o información colectiva y de interés general para la comunidad educativa.

La Aplicación de Google Sites (GS) fue creada en el 2008 por la compañía de estados unidos Google. Esta herramienta permite controlar quién puede verla y editarla, lo que favorece que sea nutrida con varios aportes, formatos e ideas, dando cabida a la pluralidad que se puede encontrar en los ambientes de aprendizaje. No requiere de mayor conocimiento informático, por ser intuitiva y de fácil manejo para cualquier persona, prescindiendo de HTML u otros lenguajes de programación complejos. Tampoco requiere de la instalación de ningún programa o aplicación especial y puede ser manejada desde cualquier dispositivo tecnológico con acceso a Internet. Igualmente, este recurso puede ser complementado por otras como Googledocs, Google videos, Youtube, formularios, documentos alojados en la memoria de Google drive o crear enlaces a otras plataformas, hojas de cálculo, gráficos de Google; entre otros. Otra ventaja es que optimiza la memoria de los dispositivos, gracias a que se convierte en un repositorio donde se consigue archivar materiales, documentos y demás formatos de manera permanente sin tener que descargarlos.

Google Sites, se presenta como una herramienta digital que favorece las estrategias interactivas que se requieren en las aulas educativas del país.

2.4.3 Estrategia Interactiva como incentivo pedagógico

Es fundamental iniciar definiendo que es una *Estrategia* en el contexto educativo, según Hernández y Guárate:

Es el conjunto de acciones y procedimientos, mediante el empleo de métodos, técnicas, medios y recursos que el docente emplea para planificar, aplicar y evaluar de forma intencional, con el propósito de lograr eficazmente el proceso educativo en una situación de enseñanza-aprendizaje específica, según sea el modelo pedagógico y/o andragógico por: contenidos, objetivos y/o competencias para las cuales las elabora y desarrolla (Hernández y Guárate, 2018)

Por lo tanto, una estrategia permite extrapolar en un ambiente educativo lo que se debe enseñar o formar en los estudiantes, teniendo en cuenta unos objetivos, unos núcleos temáticos, el tipo de evaluación, el modelo pedagógico; entre otros, que favorecerá que se cuente con un diseño crítico con un antes, un durante y un después que optimice una educación idónea al siglo XXI.

Ahora bien, ¿*Qué influencia tiene la Interactividad en el campo educativo?* Marín, Molina y Rodríguez en su artículo El Papel de la Interactividad en el Desarrollo de los Procesos Cognitivos afirman:

La interactividad en la Web y en los libros multimedia cumple un papel de mediador entre el usuario y la información y si se hace un buen uso de esta se puede llegar a pasar de un procedimiento mecánico en el acceso de la información a desarrollar un proceso cognitivo en quien interactúa y aprende. Marín, Molina y Rodríguez (2013, p. 8).

Por otra parte, tomando el concepto de Interacción del Diccionario de La Real Academia Española textualmente dice: “Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos,

personas, agentes, fuerzas, funciones, etc. Esto quiere decir que de acuerdo con la interacción que se tenga, a la manipulación o exposición que se viva, se puede asimilar, interpretar y transformar una teoría, una definición o inclusive cambiar un hábito de un sujeto. En otras palabras, se vislumbra que a la hora de aprender es importante que se promueva la interactividad de los estudiantes para que se garantice que ellos relacionen, toquen, perciban, escuchen, cambien, transformen y creen nuevos conceptos o información que le proporcione un aprendizaje contextualizado de lo que le orienta el docente. En la era digital actual, los sonidos, los colores, las palabras hacen parte del impacto que tiene el proceso de la recepción de la comunicación, es decir, una información plana no tiene mayor interés para el usuario como aquella donde la interactividad con la información la hace llamativa en su forma audiovisual, despertando en el interés y motivación por conocer los contenidos.

Al utilizar una estrategia interactiva pensada y diseñada como una herramienta digital que permite esa conexión entre emisor y receptor de la comunicación y que involucre el cambio de roles entre estos dos protagonistas, se logra el cumplimiento de metas en la formación y la consecución de metas educativas que van más allá de la simple clase o ambiente de aprendizaje cotidiano y tradicionalista. Al mismo tiempo, al contar con este tipo de didácticas pedagógicas se fomenta el trabajo colaborativo y el desarrollo de las competencias de lectura, hoy en día tan necesarias para poder interpretar, comprender y transformar el mundo contemporáneo, debido a que, en medio de tanta complejidad y multiculturalidad se puede perder la identidad propia y para esto, es indispensable contar con una actitud crítica que le permita a los sujetos leerse a sí mismos, pero también conocer y valorar al otro en su realidad y contexto para poder entenderlo y convivir. Para de esta manera, llegar a ser un ciudadano holístico, competente, tolerante, crítico y empoderado de su saber y sus habilidades para el servicio de la sociedad.

2.4.4 La Lectura: un motor para ascender en el saber

La lectura se presenta como un motivo de reflexión para cualquier entidad o persona que desee fortalecer su aprendizaje, gracias a que el leer implica una actividad donde el sujeto se enfrenta a la decodificación de una serie de códigos con un sentido y un contexto único que le permite establecer unas relaciones, tener una idea global y/o específica del contenido, comprender estructuras gramaticales, establecer intenciones comunicativas, hacer inferencias y posteriormente, crear conocimiento. Es por esto, que personajes como Matute (2011, p.12) afirman que “el aprendizaje de la lectura afecta la organización cerebral y el desarrollo cognitivo”, lo que ocasiona que al procesar información se produzcan cambios internos en la manera como un sujeto se conecta con un texto haciéndole cada vez más competente con relación a alguien que no tiene el hábito de leer. De aquí la importancia en que en las instituciones educativas del país se propenda por mejorar los métodos de lectura, pues del acercamiento a esta y la forma como se aborde, apoyará al estudiante en el desarrollo de su potencial intelectual y su proceso formativo, gracias a que beneficiará su creatividad, el manejo de sus emociones, el sentido crítico hacia lo que vive, y por ende su capacidad en el dominio del lenguaje. Además, la lectura se presenta como un acto comunicativo donde quien crea el texto desarrolló en este, la apropiación de una información que fue dada al mundo para ser transmitida, sólo al leer se completa este ciclo donde el emisor(escriptor) y receptor (lector) se enlazan por medio de un canal (texto) para dar a conocer un mensaje que existirá únicamente al momento de la decodificación del mensaje. Aquí el papel del receptor requiere de un lector activo que valore y procese el texto para que pueda ser revivido a través de las habilidades lectoras de quien interactúa con él. Teniendo en cuenta lo anterior, el leer es un arte que contribuye a las habilidades lingüísticas, cognitivas y emocionales de los sujetos, necesita de una serie de acciones que deben ser cuidadosamente dirigidas por los profesionales de la educación y que deben ser motivo de investigación a la hora de generar estrategias

pedagógicas de intervención en las aulas educativas que promuevan el fortalecimiento de las competencias lectoras para que los educandos sean hábiles en el momento de leer permitiendo que ellos y ellas interpreten la información, amplíen su cosmovisión y construyan conocimiento.

La interpretación de lectura debe ser una fuente de indagación para todas las áreas del saber, pues es a través de esta que las personas tendrán la autonomía para desenvolverse en la era actual, una época donde la sociedad está movida e invadida por la incorporación masiva de las tecnologías de la información y la comunicación.

2.4.5 La Competencia interpretativa, el primer paso hacia la Lectura Crítica

En primer lugar, es fundamental recordar que es *La Comprensión de Lectura*. Según Pinzas (2001), afirma que:

Es un proceso constructivo, interactivo, estratégico y metacognitivo. Es constructivo porque es un proceso activo de elaboración de interpretaciones del texto y sus partes. Es interactivo porque la información previa del lector y la que ofrece el texto se complementa con la elaboración de significados. Es estratégica porque varía según la meta, la naturaleza del material y la familiaridad del lector con el tema. Es metacognitivo porque implica controlar los propios procesos de pensamiento para asegurarse que la comprensión fluya sin problemas (Pinzas 2001, p. 40).

Teniendo como partida esta apreciación, la comprensión de lectura faculta a quien lo hace para desarrollar la habilidad de entender y decodificar los significados de las palabras que forman un texto, como también la asimilación de la globalidad del texto mismo. También, deja entrever que la lectura es un acto que beneficia al sujeto en la interpretación del mundo, en la creación de nuevos textos y en el conocimiento de lo que sabe o de lo que no reconoce para

abrir las puertas del conocimiento a campos inexplorables que puede llegar a descubrir a partir de que la persona se dé la oportunidad de leer.

Concerniente a la comprensión de lectura, Los Estándares Básicos de Competencias de Lenguaje mencionan:

Se busca el desarrollo del gusto por la lectura, se apunta a que se llegue a leer entre líneas, a ver más allá de lo evidente, para poder así reinterpretar el mundo y, de paso, construir sentidos transformadores de todas las realidades abordadas (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p. 8).

De igual manera, estos Estándares de lenguaje establecen como parte de la estructura para la enseñanza y aprendizaje de la Lengua castellana, la categoría de Comprensión e Interpretación textual. Entonces, desde esta premisa se deben establecer en las instituciones educativas planes y estrategias de lectura que fomenten el desarrollo de las competencias necesarias para que los educandos sean capaces de interpretar, argumentar, construir conocimiento; siendo la lectura un motor que le permite aprender de manera eficiente, cultivar su espíritu y desarrollar su potencial intelectual.

En segundo lugar, es importante recordar que es una Competencia en el ámbito de lenguaje, para Noam Chomsky concibe en su teoría lingüística expuesta sobre los años 1960 lo que es una competencia lingüística: "Sistema de reglas que, interiorizadas por el discente, conforman sus conocimientos verbales (expresión) y le permiten entender un número infinito de enunciados lingüísticos (comprensión), referido a saber utilizar las reglas gramaticales de la lengua" (Chomsky, 1965). Desde aquí ya se dejaba ver un concepto hacia la competencia como hablante de un idioma para entender y poseer el conocimiento de una lengua. Es decir, la destreza que se tiene para interiorizar unas reglas y su bagaje en un idioma hace al individuo competente para desenvolverse en la interpretación de los mensajes y la difusión de estos.

Años más tarde, Dell Hymes hace unos aportes importantes hacia la competencia comunicativa mirándola como la “Capacidad que el discente adquiere de saber usar con propiedad una lengua llevándola a distinguir las diversas situaciones sociales posibles», (Hymes, 1972). De este modo, se complementa el concepto de ser competente comunicativamente al ser un sujeto que organiza su comprensión, utiliza su saber para expresarse y lograr una relación con los demás, donde está involucrado el impacto de los factores socioculturales. Según Hymes, no solo es importante conocer la parte gramatical o como funciona una lengua, sino que también es fundamental que una persona reconozca las relaciones internas y sociales que se dan en un contexto comunicativo.

Tomando el documento de la Orientación para la Prueba de Estado -2009 realizada por el Instituto Colombiano para el Fomento de La Educación Superior (ICFES), se plantea en este, que la orientación del área de Lengua Castellana debe estar dada hacia el desarrollo de la Competencia Comunicativa ligada al arte de Interpretar, Argumentar y Proponer de los educandos, las cuales deben ser aplicadas de manera transversal en todas las áreas del conocimiento.

A propósito de las anteriores habilidades, se citan literalmente como se manifiesta en actos la Competencia Comunicativa, según el ICFES (2009):

2.4.5.1 Acciones comunicativas:

Acción Interpretativa: Alude fundamentalmente al fenómeno de la constitución de los diversos sentidos que circulan en los textos. Interpretación que no debe ser entendida como “captar el sentido que un autor ha asignado a determinado texto”. La interpretación es una acción que se caracteriza por la participación del lector en su construcción. Umberto Eco la ha definido como un proceso de cooperación regulado por las estrategias textuales.

Acción Argumentativa: Fundada en la interpretación, es una acción contextualizada que busca dar explicación de las ideas que articulan y dan sentido a un texto. En tal sentido, el estudiante (Lector) no argumenta desde un discurso previamente elaborado sino en razón de las ideas expuestas en el texto, las cuales actualizan los saberes del lector respecto al tema abordado en un discurso específico.

Acción Propositiva: Fundada en la interpretación, se caracteriza por ser una actuación crítica, que exige la puesta en escena de los saberes del lector, lo cual permite el planteamiento de opciones o alternativas ante las situaciones o problemáticas presentes en un texto. Es claro que la propuesta o alternativa está sujeta al contexto creado por el texto. (ICFES, 2009, p. 12).

En este mismo documento se establecen los niveles de lectura, los cuales son fundamentales para cualificar en que estado de lectura están los estudiantes, teniendo como base que *el leer*, no solo se cobija desde la idea de pasar los ojos por encima de un texto, sino que conlleva procesos profundos de índole textual, lingüístico, gramatical, literario, sintáctico, semántico, digital; entre otros. A continuación, se trae a colación el primer nivel que es que le compete a este trabajo de investigación, *El Nivel Literal*:

Este modo de lectura explora la posibilidad de leer en la superficie del texto, lo que el texto dice de manera explícita. Se considera como una primera entrada al texto donde se privilegia la función denotativa del lenguaje, que permite asignar a los diferentes términos y enunciados del texto su “significado de diccionario” y su función dentro de la estructura de una oración o de un párrafo. Se relaciona con información muy local y a veces global, pero cuando está explícita”. (ICFES, 2009, p. 13)

Siendo el nivel literal una de las competencias que evalúe la prueba de estado a través del componente de Lectura Crítica, es fundamental que en todos los ambientes de enseñanza y aprendizaje se diseñen planes y estrategias pedagógicas que estén enfocados hacia desarrollar la destreza de comprender lo que significan las palabras, los conceptos, las expresiones y frases que están presentes en un texto. También es de vital importancia que se ahonden esfuerzos en la capacidad que tengan los estudiantes de establecer relaciones semánticas que se infieren entre los elementos que forman una idea o frase. Esto es trascendental, pues al no contar con esta competencia, no se puede llegar a alcanzar las demás. De aquí la urgencia de realizar en las instituciones educativas innovaciones pedagógicas que apoyen la mejora en los desempeños que los estudiantes deben poseer para el grado que estén cursando, pues como se ha visto alrededor de los referentes que se exponen en este documento, la lectura beneficia al ser humano en perfeccionar la capacidad que se tenga para comunicarse, para relacionarse con el mundo, le permite desarrollar un pensamiento crítico, le ayuda para comprender e interpretar mejor no sólo los textos, sino así mismo y a los demás. Además, le permite ser competente y adaptarse con mayor facilidad a los contextos cambiantes de esta época.

Al mismo tiempo, al mirar los niveles de lectura, estos también hacen parte de las prioridades educativas Ministerio de Educación Nacional (MEN), gracias a que en el año 2010 incluyó dentro de sus proyecciones educativas el Plan Nacional de Lectura y Escritura (PNLE) en este se quiso dejar las garantías para que en todo el territorio Nacional se prioricen estos dos ejes formativos en los colegios del país, siendo la lectura uno de ellos. El objetivo general de este Plan Nacional es:

Fomentar el desarrollo de las competencias comunicativas mediante el mejoramiento de los niveles de lectura y escritura (comportamiento lector, comprensión lectora y producción textual) de estudiantes de educación

preescolar, básica y media, a través del fortalecimiento de la escuela como espacio fundamental para la formación de lectores y escritores, y del papel de las familias en estos procesos. (MEN,2016).

Como se sabe, el no contar con un nivel pertinente de lectura hace que se tenga obstáculos en el momento de hacer ejercicios de producción textual, la carencia de ser un buen lector dificulta el proceso de crear textos donde se plasmen las ideas, conceptos o perspectivas que se tengan sobre cualquier temática o suceso.

2.4.6 Los Mitos y Leyendas como fuente de la tradición cultural de los pueblos

Para comenzar se hará un recorrido por algunos aspectos que conciernen al concepto de mito y leyenda, sus diferentes clasificaciones y su importancia como tradición cultural dentro de una sociedad.

En primer lugar, los mitos son uno de los puntos de partida para conocer un poco sobre el saber etnológico de una comunidad o grupo social. En este tipo de manifestación del lenguaje se recopilan una serie de historias de tradición oral que han pasado de generación en generación, estas dejan deslumbrar un trasfondo ontológico, el cual es válido para comprender la manera como la sociedad o un grupo específico interpreta y explica la visión que tienen del mundo y sus componentes. En la época antigua, no se contaba con los adelantos científicos con lo que en la actualidad se disponen, lo que creo la necesidad del ser humano de buscar explicaciones o razones de lo que sucedía en su entorno, en palabras de Feyerabend (1992):

El conocimiento, primero, fue algo basado en la especulación y en la lógica; luego, Aristóteles introdujo métodos más 'empíricos', que fueron a su vez reemplazados por los métodos matemáticos de Galileo y Descartes, sólo para volver a combinarse con consideraciones cualitativas en los siglos XIX y XX (Feyerabend, 1992, p.109).

Con relación al tema, Eliade (1980), considera que: “el mito es una historia sagrada que narra un acontecimiento sucedido durante un tiempo primigenio, en el que el mundo no tenía aún su forma actual”. Desde esta mirada, se puede inferir que los hechos ocurridos en los contextos que acompañan al ser humano, son contados como una forma de mantener el legado y tradiciones de los pueblos, en la memoria de las comunidades permanece la historia de lo que ocurrió, de los personajes, los fenómenos y las acciones heroicas o hechos sobrenaturales que dan vida a las creencias y principios que están arraigados a un grupo social, son transmitidas como una forma de narrar y expresar textos originales que se nutren con el pasar de los años y las generaciones.

Al hablar de mitos se deben distinguir la siguiente clasificación:

- **Mito antropogénico:** se refiere a aquellos mitos que son narrados para explicar el origen del ser humano y su presencia en el mundo. Entre ellos están: uno de los más universales por su connotación religiosa Adán y Eva. También se pueden hallar aquellos que dan teorías del origen del hombre desde la cosmovisión romana, griega, china, celta, etc.
- **Mito cosmogónico:** están presentes en la mayoría de las culturas del mundo, en ellos se da una explicación hacia el origen del universo y todas las partes que la conforman.
- **Mito teogónico:** estos tienen que ver con la explicación relacionada con el origen de los seres considerados como dioses o semidioses, junto con los cultos o ritos relacionados con la adoración o adoctrinamiento de sus seguidores.
- **Mito de fundación:** cuentan la creación de lugares como un pueblo, una ciudad o región.
- **Mitos morales:** estos están relacionados con las explicaciones que le han dado los hombres al origen del bien o del mal.

- **Mitos escatológicos:** narran eventos futuristas donde cuentan hechos que tienen que ver con el fin del mundo o de las cosas que lo conforman.

En segundo lugar, se encuentra la Leyenda, junto con el mito nacen como una necesidad innata del ser humano de comunicar y explicar lo que acontecía. Son estos relatos los que han acompañado los encuentros y charlas sociales donde surgen actos comunicativos que enseñan a sus descendientes un modo particular de ver la vida y de conservar la cosmovisión de las comunidades, las lecturas que se hacen de las razones por las cuales ciertos sucesos naturales, fenómenos y personajes actuaron, sintieron o crearon ciertas cosas o criaturas; son la razón de *Ser* de maravillosas historias que han sido escuchadas, leídas y contadas alrededor del mundo.

Para definir lo que se considera de Leyenda se toman como base el concepto de Genep (1982 p. 21,28): “es una narración que indica el lugar con precisión; los personajes son individuos determinados, tienen actos con un fundamento que parece histórico y son de cualidad heroica”. Complementando este concepto con lo que aparece en la web, (significados.com, 2021), afirma: Las leyendas están íntimamente relacionadas con la cultura y tradiciones locales, de allí que suelen incluir elementos afines a una comunidad o localidad en particular. Esto hace que sean aceptadas como historias verídicas, ya que el personaje, momento histórico o lugar mencionado en la leyenda es conocido por todos. Partiendo de estas definiciones, se puede decir que las leyendas son una narración de gran valor por que permiten mantener a través de los años los personajes, lugares y hechos que fueron de carácter notable para una comunidad, se resaltan en estos acontecimientos o seres sobrenaturales, eventos que están ligados a lugares que geográficamente se pueden localizar o a personas que existieron en una comunidad, de ahí que se utilicen de generación en generación para realizar una función moralista en un acto formativo de un grupo social.

En cuanto a su clasificación se tienen las siguientes categorías:

Según la temática abordada:

- **Leyendas históricas:** se refiere a aquellas narraciones que están basadas en hechos bélicos o batallas épicas ocurridos en una región del mundo.
- **Etiológicas:** están relacionadas con sucesos que cuentan la creación del mundo natural o un fenómeno de la naturaleza. Están presentes en la mayoría de pueblos indígenas del mundo.
- **Leyendas escatológicas:** tocan la temática relacionada con hechos que acompañan la muerte y lo que sucede después de este suceso natural en espacio sobrenaturales como el más allá.
- **Religiosas:** usadas con el objetivo de narrar las acciones de personajes religiosos que vinculan su actuar con la santidad.

Según su origen:

- **Locales:** se refieren a aquellas leyendas que son creadas en una región o pueblo específico, donde se resalta un personaje popular que fue histórico y conocido por sus habitantes.
- **Rurales:** como su nombre lo dice pertenecen al contexto rural de una población o región. Se sitúan en ambientes rurales. Están arraigados al folklore y las costumbres de una comunidad.
- **Urbanas:** este tipo de leyenda se sitúan en contextos urbanos como ciudades o lugares industrializados. Están presentes características contemporáneas de las poblaciones donde nacen este tipo de narraciones.

Para finalizar, es esencial ahondar sobre la importancia que tienen los mitos y las leyendas como tradición cultural de la sociedad. Al tomar como referente los estándares

determinados para los grados décimo y once, en el rango de Factor de Ética de la Comunicación y en su Enunciado Identificador determina lo siguiente:

Expreso respeto por la diversidad cultural y social del mundo contemporáneo, en las situaciones comunicativas en las que intervengo. Para lo cual, identifico, caracterizo y valoro diferentes grupos humanos teniendo en cuenta aspectos étnicos, lingüísticos, sociales y culturales, entre otros, del mundo contemporáneo. Respeto la diversidad de criterios y posiciones ideológicas que surgen en los grupos humanos. (MEN 2006, p. 24).

Siendo el Ministerio de Educación Nacional el organismo responsable en formular las políticas nacionales de educación, las cuales regulan los criterios pedagógicos para la atención y prestación del servicio educativo en beneficio de una mejora en la calidad y equidad de la educación para todos los niveles y modalidades, es de entenderse que los Estándares establecidos para el área de lenguaje deben ser una de metas a seguir como base de la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del territorio nacional. En este orden de ideas, los mitos y leyendas hacen parte fundamental de la base antropológica de las comunidades, gracias a estos, es que el mundo contemporáneo puede conocer la diversidad cultural, étnica, lingüística e ideologías que han sido creadas por los antepasados que a través de estos relatos inmemorables han traspasado fronteras y épocas, a tal punto que son retomadas en películas, libros, canciones, reuniones familiares, ritos y en los ambientes educativos del mundo. Y aunque, personajes como: Poseidón, Ulises, Rómulo, Odín, La Llorona, el Niño Encantado, La Matrioshka, La Madre monte; entre otros, ya no existen, son perpetuados en la memoria de cualquier ciudadano del mundo y se podría decir, que siguen vivos en algunos contextos pues estos personajes son considerados como relatos que están atados a lo sagrado o lo divino.

2.5 Marco Conceptual

Alrededor de este trabajo se han venido desarrollando diferentes posturas, conceptos y teorías que han acompañado su sustentación, por lo tanto, es necesario poner al descubierto como dichas bases teóricas son tenidas en cuenta y adaptadas en este proyecto investigativo.

Se comenzará por la importancia que tiene la incorporación de la TIC en los espacios educativos, en concordancia con lo expuesto en el documento Hacia el fomento de las TIC en el sector educativo en Colombia que señala:

El éxito en la incorporación de las TIC en los escenarios educativos depende en gran medida de la estructuración de ambientes de aprendizaje activos, que rompan los paradigmas tradicionales que subyacen en la educación actual. Por ello, la integración de las TIC en la educación requiere de didácticas novedosas, currículos flexibles, prácticas pedagógicas contemporáneas y el fomento del trabajo colaborativo y cooperativo. (Hacia el fomento de las TIC, 2015, p. 44).

Lo anterior hace alusión a lo que se pretende en la investigación y es saber tomar conciencia de esta incorporación de Las Tecnologías de la Información y Las Comunicaciones, pues estas favorecen que en las instituciones se cuente con medios que permiten acceder, crear, guardar, mostrar y difundir información que puede llegar a infinidad de usuarios. Esto permite que se transforme la dinámica en las aulas, gracias a que facilita el intercambio de experiencias entre quien enseña y quien aprende. También, promueven que se extienda las estrategias pedagógicas y el conocimiento a otros espacios que antes no se llegaba (por distancias y costos), el proceso educativo puede ser optimizado porque el acceso a la información es más sencillo y está en constante transformación. Basándonos en la experiencia vivida en el último año, las TIC, junto con la internet han estado apalancando los procesos de enseñanza y aprendizaje a nivel mundial, debido a la imposibilidad de volver a los colegios y universidades de manera presencial, estas se han convertido en un recurso didáctico fundamental para

continuar con el compromiso de los educadores de seguir formando y orientando las acciones educativas que ahora se programan, diseñan y ejecutan desde un espacio virtual.

En ese sentido, las estrategias interactivas usando los recursos educativos digitales como lo es Google Sites, se convierten en iniciativas que involucran esa incorporación de las TIC, pero que pretenden generar cambios en la didáctica del docente y del estudiante por ser una herramienta que facilita el diseño, la programación, retroalimentación y evaluación de unidades didácticas hechas para la explicación, desarrollo, profundización, práctica y valoración de un núcleo temático acorde al currículo hecho para un área específica.

Google Sites es un elemento educativo que promueve la construcción del conocimiento, que activa las didácticas centradas en el constructivismo, gracias a que admite propuestas, trabajos, sugerencias y aportes de los estudiantes y padres de familia. Como es un medio que permite la edición de sus contenidos en forma colaborativa, promueve la interactividad de los estudiantes ya sea entre pares o con sus docentes o con la fuente de información orientada por sus profesores. Al mismo tiempo, la diversidad de formatos, usos y aplicaciones con las que se puede alimentar páginas Web hechas en esta herramienta, faculta al docente para que le llegue a más estudiantes de una manera significativa y que pueda ser asertivo y eficaz a la hora de difundir o transmitir un saber. El ejercicio pedagógico será de mayor impacto al tener variedad de contenidos actualizados por información que está en constante movimiento y que cambia acorde a las tendencias contemporáneas. Adicionalmente, es prioritario que dentro de estas nuevas tecnologías se generen acciones pedagógicas que mejoren las competencias lectoras de los educandos, pues es a través del desarrollo de las competencias lectoras los jóvenes estimulan su capacidad de seleccionar, leer, inferir y deducir información que le permita comunicarse, producir conocimiento y tener la habilidad de ser competente comunicativamente para expresarse con ética, asertividad y sabiduría en los contextos donde se encuentre.

Sin lugar a duda, es la lectura uno de los puntos de partida para el desarrollo educacional, personal y emocional de las personas, lo que repercute en su desenvolvimiento en la sociedad y su desempeño en la misma, es a través de la lectura que se consigue ser un sujeto crítico y propositivo para resolver las dificultades que se puedan presentar. La lectura brinda habilidades para interpretar el contexto, ofrece un gran acervo al momento de escribir, abre posibilidades de ampliar la imaginación y creatividad, al mismo tiempo que extiende el conocimiento estimulando el desarrollo de competencias en los estudiantes, docentes y comunidad educativa, lo cual impacta la construcción de una sociedad más equitativa y justa, porque es precisamente en la comunidad educativa donde se pueden generar las transformaciones del mañana.

En este orden de ideas, se pretende usar como temática de abordaje en lectura: Los Mitos y Leyendas, como una fuente innata de reconocimiento de los valores, tradiciones y costumbres de las comunidades del mundo, siendo consideradas este tipo de narraciones como parte del patrimonio cultural de la sociedad, por ser de las creaciones literarias que mantienen viva la herencia de la interpretación humana de la realidad que enfrentaron nuestros antepasados.

Gracias a estos relatos, es que se conocen los mundos imaginarios de la diversidad humana que ha poblado la tierra, son estas narraciones históricas que han favorecido la permanencia del legado de oralidad de los grupos sociales quienes han reflejado en ellas el devenir de la vida, los conflictos sociales y esas soluciones que dieron respuesta, en ese momento, a comportamientos humanos, al origen de la creación de algo o alguien y a aquellos eventos que desde su mirada, compensaron la necesidad de entender el pasado, erigir el presente y vaticinar hacia dónde dirigir las siguientes generaciones.

Ahora bien, bajo el concepto de Tobón (2008), que define las competencias como:

Los procesos complejos de desempeño con idoneidad en determinados

contextos, integrando diferentes saberes (saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir), para realizar actividades y/o resolver problemas con sentido de reto, motivación, flexibilidad, creatividad, comprensión y emprendimiento, dentro de una perspectiva de procesamiento metacognitivo, mejoramiento continuo y compromiso ético, con la meta de contribuir al desarrollo personal, la construcción y afianzamiento del tejido social (Tobón, 2008, p. 5).

Se puede afirmar que a través de acciones pedagógicas donde se convergen un currículo de lengua castellana diseñado con lineamientos y estándares de competencia del área dados por el MEN, la inclusión de herramientas digitales en ambientes de enseñanza y aprendizaje, el diseño de estrategias pedagógicas enfocadas hacia el desarrollo de la competencia interpretativa junto con el rescate de la tradición oral de nuestros antepasados, se convierten en una integración donde se fusionan unos propósitos que generan un proyecto orientado hacia una educación desde *El Qué, Para qué y Cómo* enseñar y aprender. De igual manera, el desarrollo de las habilidades y competencias de los estudiantes estará dado dentro de este contexto de Tobón, pero a su vez también se complementa con los aportes dados por Chomsky y Hymes por pretender realizar una iniciativa que mezcla el Saber Ser, Saber Hacer y Saber convivir al usar su lenguaje de una manera consciente en lo que entiende e interpreta de otros, pero también en como usa lo que sabe para cumplir con objetivos claros de aprendizaje para mejorar su competencia en su lengua materna.

Para finalizar, no queda más que enunciar que la posibilidad de contar con contenidos educativos que están en forma online favorece que los educandos reanuden los temas, permitiendo un fluido dinámico entre lo que ellos saben o lo que pueden profundizar. Del mismo modo, pueden compartir sus conocimientos y aprender de otros en forma inmediata. Además, con los avances que van teniendo los dispositivos tecnológicos con lo que se cuenta, los niños, niñas y los educadores podrán usar diferentes Recursos Educativos Digitales que les beneficie

en explorar sus destrezas en campos inagotables, pues, como se sabe la tecnología no sólo abarca las aulas, sino que, ha trascendido a ser parte de la vida cotidiana de cualquier ciudadano del mundo. Es fundamental que los docentes orienten, motiven y mantengan el interés tanto de ellos mismo en actualizarse, como en mejorar el gusto y las formas de aprender de sus estudiantes. No olvidar que la tecnología llegó para quedarse y ser parte esencial del relacionamiento de los individuos en su cotidianidad.

CAPITULO 3. METODOLOGÍA

3.1 Introducción

El paradigma investigativo supone un conjunto de ideas, supuestos, creencias, acciones, pensamientos, ideales y argumentos que constituyen diferentes formas para dar una explicación a los diferentes hechos de la realidad, es así que cuando se realiza un proceso investigativo se debe tener claridad y una forma específica de sustentar y argumentar la existencia y por consecuencia la efectividad de los hechos.

Teniendo en cuenta los diferentes paradigmas reconocidos y con la base epistemológica de este proyecto se adopta para la presente investigación el paradigma cualitativo, entendiendo esta metodología como la que se centra su estudio en los fenómenos y experiencias humanas, dando fundamental importancia a la naturaleza socialmente originada y nutrida de la realidad, es preciso mencionar que la investigación cualitativa al enfocarse en el estudio de la sociedad y su contexto está permitiendo a diario la intersubjetividad teniendo en cuenta la diversidad.

Cuando se realizan estudios cualitativos se originan investigaciones abiertas las que permiten al investigador ser testigo fiel de los fenómenos y las decisiones logrando así una comprensión integral de las acciones en sociedad.

Según Hernández Sampiere, Fernández Collado Baptista Lucio (2006), “el enfoque cualitativo es un conjunto de prácticas que hacen al mundo visible, lo transforman y se convierten en una serie de representaciones”.

Cabe resaltar que la investigación cualitativa sin duda alguna está fundamentada en el constructivismo, entendido como la manera de comprender la realidad, infiriendo que el conocimiento es una construcción mental que concibe como proceso fundamental de cognición la propia y única experiencia de aquel ser que aprende.

En el constructivismo el estudiante es aquel eje fundamental del proceso educativo, es decir el educando pasa de ser un simple receptor a un ser activo, pensante y consecuente con la realidad y el docente es aquel agente mediador en el proceso de aprendizaje, inspira en el día a día educativo y fomenta la autonomía del educando de una forma agradable y creativa a través de la práctica teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos, profundizando y afianzando en cada concepto o temática.

También se puede entender como la forma en donde la persona desarrolla su propio aprendizaje, ayudado por estrategias y diversidad de recursos, que le permiten construir su conocimiento.

Farrerons & Olmedo (2017) afirma:

“Para Piaget el constructivismo significa que el sujeto, mediante sus actividad física y mental, va avanzando en el progreso intelectual del aprendizaje pues el conocimiento para el autor no está en los objetos ni previamente en nosotros, es el resultado de un proceso de construcción en el que participa de forma activa la persona” (pág. 10)

Así mismo Jonassen (1994). describe las características propias de este enfoque, indicando puntualmente:

1. El ambiente constructivista en el aprendizaje provee a las personas del contacto con múltiples representaciones de la realidad.
2. Las múltiples representaciones de la realidad evaden las simplificaciones y representan la complejidad del mundo real.
3. El aprendizaje constructivista se enfatiza al construir conocimiento dentro de la reproducción de este.
4. El aprendizaje constructivista resalta tareas auténticas de una manera significativa en el contexto en lugar de instrucciones abstractas fuera del contexto.
5. El aprendizaje constructivista proporciona entornos de aprendizaje en lugar de una secuencia predeterminada de instrucciones.
6. Los entornos de aprendizaje como entornos de la vida diaria o casos basados en el aprendizaje constructivista fomentan la reflexión en la experiencia.
7. Los entornos de aprendizaje constructivista permiten el contexto y el contenido dependiente de la construcción del conocimiento.
8. Los entornos de aprendizaje constructivista apoyan la “construcción colaborativa del aprendizaje, a través de la negociación social, no de la competición entre los estudiantes para obtener apreciación y conocimiento”.

Siendo el enfoque de tipo cualitativo se permitió diseñar una estrategia interactiva para mejorar la competencia interpretativa mediante la lectura de mitos y leyendas en estudiantes del grado diez uno de la institución educativa Escuela Normal Superior en San Bernardo, partiendo de la caracterización de la población, identificando aspectos particulares del ambiente educativo,

social y cultural normalista, este proceso investigativo se llevó a cabo de forma inductiva, dando su inicio a partir de problemáticas o necesidades, de las cuales el investigador produce datos descriptivos de comportamientos, acciones, interacciones, experiencias, actitudes y reflexiones que presentaron los estudiantes durante el proceso investigativo.

Para finalizar el modelo cualitativo, se usará para estructurar las actividades educativas interactivas originando el cambio en el proceso de enseñanza de manera que permitan a los estudiantes del grado diez uno la construcción de un adecuado y significativo conocimiento.

3.2 Tipo de Investigación

Se tomó en cuenta la Investigación Acción Pedagógica partiendo que esta clase de investigación permite a los interesados desarrollar una introspección en los ambientes de aprendizaje, pues se llevan a cabo estrategias que buscan transformar la didáctica del docente para generar cambios significativos, pues como lo afirma Restrepo (2006):

ese “saber hacer” se construye desde el trabajo pedagógico cotidiano que los docentes tejen permanentemente para enfrentar y transformar su práctica de cada día, de manera que responda adecuadamente a las condiciones del medio, a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y a la agenda sociocultural de estos últimos. (pág. 4)

Entonces, se pretendió realizar estrategias que permitieran observar críticamente la realidad del contexto educativo, recoger información del aula y analizar los mismos para generar innovaciones educativas que repercutieron en la cotidianidad de lo que se estaba haciendo pero que no estaba arrojando los mejores resultados.

Durante el desarrollo de la investigación se realizaron acciones que estuvieron orientadas hacia el diagnóstico de determinar el desarrollo y la mejora en la competencia interpretativa de los estudiantes de grado diez dos, para esto se aplicó una entrevista a los docentes de humanidades para analizar qué tanta receptividad tenían los educandos hacia la

disposición para leer cualquier texto, luego se realizaron otras pruebas que iban enfocadas hacia la evaluación de la competencia de la lectura interpretativa y como esta fue perfeccionada con el diseño y utilización de estrategias pedagógicas en la herramienta de Google Sites. Con todo esto se buscó que la investigación acción pedagógica planteada guiará el quehacer de las investigadoras para que de manera equilibrada hallará las alternativas de solución desde una perspectiva integral que diera cuenta de la realidad y creará cambios positivos en la dinámica enseñanza y aprendizaje los cuales apalancadas por los recursos educativos digitales podían ser potencializados de una manera significativa.

3.3 Población y muestra

La población de la sede a intervenir, Sede principal Escuela Normal Superior, ubicada en la vereda San Miguel Municipio de San Bernardo, Cundinamarca, está conformada por aproximadamente 400 estudiantes, pertenecientes al nivel de secundaria y formación complementaria (6° a 5 ° semestre).

El grupo a intervenir corresponde al grado diez dos compuesto por 28 estudiantes, 16 niñas y 12 niños con edades comprendidas entre los 15 y 17 años, alumnos que provienen de familias nucleares y familias en las que la cabeza de hogar es el padre pero en la mayoría de casos la madre (familia monoparental), con diferentes recursos económicos, ubicados algunos en el casco urbano y la mayoría en la zona rural del municipio, familias de estrato socioeconómico en niveles 1 y 2, dedicadas a la ganadería y la agricultura.

Se genera la participación de todos los estudiantes del grado diez dos para obtener mayor efectividad y confiabilidad de los resultados esperados. Grupo escogido para ser intervenido porque es uno de los grupos donde las investigadoras realizan su práctica pedagógica continua desde hace dos años y conocen de primera persona sus avances académicos. Además, porque es un grupo, que todavía permanecerá un año más en la sede, permitiendo el desarrollo y avance del proyecto.

3.4 Categorías o Variables

Tabla 1

Relación entre Categorías y Objetivos

| Objetivos | Categorías | Subcategorías | Dimensiones | Acciones | Resultado esperado |
|--|--|------------------------|---|---|---|
| <p>Realizar un diagnóstico sobre el desarrollo de la Competencia Interpretativa en los estudiantes del grado 1002 de la Escuela Normal Superior de San Bernardo.</p> | <p>Competencia interpretativa considerada como el primer paso hacia la obtención de la lectura crítica, siendo esto un acto que beneficia al sujeto en la interpretación del mundo, en la creación de nuevos textos y conocimiento</p> | <p>Lectura crítica</p> | <p>Disposición hacia el hábito lector y sus preferencias por tipos de textos</p> <p>Nivel de lectura: competencia interpretativa acorde con lineamientos educativos del MEN</p> | <p>Aplicación de entrevistas a docentes de lengua castellana.</p> <p>Aplicación de cuestionario de comprensión de lectura para conocer el nivel de competencia interpretativa en los estudiantes de grado diez dos</p> <p>Análisis de resultados acorde a niveles de lectura obtenidos</p> <p>Tabulación y estudio de diagnóstico realizado</p> | <p>Conocer de qué manera los docentes de lengua castellana facilitan el desarrollo de la competencia interpretativa</p> <p>Realizar pruebas escritas para determinar el nivel de comprensión de interpretación de lectura</p> <p>Determinar el nivel de desarrollo de la competencia interpretativa que poseen los estudiantes del grado diez dos</p> |

Tabla 2*Relación de Categorías y Variables*

| Objetivo | Categoría | Subcategoría | Dimensiones | Acciones | Resultado Esperado |
|--|--|--------------------------------------|---|---|--|
| Diseñar actividades interactivas mediante la utilización de la herramienta Google Sites que favorezcan la interpretación de mitos y leyendas | Incorporación de una herramienta digital que favorece las estrategias interactivas que se requieren en las aulas educativas. | Mitos y leyendas | Selección de lecturas relacionadas con mitos y leyendas | Búsqueda y selección de mitos y leyendas relacionadas con lineamientos curriculares establecidos por el MEN y la Institución educativa objeto de investigación | Recopilar mitos y leyendas que estén relacionados con el currículo establecido para el grado diez |
| | | Herramienta tecnológica Google Sites | Diseño de actividades interactivas en la herramienta | Lectura de mitos y leyendas por parte de las investigadoras. Selección de material audiovisual para la elaboración de actividades interactivas Creación de actividades interactivas en la | Utilizar la herramienta de Google Sites como recurso educativo digital para facilitar la interpretación de los mitos y leyendas seleccionadas según lo |

| | | | | | |
|--|--|--------------------------|--------------|--|--|
| | | Actividades interactivas | Google Sites | herramienta de Google Sites que mejoren la competencia interpretativa de los estudiantes de grado diez dos | programado en el currículo de lengua castellana para el grado diez dos |
|--|--|--------------------------|--------------|--|--|

Tabla 3*Relación de Categorías y Objetivos*

| Objetivo | Categorías | Subcategoría | Dimensiones | Acciones | Resultado esperado |
|-----------------|-------------------|---------------------|--------------------|-----------------|---------------------------|
|-----------------|-------------------|---------------------|--------------------|-----------------|---------------------------|

| | | | | | |
|--|--|---|---|--|--|
| <p>Evaluar las actividades realizadas evidenciando la utilidad de las diferentes acciones desarrolladas mediante la herramienta Google Sites a través de la lectura de mitos y leyendas para así mejorar la competencia interpretativa</p> | <p>Recolección de información para valorar la implementación de las estrategias pedagógicas aplicadas a través de Google Sites como recurso para mejorar la competencia interpretativa</p> | <p>Instrumentos de recolección de información: grilla de análisis</p> | <p>Creación de formatos para recolección de información que permitan valorar progreso en competencia interpretativa en la lectura de mitos y leyendas</p> <p>Aplicación de formatos generados</p> <p>Análisis de resultados obtenidos</p> | <p>Diseño y ejecución de grillas de análisis para valorar la efectividad que tuvo el uso de la herramienta de Google Sites en la aplicación de las actividades generadas en este recurso</p> <p>Análisis y tabulación de los formatos hechos para evaluar los resultados obtenidos por los estudiantes de grado diez dos</p> | <p>Aplicar instrumentos de recolección de información que permita evaluar las actividades implementadas en la herramienta de Google Sites.</p> <p>Evidenciar que la herramienta de Google Sites promueve el desarrollo de la competencia interpretativa de los estudiantes de grado diez dos</p> |
|--|--|---|---|--|--|

3.5 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

Partiendo de la Investigación Acción Pedagógica se tomaron las siguientes técnicas de recolección de información:

3.5.1 Observación

Siguiendo a Flick (2012) señala que:

(...) las prácticas son accesibles sólo mediante observación, y que las entrevistas y narraciones simplemente hacen abordables los relatos de las prácticas en lugar de las prácticas mismas. A menudo se dice de la observación que permite que el investigador descubra cómo funciona o sucede algo realmente. (pág. 149).

Teniendo en cuenta lo anterior, la observación se presenta como una forma que permite obtener una aproximación a dinámicas que no quedan registradas, sino que son dadas a partir de los sentidos y del acercamiento del investigador hacia percibir cómo se desarrollan las prácticas sociales, las acciones cotidianas en el contexto donde surgen. Dentro de esta técnica se usó la observación en la que se realizaron acciones que generan interacción entre las investigadoras y sus estudiantes, estas se llevaron a cabo de manera sincrónica y se buscó a través de ellas detectar algunas actitudes permanentes en los estudiantes dirigidos hacia el desarrollo de las competencias de lectura, estas percepciones hicieron parte de los registros cualitativos de las grillas de análisis. (ver grillas de análisis de cada actividad interactiva)

3.5.2 Encuesta

La encuesta se presenta como un medio útil para la recolección de información, gracias a que esta favorece recoger y elaborar datos de una manera rápida y eficaz. Según Sierra Bravo (1994) La encuesta permite aplicaciones masivas, que mediante técnicas de muestreo adecuadas pueden hacer extensivos los resultados a comunidades enteras. Lo anterior, ratifica que esta técnica puede apoyar el proceso investigativo, pues esta faculta al encuestador obtener información valiosa para su posible estudio.

En concordancia con lo mencionado, la encuesta se aplica para esta investigación como un recurso para indagar sobre las actitudes e intereses de los estudiantes hacia sus

preferencias en lectura, pero también sobre sus posibles dificultades al realizar un ejercicio para el desarrollo de las competencias lectoras. Para esto, se toma como muestra el grupo de docentes del área de humanidades de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de San Bernardo, a quienes se les aplica una encuesta direccionada sobre lo comentado anteriormente.

3.5.3 Grilla de Análisis

Teniendo en cuenta el enfoque seleccionado, al obtener información de tipo cualitativo las grillas de análisis se presentan como un recurso para valorar cada actividad desarrollada, pues esta se muestra como un ejercicio de ordenamiento de los datos obtenidos en una investigación, lo que facilita el familiarizarse con los mismos. Para construir una grilla se deben establecer unos factores o criterios que se desprenden de los objetivos y las categorías determinadas en la investigación lo que favorece el proceso de codificación y análisis.

Con relación a la investigación realizada, se aplicó esta técnica en la valoración de las actividades interactivas que se diseñaron en la herramienta de Google Sites, se buscó que al analizar los resultados obtenidos por los estudiantes en el desarrollo de cada ejercicio, se pudiera valorar de manera cualitativa la interpretación de resultados y generar conclusiones sobre el aporte que realizó esta herramienta en el proceso lector de los estudiantes del grado diez dos

3. 6 Ruta de Investigación

En el presente apartado se detalla la base metodológica utilizada en la consecución de cada uno de los objetivos planteados en esta investigación. Para el diseño y desarrollo del presente proyecto se establecen diferentes fases en las cuales se describen las actividades que se ejecutaron. La realización del conjunto de actividades planteadas en cada fase,

corresponde al avance en el desarrollo del proyecto para que pueda ser evidenciado claramente. A continuación, se describen cada una de las fases:

3.6.1 Fase de análisis (Diagnóstico)

De acuerdo con el primer objetivo “Realizar un diagnóstico sobre el desarrollo de la Competencia Interpretativa en los estudiantes del grado 1002 de la Escuela Normal Superior de San Bernardo, la fase de análisis corresponde a la identificación de las principales falencias en relación a la competencia mencionada en los estudiantes del grado 1002, esta información se obtuvo al realizar la aplicación de algunos instrumentos de recolección de datos con la finalidad de analizar el nivel que tenían los estudiantes del grado diez dos al realizar un ejercicio de lectura, para esto se analizaron los resultados del área de lengua castellana obtenidos durante el año anterior 2020 y en este primer periodo del 2021. También se aplicó una encuesta a los docentes de humanidades para determinar que actitudes observaban en los educandos a la hora de leer y la efectividad de lo que hacían para promover el desarrollo de la competencia interpretativa

Tras la identificación de diferentes características académicas y contextuales, las investigadoras procedieron a elaborar un marco conceptual a partir de una revisión bibliográfica realizada según las temáticas seleccionadas, los conceptos, las estructuras y los procedimientos estudiados sirvieron como base para poner en marcha el diseño de los recursos educativos.

3.6.2 Fase de diseño

En relación con el segundo objetivo de esta investigación, “Diseñar diferentes actividades interactivas mediante la utilización de la herramienta Google Sites que favorezcan la interpretación de mitos y leyendas colombianas.” en esta fase se buscó la implementación de un plan de acción para así encontrar una adecuada solución a la situación presentada, se

diseñó un ambiente de aprendizaje virtual trabajado en la herramienta de drive Google Sites donde los estudiantes encontrarán diferentes actividades interactivas, algunas creadas por las investigadoras como se pueden apreciar en la sección denominada “Reconociendo mitos” en la que se realizó una sopa de letras creada en la aplicación de Wordwall y un cuestionario de lectura hecho en la herramienta de Google Forms. Posteriormente, en otra sección llamada “Ampliando nuestra cosmovisión” se elaboraron cinco actividades diseñadas en la aplicación de Educaplay, las cuales están compuestas por ejercicios para relacionar, completar y luego dar solución a una sopa de letras. Luego, se encontrarán con la sección “Valorando Mitos” en la que hallaran dos actividades generadas en Wordwall que consistirán en ejercicios de comprensión de lectura, las que se llamaran la “Rueda de la fortuna” y “1,2,3 a pensar”. También, se incluirán otro tipo de estrategias las cuales irán embebidas en Google Sites. Entre estas se tendrán: lecturas, cuestionarios, videos, puzles, quiz. Con lo cual se permitió el fortalecimiento de la competencia interpretativa mediante la lectura de mitos y leyendas, utilizando al mismo tiempo el gusto por la tecnología transformándolo en motivación para el adecuado proceso lector en este nivel educativo.

El ambiente virtual de aprendizaje se denomina interpretando ando, el cual con su diseño y contenido motiva a los estudiantes a sumergirse en el mundo lector, estructurando bajo la implementación y diseño de diferentes actividades, contando con diversidad de material interactivo, dinámico y significativo como se muestra a continuación.

Para iniciar se presenta una página de presentación denominada interpretando ando, allí se realiza una bienvenida, se presenta el estándar a trabajar y diversidad de imágenes de mitos y leyendas de Colombia llamativas a los ojos del lector.

A continuación, se describen las actividades creadas, presentadas estas en diferentes secciones y con una titulación específica.

Tabla 4 *Actividad 1 Reconociendo Leyendas*

| Objetivo | Metodología /desarrollo | Criterios de análisis |
|---|---|---|
| <p>Reconocer con claridad el concepto de leyenda y sus principales características.</p> | <p>Inicialmente se encuentra una cápsula del sitio oficial Colombia Aprende, aquí se puede evidenciar el concepto de leyenda, las características, un video sobre la madre monte y a la vez la estructura de la leyenda.</p> <p>Seguidamente se visualizará otra cápsula interactiva en la que en un mapa de Colombia podrán encontrar la imagen, el texto y el audio de diferentes narraciones propias de nuestro país, a la vez un video de apoyo.</p> <p>A continuación, se podrá encontrar en un blog diferentes narraciones para poder leerlas y analizarlas.</p> <p>Ya analizando cada una de las anteriores actividades los estudiantes solucionaran el puzle que se encuentra allí sobre la leyenda de la llorona, teniendo en cuenta un tiempo determinado.</p> <p>Continuamente podrán en una sopa de letras encontrar el nombre de diferentes textos de tradición oral (leyendas).</p> | <p>Se analizará la oportuna participación en el desarrollo de cada uno de los ejercicios planteados sobre la leyenda, su concepto, características y estructura.</p> <p>A la vez se tendrá en cuenta el desarrollo de la competencia interpretativa para poder dar solución a actividades específicas propuestas.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>Ya en otra actividad se tendrá que señalar la imagen de la leyenda que corresponde.</p> <p>Y por último solucionarán un test para comprobar los conocimientos en relación a la temática de la leyenda, en la herramienta quizzes.</p> | |
|--|--|--|

Tabla 5*Actividad 2 Reconociendo Mitos*

| Objetivo | Metodología /desarrollo | Criterios de análisis /evaluación |
|--|--|---|
| <p>Identificar el significado de mito así como sus características y su clasificación.</p> | <p>Para comenzar se presenta una cápsula de Colombia aprende en la cual se podrán reconocer el concepto de mito, características, clasificación, además de un video de ejemplo.</p> <p>También se encontrará otro video denominado la caja de pandora y a partir de la temática tratada en este se tendrá que dar solución a una sopa de letras, solo se tendrá que escribir el nombre del participante y empezar a jugar.</p> <p>Para terminar, se encontrará un formulario diseñado en Google forms sobre lo encontrado en esta sección sobre mitos.</p> | <p>Se analizarán cada una de las participaciones en el desarrollo de las actividades planteadas sobre la temática de mito, teniendo en cuenta el desarrollo adecuado de la interpretación en cada lectura, texto, video y esquema presentado.</p> |

Tabla 6*Actividad 3 Ampliando Nuestra Cosmovisión*

| Objetivo | Metodología /desarrollo | Criterios de análisis /evaluación |
|--|---|---|
| <p>Reconocer leyendas teniendo en cuenta la literatura universal</p> | <p>Inicialmente se da inicio al explorar por la literatura universal en compañía del tan nombrado mago Merlín, se encuentra en un video la historia del rey Arturo.</p> <p>También se presentan tres leyendas de Latinoamérica en formato video para ser vistas, escuchadas e interpretadas de la mejor forma.</p> <p>Continuando se encuentran tres historias escritas de occidente.</p> <p>Teniendo en cuenta lo expuesto con anterioridad se presentan diferentes actividades diseñadas en la plataforma educaplay, empezando con un juego de relación, siguiendo con tres adivinanzas y para terminar una sopa de letras.</p> | <p>Se analizará cada una de las participaciones y las actitudes de los estudiantes al leer las historias presentadas en texto y video.</p> <p>También se tendrá en cuenta el desarrollo de los ejercicios diseñados en la herramienta de Educaplay.</p> |

Tabla 7*Actividad 4 Valorando Mitos*

| Objetivo | Metodología /desarrollo | Criterios de análisis /evaluación |
|---|--|--|
| <p>Identificar los mitos a nivel de literatura universal.</p> | <p>Inicialmente se encuentran diferentes preguntas para identificar los presaberes de los estudiantes y posibles ideas o pensamientos con relación a seres o elementos de la cotidiana naturaleza. Después se halla un texto antiguo titulado Aracne y la diosa Atenea, después de haber leído se encontrará un juego de ruleta para que jugando se contesten unas preguntas con relación a la lectura.</p> <p>Al tiempo se presenta otro cuestionario interactivo en la aplicación Wordwall para seguir activando la habilidad lectora.</p> <p>Para finalizar se debe contestar qué enseñanza ha dejado la lectura.</p> | <p>Se analizará cada una de las acciones hechas para cumplir con las actividades de interpretación propuestas.</p> |

Tabla 8*Actividad Investigando y Reflexionando*

| Objetivo | Metodología /desarrollo | Criterios de análisis /evaluación |
|---|--|---|
| Resaltar el valor que tienen los mitos y leyendas dentro de una comunidad | En esta sección se encontrarán tres preguntas a las cuales los estudiantes les darán respuesta después de haber investigado y reflexionado desde su contexto social inmediato (comunidad). | Se valorará el espíritu investigador de cada estudiante, además de sus hallazgos y reflexión en cuanto a la temática tratada. |

3.6.3 Fase de Práctica y desarrollo de actividades de aprendizaje

En esta fase se implementará el uso de las ocho actividades interactivas diseñadas anteriormente enfocadas a la competencia interpretativa, así como a los mitos y leyendas con los estudiantes de grado décimo en horarios de clase. Estas actividades permitirán el afianzamiento de diferentes competencias como son la interpretativa en cuanto a lo comunicativo y las diferentes habilidades tecnológicas, aspectos que generan conocimiento de forma activa e innovadora mediante encuentros sincrónicos y asincrónicos.

3.6.4 Fase de evaluación

La fase de evaluación dio cumplimiento al objetivo “Evaluar las actividades realizadas evidenciando la utilidad de las diferentes acciones desarrolladas mediante la herramienta Google Sites a través de la lectura de mitos y leyendas para así mejorar la competencia interpretativa”, el cual comprenderá el diseño y aplicación de grillas de análisis que permitan,

con base a un proceso de interpretación de los resultados, verificar el impacto para identificar si los recursos elaborados cumplen con los criterios de asertividad y trascendencia educativa.

3.7 Análisis de la Información

En esta parte se mencionan las acciones realizadas para valorar la información obtenida a través de cada una de las actividades aplicadas.

En primera instancia, a partir de la técnica observacional, se sondearon algunas percepciones que los docentes de humanidades de la institución han venido notando en los estudiantes, estos datos se analizaron para decantar si aparecía algo diferente a lo ya detectado por las dos investigadoras, luego, se recurre una prueba diagnóstica para evaluar la comprensión de lectura que poseía el grupo focalizado, esta información de estas dos primeras actividades se tabularon por medio de la elaboración de un documento de Excel, (ver anexo N° 22 y N° 23) . Posteriormente, se inició el diseño de la estrategia interactiva en Google Sites, donde se crearon actividades que buscaban el fortalecimiento de la competencia interpretativa de los estudiantes de grado diez dos, cada actividad que se hizo se registró en una tabla hecha en un documento de Word donde se crearon unas grillas de análisis donde se escribió el nombre de cada actividad, se redactaron ideas sobre los alcances o impacto de lo que se había hecho y por último una reflexión pedagógica que responde al enfoque cualitativo que se seleccionó como orientador de esta investigación.

Las anteriores grillas de análisis se utilizaron como una forma de valorar los resultados más relevantes deducidos de cada actividad ejecutada en Google Sites y así poder recopilar información para deducir la efectividad de la herramienta aplicada en el fomento de las habilidades interpretativas del grupo seleccionado para este estudio.

CAPITULO 4. INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA INNOVACIÓN TIC INSTITUCIONAL U OTRO MODELO

4.1 Introducción

En este capítulo, se realiza un recorrido a través del desarrollo de la implementación del trabajo investigativo, el cual consistió en ejecutar una estrategia interactiva diseñada en Google Sites donde se incorporaron una serie de actividades dirigidas hacia el fortalecimiento de la competencia de interpretación a través de textos narrativos como los mitos y las leyendas, este fue aplicado con los estudiantes del grado 1002 de la Institución Educativa Escuela Normal Superior del municipio de San Bernardo, Cundinamarca. En este proceso se buscó llevar a cabo los objetivos planteados que se convirtieron en los ejes de orientación de esta intervención. A continuación, estos se desglosarán para dar cuenta como se ejecutaron alrededor de estos meses:

4.2 Fase de diagnóstico

Para iniciar el proceso investigativo se comenzó con un diagnóstico que estuvo acompañado de técnicas de recolección de información como la observación de la receptividad de los estudiantes hacia el proceso lector y cómo los docentes facilitaban el desarrollo de la competencia interpretativa de los educandos. Además, se pretendió que a través de una prueba en forma de cuestionario se pudiese evaluar la comprensión de lectura que tenía el grupo seleccionado. Esta fase nace como respuesta al primer objetivo en el cual se pretendía realizar un diagnóstico sobre el desarrollo de la Competencia Interpretativa en los estudiantes del grado 1002 de la Escuela Normal Superior de San Bernardo.

Para el primer instrumento que fue la encuesta, se solicitó la colaboración de los docentes que este año han estado orientando el área de Lengua Castellana en los grados de sexto a la formación complementaria docente, a ellos se les entregó en físico una serie de interrogantes compuestos por seis preguntas con respuesta cerrada y dos preguntas con

respuestas abiertas. En esta participaron cinco docentes, un hombre y cuatro mujeres. Al comentarles sobre la intención de la encuesta, todos manifestaron estar dispuestos para contestar, debido a que no existen en la institución procesos investigativos sobre los procesos de lectura. (ver anexo encuesta docente)

Al revisar los resultados se obtuvo lo siguiente:

Figura 1

Accionar de los educandos al leer

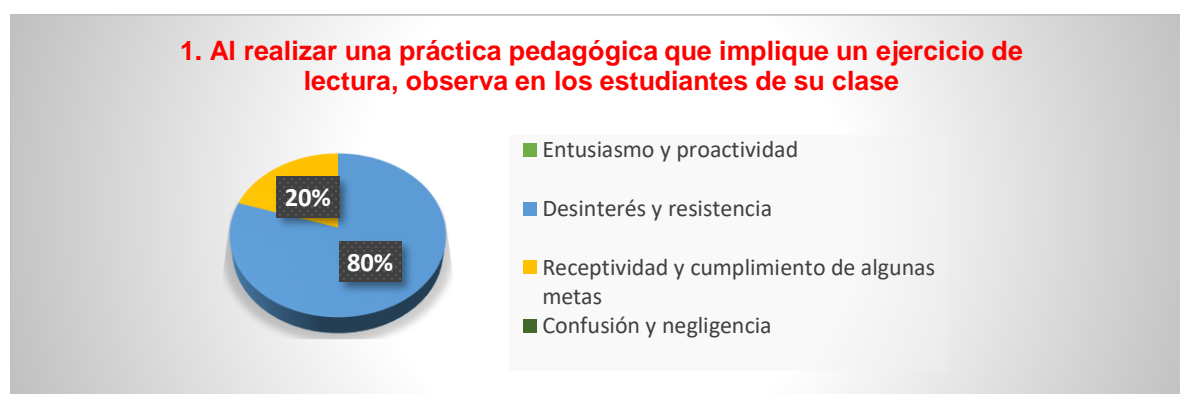


Figura 2

Actitud de los educandos durante la lectura

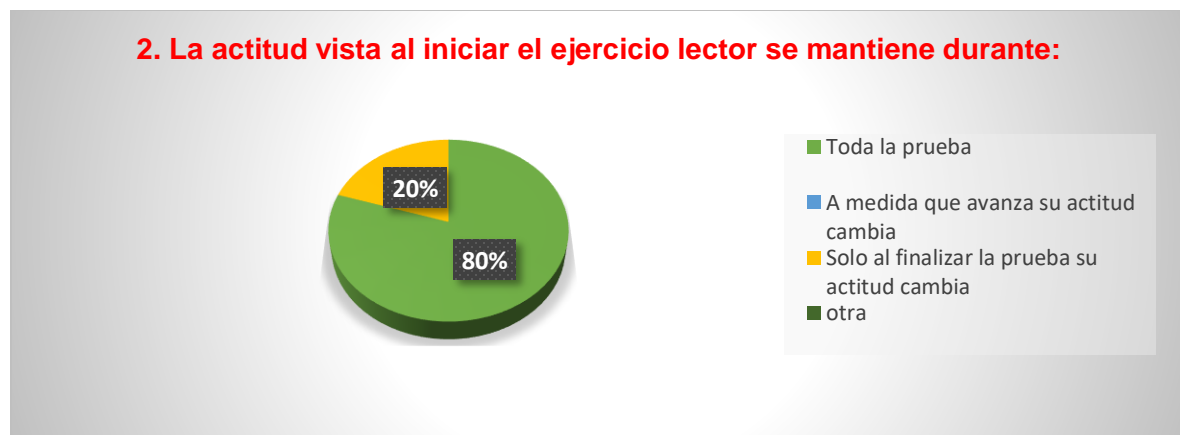


Figura 3

Mejor resultado según tipo de texto

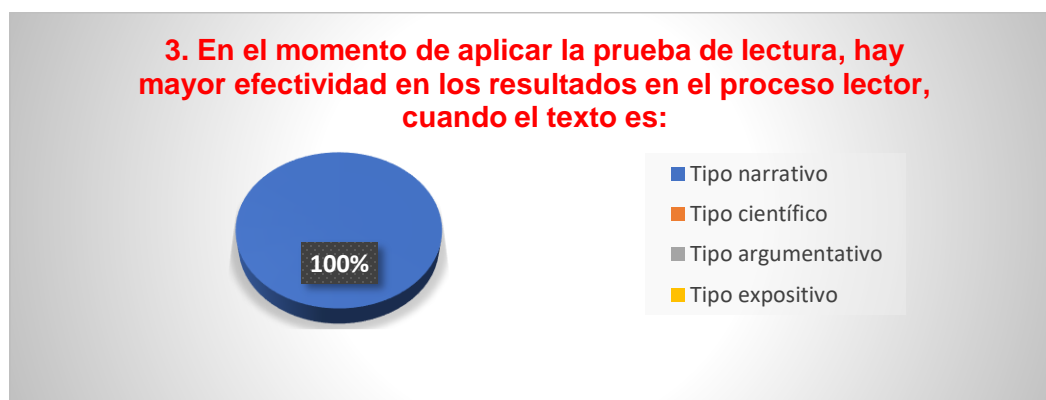


Figura 4

Competencia con mayor falencia



Figura 5

Textos favoritos de los estudiantes

5. Al orientar sus estrategias de enseñanza relacionadas con la comprensión de lectura, cuales de los siguientes textos puede seleccionar como los favoritos de los estudiantes

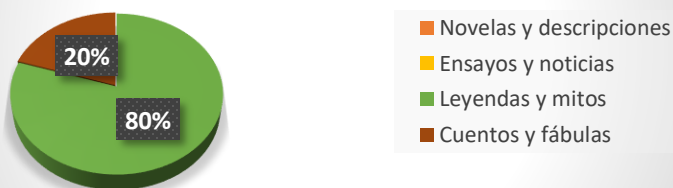


Figura 6

Estudiantes con desempeño excelente en lectura crítica

6. Cuando evalúa el componente de lectura crítica en los estudiantes, ¿Qué cantidad de educandos superan los resultados excelentes o sobresalientes en los desempeños obtenidos?

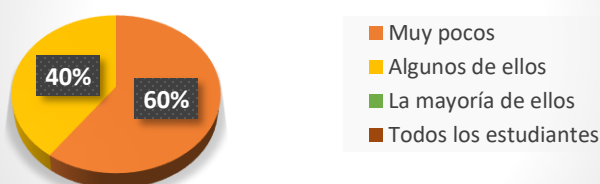
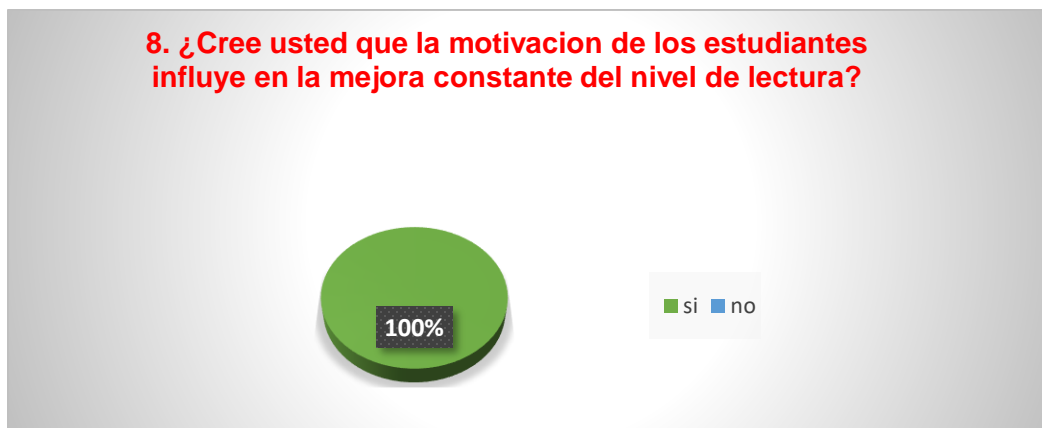


Figura 7

Uso de herramientas tecnológicas durante la lectura

7. ¿Considera que las herramientas tecnológicas usadas como recurso didáctico pueden fomentar que se mejore las habilidades lectoras de los estudiantes de la institución educativa? Justifique su respuesta



Figura 8*Motivación en el ejercicio lector*

Al analizar los datos obtenidos se puede afirmar que la percepción de las docentes investigadora no está desfasada con la identificada por los demás profesores, debido a que los criterios señalados en las preguntas uno y dos persiste la desmotivación y apatía hacia lo que se viene haciendo en la institución respecto a cualquier estrategia de lectura que se cree en las clases, solo una docente percibe que se mantiene una aceptación visible en el desarrollo del hábito lector, sin embargo es de resaltar que su enseñanza está dirigida hacia los grados sextos de la institución y la proyección de investigación está dirigida hacia los grados superiores. Respecto a la selección de las investigadoras para optar por textos narrativos, coincide en un 100% en los preferidos por los estudiantes. Ahora bien, dentro de estos textos narrativos sobresalen las leyendas y los mitos como prioridad para la escogencia de lecturas a realizar, solo uno de ellos eligió otra opción (cuento y fábula), pero esta hace parte de dichos textos narrativos, lo que ratifica que la clasificación de información hecha es válida y se acerca a los gustos de los jóvenes. Al mirar la pregunta cuatro y seis orientadas hacia el desempeño de los estudiantes a la hora de realizar una prueba de lectura, se denota que se reconoce que hay falencias al evaluar las competencias lectoras, pues tres de los docentes afirman que hay dificultades en la competencia interpretativa y dos en la competencia crítica. Además, se

confirma al determinar cuántos de ellos obtienen un nivel sobresaliente al aplicar una prueba de lectura crítica, donde tres profesores enuncian que muy pocos educandos lo alcanzan y dos de ellos, seleccionan que tan solo algunos de los niños son calificados como buenos lectores, evidenciando que un gran porcentaje de la institución no tiene un nivel de lectura crítica óptimo, y por ende, la competencia interpretativa debe ser la primera al intervenir, pues esta es el escalón para llegar a desarrollar las otras competencias de lectura crítica.

Para finalizar, se tuvo en cuenta la formulación de dos preguntas que iban hacia observar como los docentes tomaban el uso de las herramientas tecnológicas y la motivación como recurso didáctico y punto de partida para fomentar el hábito lector, obteniendo un 100% en la aprobación de estos medios como impulsores de la habilidad lectora de los estudiantes. (Ver Anexo N° 1 Encuesta docente)

Además de lo anterior, como parte del diagnóstico se aplicó a los estudiantes del grado diez dos, un cuestionario escrito que buscaba determinar qué nivel de comprensión de lectura tenían, esta prueba se extrajo del siguiente enlace:

<https://razonamiento-verbal1.blogspot.com/2021/02/10-ejercicios-de-comprension-lectora.html>

A través de tres lecturas breves con nueve preguntas con respuestas cerradas se realizó la prueba de nivel que consistían en la primera lectura tres preguntas con cinco opciones de respuesta, pero una sola verdadera. Una segunda lectura acompañada con una infografía de la cual el estudiante tuvo que responder a tres preguntas y del restante de la información tuvo que contestar una pregunta, en todo el educando debió seleccionar la opción válida de cuatro opciones que se les entregaron. Para finalizar, se le muestra una lectura con un último enunciado del cual tendrá nuevamente cuatro opciones. (Ver anexo cuestionario de lectura). Con relación a este cuestionario se obtuvo los siguientes resultados:

Figura 9

Respuesta a la pregunta 1 del texto

**Figura 10**

Respuesta a la pregunta 2 del texto

**Figura 11**

Respuesta a la pregunta 3 del texto



Figura 12

Respuesta a la pregunta 4 del texto

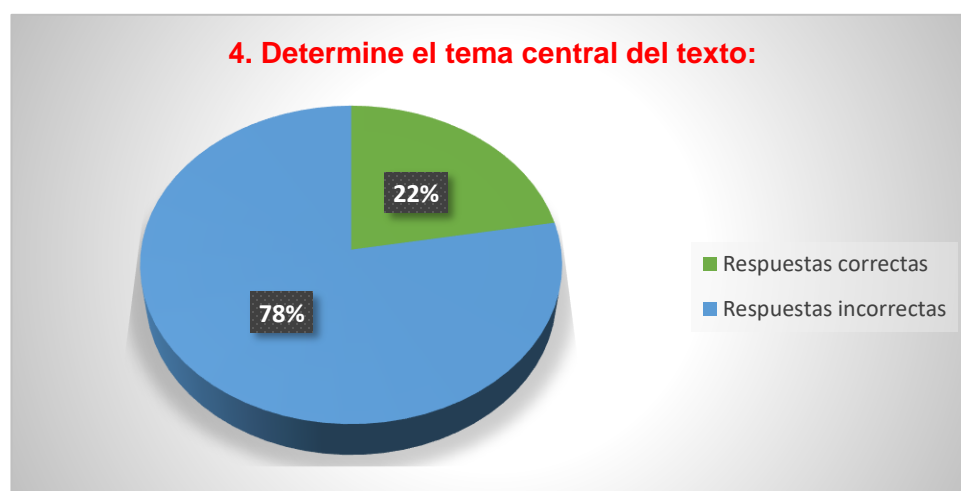


Figura 13

Respuesta a la pregunta 5 del texto



Figura 14

Respuesta a la pregunta 6 del texto

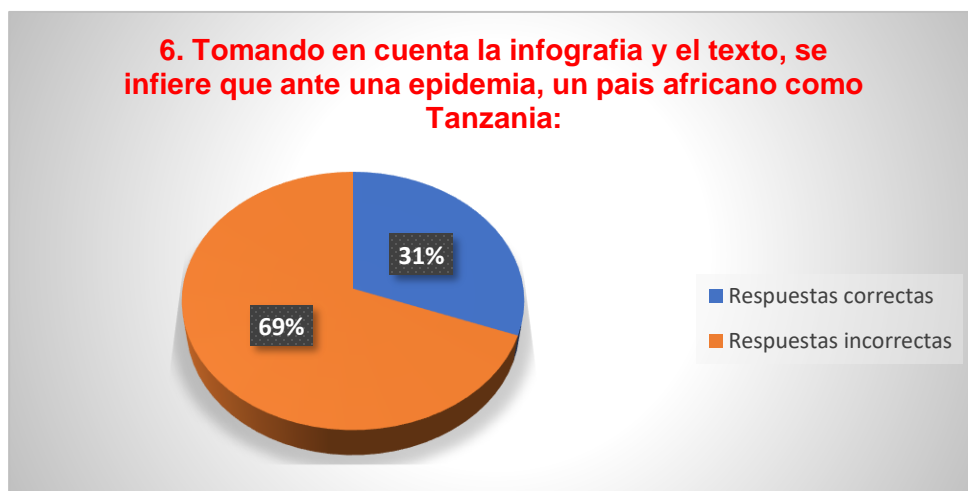
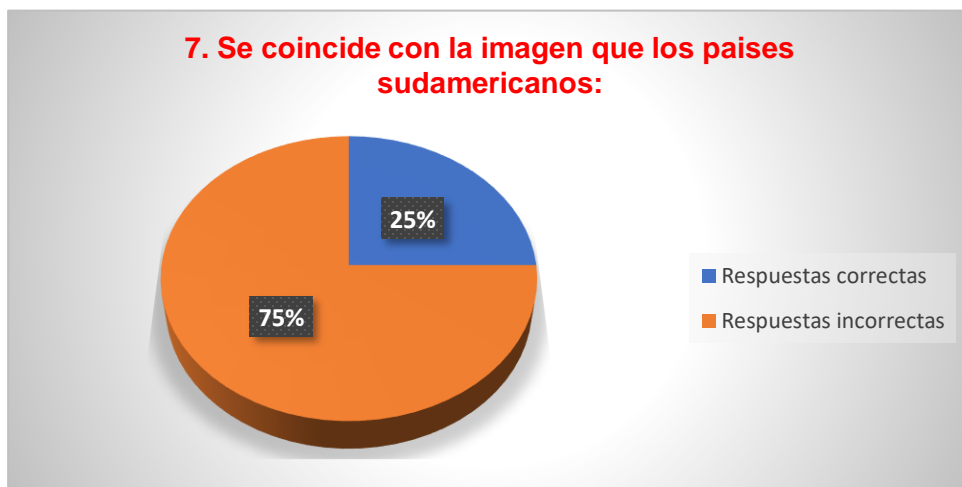


Figura 15

Respuesta a la pregunta 7 del texto

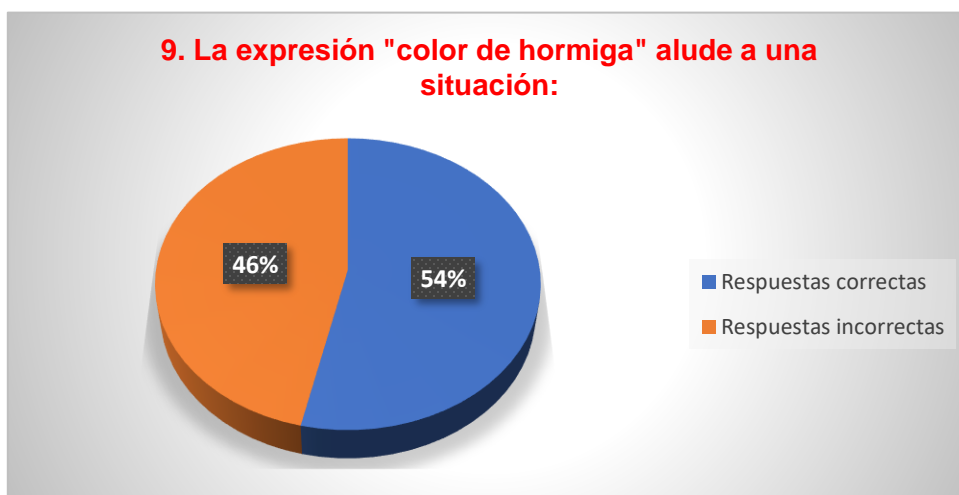
**Figura 16**

Respuesta a la pregunta 8 del texto



Figura 17

Respuesta a la pregunta 9 del texto



Al realizar lectura y análisis de estos resultados se puede deducir que:

En primer lugar, es importante resaltar que desde inicio de la prueba escrita se notó una actitud de desinterés hacia lo que se estaba orientando y la intención que se tenía en la clase, se llevó a cabo, pero con cierta oposición por la mayoría de los educandos. En segunda instancia, se puede apreciar que tan solo en la primera pregunta se obtuvo un resultado del 50% con estudiantes que eligieron la respuesta correcta y en la pregunta nueve, a pesar de que era la última, los estudiantes obtuvieron un 54% de jóvenes que seleccionaron adecuadamente la respuesta que era. Al averiguar por qué estas dos fueron más fáciles, los estudiantes manifestaron por que en la primera hasta ahora estaban iniciando, por ende, su concentración fue mayor y en la última por que el término que les preguntaron era conocido por ellos y la usaban en algunas ocasiones dentro de su vida cotidiana. Sin embargo, al revisar el mayor número de respuestas elegidas de manera incorrecta, se puede inferir que hay dificultad para interpretar esquemas como infografías, pues en el interrogante sexto, se obtuvo un 69% de estudiantes con una selección errada al igual que en la pregunta séptima donde hubo un

75% de educandos con resultado erróneo. Al mirar el total de desaciertos con relación a la capacidad de síntesis de los estudiantes para identificar la idea principal de un texto, se concluye que a la mayoría de ellos se les presentan inconvenientes, pues el 62% del grupo de 1002, tuvo equivocación en su escogencia y en un segundo intento hecho en la pregunta cuatro, nuevamente el 78% desconoce la temática central de la información dada.

Continuando con la habilidad del grupo para reconocer palabras o definiciones dentro de un texto, se obtiene que en la pregunta tres el 61% y en la pregunta cinco el 75% no fueron capaces de comprender a que se refería los dos términos que resaltan en estos interrogantes. En palabras de una estudiante: “profe ninguna de esas palabras a mí me sonaba, todas estaban duras y ni conocía las que me daban en las opciones”. Para finalizar, se hizo una pregunta para observar que destreza tenía el grupo para deducir algo que no está tan explícito, pero tan solo un 36 % logró descifrar la elección correcta.

Al culminar las actividades de diagnóstico se pudo confirmar que era fundamental comenzar una intervención pedagógica para mejorar el nivel de comprensión de lectura, pues como se ha mencionado en varias partes de este documento, se había notado como docentes del área de humanidades que los estudiantes de toda la institución no tenían una buena disposición hacia cualquier proceso que implique leer y que adicional a esto, en el grupo de estudio (grado 1002), su comprensión estaba muy bajo para el que se espera que tengan sobre este curso. Entonces, se decide tomar como prioridad la estimulación hacia el desarrollo de la competencia interpretativa por ser una etapa inicial hacia la lectura crítica. Según el Instituto Colombiano para la Evaluación de Educación Superior, (2009, p,13) menciona este nivel como el Literal definiéndolo como “*lectura que explora la posibilidad de leer en la superficie del texto, lo que el texto dice de manera explícita. Se considera como una primera entrada al texto donde se privilegia la función denotativa del lenguaje.*” De igual manera, como se mencionó dentro de los referentes teóricos, los Estándares Básicos de Competencia de lenguaje determinan que en

todos los grados de educación básica y media, y por ende en grado décimo, se establezcan estrategias pedagógicas que favorezcan el desarrollo de las habilidades en lectura para que los educandos puedan interpretar, debatir, crear conceptos o aprender a través de estos procesos de decodificación de la información, pues como se sabe la lectura es un fuente de sabiduría para que cualquier sujeto se construya intelectual y espiritualmente.

4.3 Fase de diseño del recurso educativo digital con Google Sites

Para la intervención pedagógica propuesta en el presente proyecto y teniendo en cuenta el objetivo específico número dos que fue “Diseñar diferentes actividades interactivas mediante la utilización de la herramienta Google Sites que favorezcan la interpretación de mitos y leyendas colombianas” se utilizó la herramienta de Google antes mencionada teniendo en cuenta la postura de Martínez (2020), quien afirma que “Google Sites cumple su propósito: El alumnado y el profesorado tienen a su alcance la posibilidad de ver y publicar sus trabajos con un gestor de contenidos fácil y rápido de usar para obtener unos resultados muy vistosos y útiles”, siendo esta una aplicación en línea gratuita que permite la creación de sitios web de forma muy completa puesto que permite la vinculación de imagen, sonido, animaciones, video y texto (Recursos multimedia). Además, que el acceso para esta aplicación es muy sencillo, lo que permite estructurar los sitios web de forma rápida y dinámica, a su vez facilita el diseño personalizado de cada una de las páginas allí dispuestas, al mismo tiempo se debe aclarar que es de fácil divulgación a través del link de acceso que se puede compartir después de terminado su diseño para el desarrollo de cada una de las actividades o ejercicios allí establecidos.

Los sitios web creados en esta aplicación permiten el rápido acceso lo que es fundamental para esta propuesta teniendo en cuenta que la conectividad a internet no siempre es la mejor en el municipio de San Bernardo.

Para iniciar con esta fase se tuvo muy presente los resultados arrojados por la encuesta a docentes y el cuestionario sobre lectura hecho a los estudiantes (diagnóstico), los cuales permitieron de forma concreta conocer el nivel de lectura en el que se encontraban los estudiantes del grado 1002, así como los tipos de textos que les agradaban y la competencia de lectura en la cual presentaban principal falencias, a partir de lo anterior se seleccionaron las actividades que permitirían fortalecer las competencia interpretativa para así estructurar de forma adecuada y dinámica la secuencia didáctica a desarrollar.

A continuación, se describe de forma secuencial el proceso desarrollado en esta etapa de diseño: primero, se llevó a cabo la selección de posibles actividades para la estructuración del sitio web en la herramientas antes mencionada, ejercicios que permitieran el desarrollo y fortalecimiento de la competencia interpretativa mediante la lectura de mitos y leyendas, seguidamente se empezó a diseñar desde una cuenta de Google el sitio, accediendo a esta y personalizando cada una de las secciones que harían parte de la propuesta, teniendo en cuenta una clara secuencia en contenido y dinámica.

Finalmente se tomó la decisión que este sitio web estuviera dividido o presentado por secciones (páginas) organizadas así:

Sección 1: Interpretando ando: (bienvenida y estándar).

Sección 2: Conociendo leyendas: (concepto, características y ejercicios de leyendas colombianas).

Sección 3. Reconociendo mitos (concepto, características y ejercicios de mitos).

Sección 4: Ampliando nuestra cosmovisión (Conocimiento de leyendas universales, actividades).

Sección 5: Valorando mitos (conocimiento de mitos a nivel universal, ejercicios).

Sección 6: A investigar y reflexionar (investigación desde sus familias y personas del entorno).

Sección 7. Referencias (autores que apoyaron esta propuesta).

A Continuación, se presenta cada uno de los apartados mencionados reconociendo sus principales características y contenidos.

4.3.1 Primera sección: Interpretando ando.

Teniendo en cuenta la importancia del proceso lector y de la competencia interpretativa en esta primera sección se dio la bienvenida a este sitio virtual de aprendizaje teniendo como principal temática la lectura de mitos y leyendas, seguidamente se encontró el estándar que establece las orientaciones básicas en las situaciones comunicativas, y para finalizar se presentaron una serie de imágenes con las principales leyendas y mitos del país.

Figura 18

Primera sección. Interpretando ando.



Nota. Imágenes de la primera sección del sitio web, correspondiente a la sección interpretando ando. Fuente archivos de las docentes investigadoras (2021).

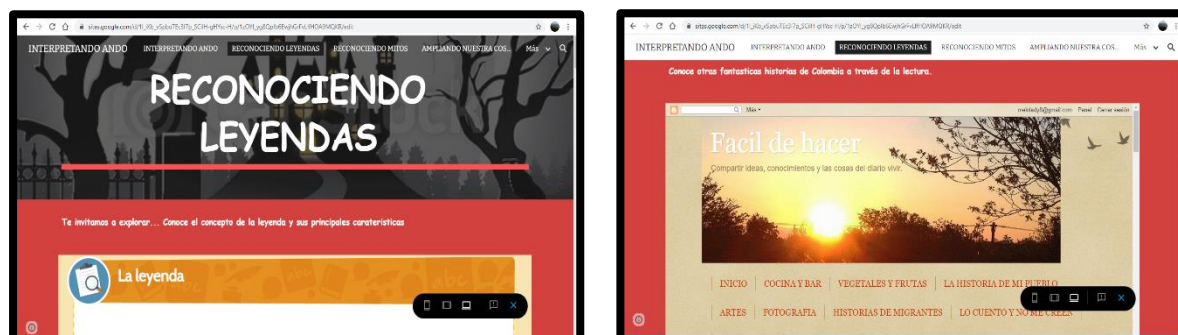
4.3.2 Segunda sección: Reconociendo leyendas.

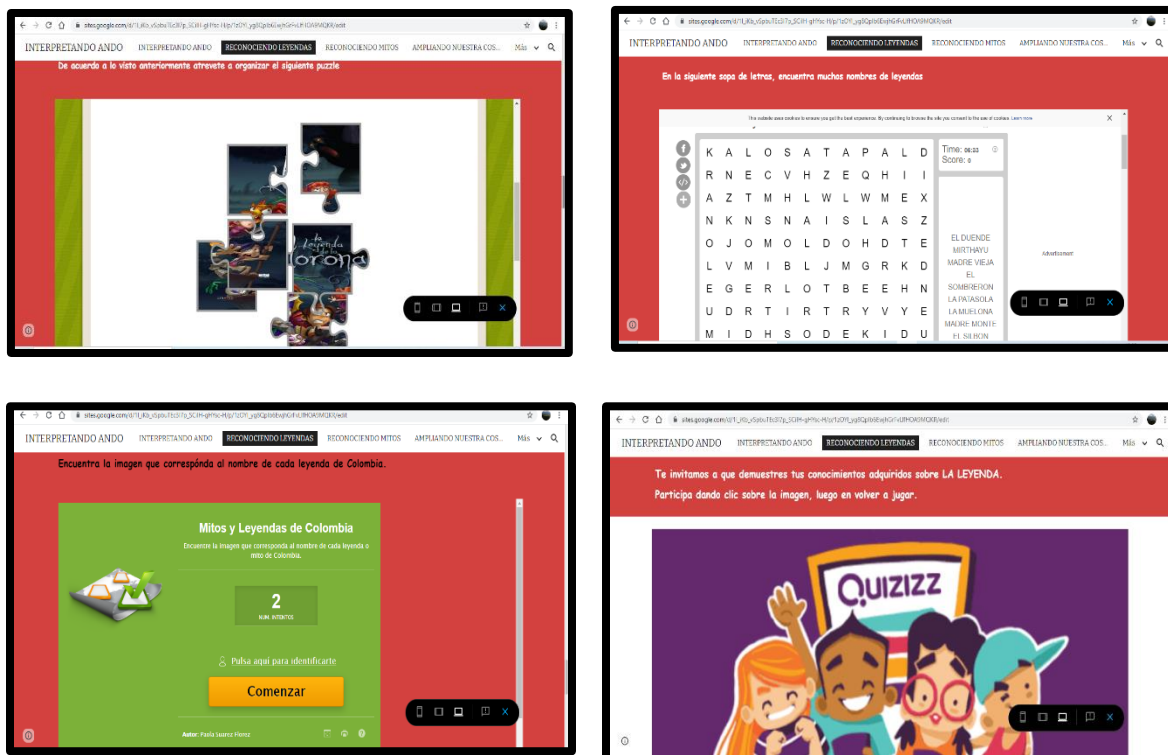
Continuando, la segunda sección se inicia con una cápsula educativa denominada; **la leyenda**, en la cual los estudiantes deberían ingresar y explorar el concepto del texto leyenda, sus características, así como sus partes, seguidamente se dio paso a otra cápsula interactiva de Colombia aprende en donde se pudo explorar un mapa de Colombia junto con diferentes relatos, cada uno de estos acompañados de audios, escritos e imagen.

A continuación, se presentó un blog denominado **fácil de hacer** donde los estudiantes podrían leer, interpretar y reflexionar diferentes leyendas, de forma adecuada. Seguidamente se expuso un puzle, este se debía organizar teniendo en cuenta su temática que era la leyenda de la llorona. En esta actividad Mitos y leyendas, también se presenta Word Search Puzzle, que es una sopa de letras en donde se debían seleccionar los conceptos indicados, de forma individual demostrando así los conocimientos adquiridos. Otro ejercicio que se presentó en esta sección fue una actividad de relacionar el nombre con la imagen, en la herramienta educaplay. Para finalizar se presenta un quiz, relacionado con la temática fundamental de esta sección denominada “la leyenda” en la que los estudiantes buscan solucionar según los conocimientos adquiridos.

Figura 19.

Segunda sección. Reconociendo leyendas.





Nota. Imágenes de la segunda sección del sitio web, correspondiente a la sección. Reconociendo leyendas. Fuente archivos de las docentes investigadoras (2021).

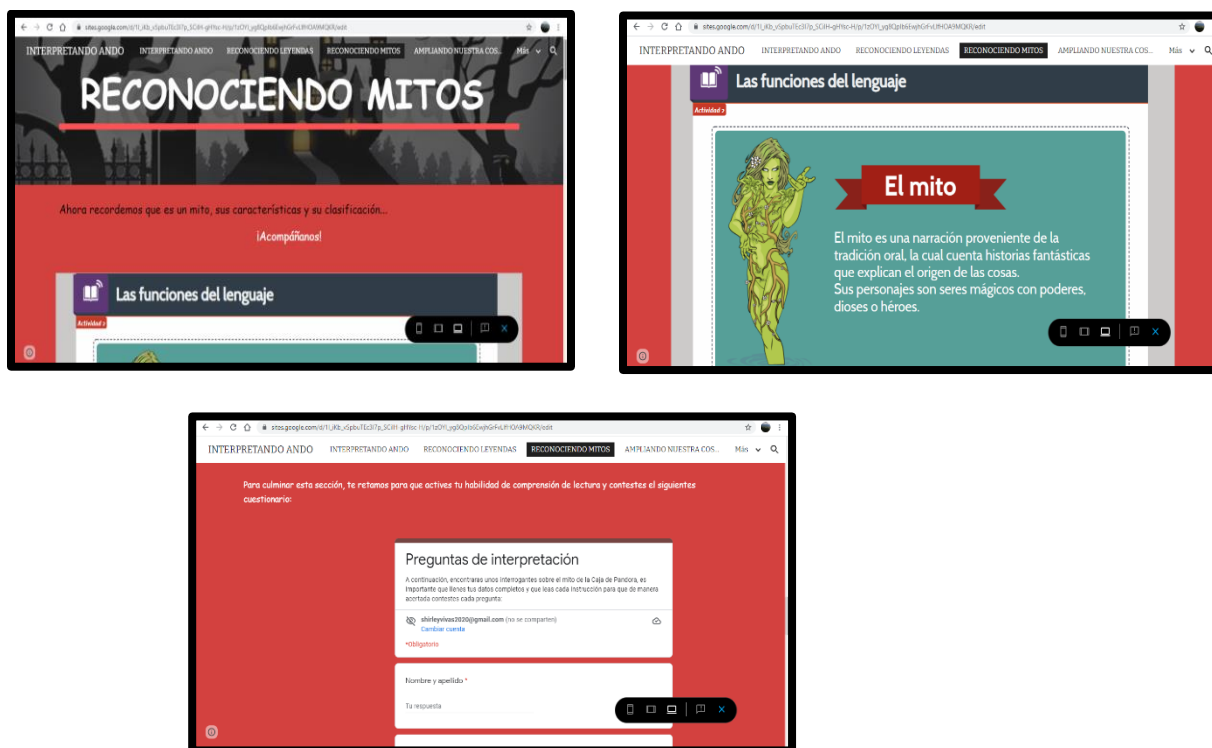
4.3.3. Tercera sección: Reconociendo mitos.

Para la tercera sección de este sitio web se establecieron diferentes ejercicios didácticos los cuales permitieron profundizar en la temática de los mitos, en su parte inicial se presentó una cápsula de Colombia aprende con el concepto, características y clasificación de estos textos en relación. Para continuar se presentó un video denominado la caja de pandora en la que los educandos pudieron observar detenidamente la historia y a partir de ella y de su interpretación, se dio paso a un juego creado por las investigadoras en la herramienta Word Wall, aquí se hizo una sopa de letras llamada “Descifrando palabras” en donde solo con un clic se podría ir descubriendo las palabras que representaban las cinco maldades que salieron de la caja de pandora.

Para terminar, nuevamente las investigadoras diseñaron otra actividad que consistió en un formulario hecho en la herramienta Google forms, allí había interrogantes de interpretación de la información antes expuesta en la misma sección y a la vez cuestionamientos sobre la temática como tal, en este caso el mito.

Figura 20

Tercera sección. Reconociendo mitos.



Nota. Imágenes de la tercera sección del sitio web, correspondiente a la sección. Reconociendo mitos. Fuente archivos de las docentes investigadoras (2021).

4.3.4. Cuarta sección: Ampliando nuestra cosmovisión.

Quando se habla de leyendas, no solo se puede hacer referencia a las nacionales, si no que se debe investigar y explorar otros territorios y sus culturas, es por esto que en esta cuarta sección se hizo énfasis en diferentes actividades focalizadas a estos relatos en relación a

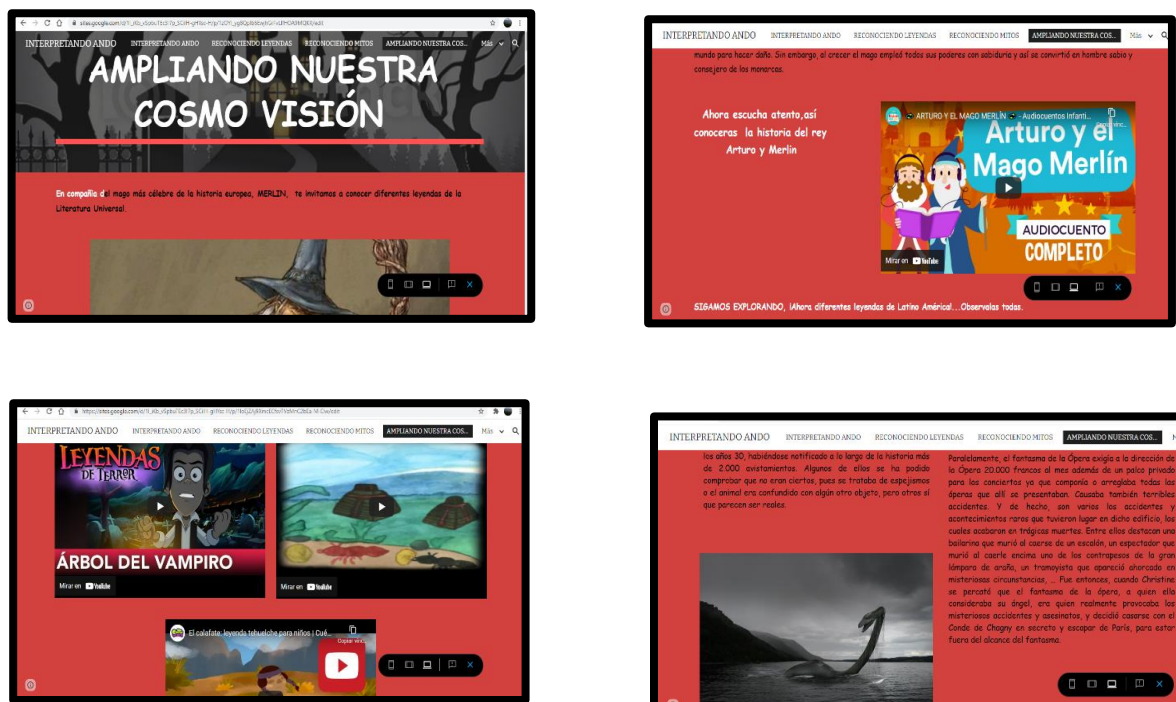
Latinoamérica y Europa. Para iniciar se presentó esta sección con uno de los personajes más significativos de las historias europeas el mago Merlín, conociendo quién era él, seguidamente se mostró un audio cuento titulado Arturo y el mago Merlín, se pudieron observar tres videos sobre la cultura latinoamericana como los son el árbol de vampiro, la leyenda de Quetzalcóatl y el calafate, en donde se vieron y escucharon, además que los estudiantes interpretaron y analizaron cada una de las historias, identificando personajes, lugares, temática, entre otras características.

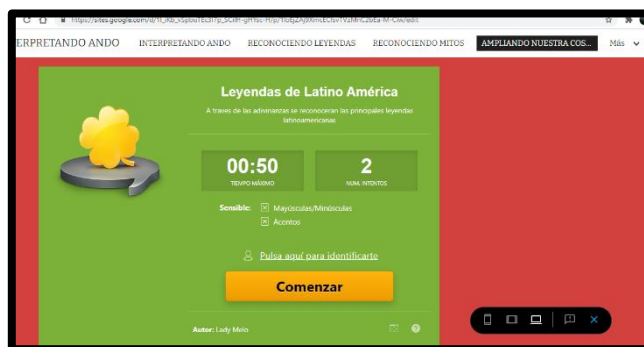
A continuación, se presentaron otras leyendas propias de Europa como lo fueron; la leyenda del lago Ness, el fantasma de la ópera y la leyenda del reloj de Praga y su creador.

Después de haber explorado, leído y entendido la información encontrada en estos relatos los educandos debían participar en diferentes actividades que se crearon por las investigadoras en la herramienta de Educaplay, donde se puede apreciar ejercicios de relacionar, completar espacios según pistas y por último dar solución a una sopa de letras.

Figura 21

Cuarta sección. Ampliando nuestra cosmovisión.





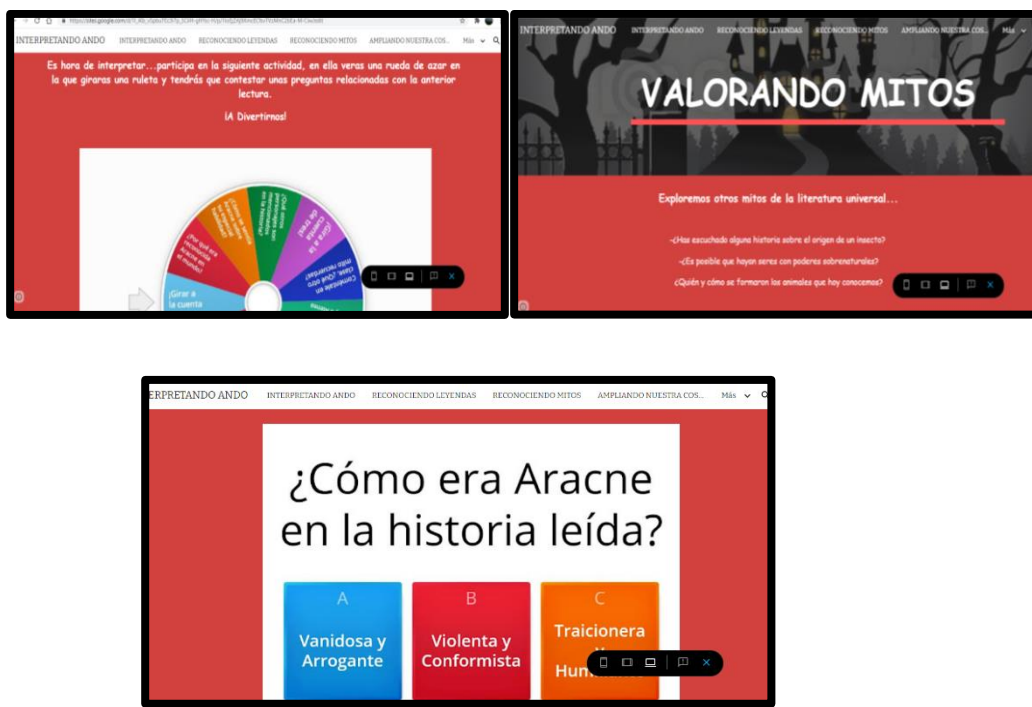
Nota. Imágenes de la cuarta sección del sitio web, correspondiente a la sección. Ampliando nuestra cosmovisión. Fuente archivos de las docentes investigadoras (2021)

4.3.5. Quinta sección: Valorando mitos.

Es bueno no solo profundizar en la literatura nacional y latinoamericana sino también en aquella a la que por mucho tiempo se ha llamado universal, y es acá donde esta quinta sección le permitió a los estudiantes explorar diferentes ejercicios didácticos en los que conocieron más a fondo características propias de algunos relatos mitológicos de importancia histórica como es el caso del texto presentado al inicio de esta sección el cual empieza con interrogantes sobre pre saberes, para enseguida relacionar un relato muy interesante titulado Aracne y la diosa atenea, continuamente se presentó un ejercicio diseñado por las investigadoras en la herramienta de Wordwall, denominada “La rueda de la fortuna”, donde por medio de una serie de preguntas relacionadas con la lectura se valoró la interpretación de la información mostrada. Luego, se creó otra actividad, en la misma herramienta de Wordwall, un cuestionario interactivo titulado 1,2, 3 pensar, este relacionado a la temática presentada en el texto, para terminar, se debió indicar que enseñanza deja el mito sobre Aracne y Minerva.

Figura 22

Quinta sección. Valorando mitos.



Nota. Imágenes de la quinta sección del sitio web, correspondiente a la sección.

Valorando mitos. Fuente archivos de las docentes investigadoras (2021)

4.3.6. Sexta sección: A Investigar y reflexionar.

En la parte inicial de esta sección se presentó una imagen de un niño pensando y como no, si en este apartado se hacía alusión a la investigación, de hecho lleva por título “a investigar y reflexionar” resaltando así el valor que tienen los mitos y leyendas dentro de una comunidad, por consiguiente se presentaron unos interrogantes para que por medio de la indagación los estudiantes pudieran dar respuestas a los mismos, de acuerdo a los relatos y experiencias de sus familias o seres cercanos en la comunidad.

Figura 23

Sexta sección. A investigar y reflexionar.



Nota. Imágenes de la sexta sección del sitio web, correspondiente a la sección. A investigar y reflexionar. Fuente archivos de las docentes investigadoras (2021)

4.3.7. Séptima sección: Referencias

Siempre que se desarrolla un proceso de trascendencia pedagógica e investigativa se deben relacionar adecuadamente las fuentes de donde se extrajo la información que da soporte a la teoría y a cada una de las actividades desarrolladas, es por esto que en este último apartado se evidenciaron claramente los referentes alusivos a cada uno de los textos, audios e imágenes utilizadas, para que así los estudiantes los conocieran de forma oportuna.

Figura 24

Séptima sección. Referencias



Nota. Imágenes de la séptima sección del sitio web, correspondiente a la sección.

Referencias. Fuente archivos de las docentes investigadoras (2021)

De esta manera se culminó la etapa de diseño del recurso educativo creado por medio de la aplicación Google Sites.

4.4 Fase de implementación y evaluación del recurso educativo.

Teniendo en cuenta la importancia de los recursos educativos en el oportuno y dinámico desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje y haciendo alusión al concepto de estrategia dado por Hernández y Guárate (2018), quienes afirman que “Es el conjunto de acciones y procedimientos, mediante el empleo de métodos, técnicas, medios y recursos que el docente emplea para planificar, aplicar y evaluar de forma intencional, con el propósito de lograr eficazmente el proceso educativo en una situación de enseñanza-aprendizaje específica, según sea el modelo pedagógico y/o andragógico por: contenidos, objetivos y/o competencias para las cuales las elabora y desarrolla” se plantea la implementación del recurso educativo, didáctico y dinámico denominado interpretando ando sitio web que fomento el fortalecimiento de la acción pedagógica permeada por la interpretación lectora. Teniendo como premisa la exploración oportuna página por página del sitio web, en el link relacionado a continuación:

<https://sites.google.com/view/interpretando-ando/interpretando-ando>

4.4.1 Análisis de actividades por secciones

Para continuar con este proceso de aprendizaje continuo y significativo se debe hacer referencia al tercer objetivo específico del presente trabajo que es “Evaluar las actividades realizadas evidenciando la validez y utilidad de las diferentes acciones desarrolladas mediante la herramienta Google Sites a través de la lectura de mitos y leyendas para así mejorar la competencia interpretativa”, ya que es en esta fase donde se realizó la implementación y evaluación de cada una de las actividades desarrolladas por los estudiantes mediante la

técnica denominada grilla de análisis, en donde se registró lo encontrado en el desarrollo de las mismas.

Se debe destacar que cada actividad desarrollada se enfatizó en plantear estrategias de lectura, generando una relación inmediata entre el lector y el texto lo que fomenta la motivación hacia la lectura y la consolidación de pensamientos y conocimientos.

4.4.1.1 Grilla de análisis Actividad 1. Cápsula Colombia aprende: La leyenda. (Ver anexo número 3)

| Actividad | Resultado | Reflexión |
|---------------------------------------|---|--|
| Cápsula Colombia aprende.: LA LEYENDA | En esta actividad se evidenció mucha expectativa por lo que irían a conocer, preguntaron si era un video o unas diapositivas, se notó la curiosidad y motivación hacia la exploración de esta cápsula interactiva de Colombia aprende, en donde reconocieron el concepto, las características, un video de una leyenda típica la madre monte, así como la estructura de la leyenda. | Es muy evidente que en el proceso de enseñanza se deben implementar diferentes estrategias que cautivan la atención del estudiante y lo motiven a su realización, es decir pasar de lo tradicional a lo innovador. |

Fuente: Elaboración propia.

4.4.1.2 Grilla de análisis Actividad 2. Lee.....yendas (Ver anexo número 4).

| Actividad | Resultado | Reflexión |
|----------------|--|--|
| Lee.....yendas | Para esta segunda actividad los estudiantes siguieron explorando y aprendiendo sobre las principales leyendas de Colombia, se notó el agrado por la forma interactiva puesto que no solo escucharon el audio de la leyenda, también la pudieron leer y observar la imagen representativa, lo que les motivó mucho, pues manifestaban que era algo diferente, que siempre leían de una hoja o un libro y que así era más llamativo ver el dibujo, leer la historia, pero sobre todo escucharla. | Sin duda alguna vincular elementos multimedia en el proceso de enseñanza permite a los estudiantes interactuar de forma diferente y divertida con el conocimiento, también al docente motivar de una forma creativa. |

Fuente: Elaboración propia.

4.4.1.3 Grilla de análisis Actividad 3. Fácil de hacer (Ver anexo número 5).

| Actividad | Resultado | Reflexión |
|----------------|---|--|
| Fácil de hacer | <p>En este blog se presentan diferentes relatos de leyendas colombianas, los estudiantes las leen, las analizan y comentan sobre estas historias manifestando que algunas las habían escuchado de sus abuelos.</p> <p>Se nota la alegría de recordar sucesos del pasado permeados por las nuevas temáticas acá conocidas.</p> | <p>Es de resaltar que la lectura bien hecha hace que el estudiante se apropie de lo expuesto en ella, es el caso de esta actividad, puesto que al leer conocieron, pero a la vez recordaron relatos de sus familiares y dieron la importancia a su gran sabiduría.</p> |

Fuente: Elaboración propia.

4.4.1.4 Grilla de análisis Actividad 4. Puzle sobre la llorona (Ver anexo número 6).

| Actividad | Resultado | Reflexión |
|------------------------|---|---|
| Puzle sobre la llorona | <p>En este ejercicio se evidenció claramente la ansiedad por organizar de forma rápida la imagen, comentaron bastante lo que podría ser, también se ayudaban entre ellos diciendo que ya había una pista el nombre de la leyenda, que era la llorona que había que armarla rápido.</p> <p>Fue una actividad en la cual se motivaron demasiado pero también solucionaron muy rápido.</p> | <p>Sin duda alguna la imagen cautiva a la mayoría de los espectadores es por esto que este rompecabezas de la llorona permitió a los estudiantes de una forma interactiva reconocer de que se trataba.</p> <p>Lo organizaron muy rápido, pero lo repetían puesto que era para ellos un reto volver a armarlo.</p> |

Fuente: Elaboración propia.

4.4.1.5 Grilla de análisis Actividad 5. Mitos y leyendas Word Search puzzle (Ver anexo número 7).

| Actividad | Resultado | Reflexión |
|-------------------------------------|---|--|
| Mitos Y Leyendas Word Search Puzzle | En esta actividad los estudiantes presentaron mucho entusiasmo puesto que tenían que cumplir con señalar las diferentes palabras establecidas de forma cronometrada, lo que les impulsó a hacerlo de forma activa, para algunos fue fácil para otros un poco demorado, pero estuvieron muy dispuestos y se llevaban el tiempo gastado entre ellos, lo que permitió que la actividad fuera animada, se divertieron mucho y además probaron su habilidad lectora. | Es evidente que los retos cautivan la atención de los seres humanos y más aquellos desafíos en los que el tiempo, la interacción y lo digital juegan un papel importante en la adquisición del conocimiento. (En este caso esta actividad sirvió de refuerzo). |

Fuente: Elaboración propia.

4.4.1.6 Grilla de análisis Actividad 6. Mitos y leyendas de Colombia. (Ver anexo número 8.)

| Actividad | Resultado | Reflexión |
|------------------------------|--|--|
| Mitos y leyendas de Colombia | Esta actividad permitió que los estudiantes demostrarán sus pre saberes y/o conocimientos sobre los diferentes relatos de Colombia, observaban detenidamente el enunciado y las imágenes, empezaban a deducir cuál podría ser la imagen acertada e iban señalando, algunos ya sabían cuál sería el dibujo correcto, detallan muy bien los dibujos y comentaban entre ellos, porque si sería la imagen o porque no podría ser, el poder señalar ellos mismos las respuestas los emocionaba pero aún más que había un tiempo para la solución de este ejercicio además de un número establecido de intentos. | Es muy claro que los estudiantes del grado décimo presentan mucha emoción al realizar actividades particulares en las que se utilice la imagen y la escritura puesto que demuestran motivación y también interpretación de lo escrito en relación con lo visual. (Imagen). |

Fuente: Elaboración propia.

4.4.1.7 Grilla de análisis Actividad 7. Quizzis pratique link (Ver anexo número 9).

| Actividad | Resultado | Reflexión |
|-----------------------|--|--|
| Quizzis pratique link | <p>En esta actividad cada uno de los estudiantes mostraron mucha curiosidad y manifestaron abiertamente que les parecía muy extraño estar presentando una evaluación de forma interactiva porque siempre era de forma escrita, cada uno iba leyendo, analizando la pregunta y después señalaba la respuesta que creía correcta, muchos manifestaron que era curioso presentar un quiz con música de fondo, que era chévere los colores e imágenes, así como el misterio de la otra pregunta que venía.</p> <p>Estuvieron muy animados, activos</p> | <p>Sin duda alguna salir de la rutina hace que las personas se animen y por consiguiente se motiven a adquirir el conocimiento, es preciso que los docentes en cada clase que orienten sean capaces de vincular material interactivo y multimedia para que los estudiantes pasen de una educación tradicional a una significativa utilizando los recursos que están a la vanguardia.</p> |

Fuente: Elaboración propia.

4.4.1.8 Grilla de análisis Actividad 8. Las funciones del lenguaje. (Ver anexo número 10).

| Actividad | Resultado | Reflexión |
|----------------------------|--|---|
| Las funciones del lenguaje | <p>Los estudiantes al observar esta cápsula interactiva pudieron reconocer el concepto, las características, un ejemplo y un cuestionario de la temática mito, estuvieron atentos a cada apartado, leyeron observaron y analizaron muy juiciosamente, cada uno solucionó las preguntas del cuestionario según como las interpretó.</p> | <p>El mezclar diferentes ejercicios, utilizando diferentes medios, es decir, imagen, sonido, audio hace que los educandos adquieran de una forma más agradable y activa el conocimiento haciendo de este algo duradero y trascendental. (en este caso afianzan la lectura de forma agradable específicamente la competencia interpretativa)</p> |

Fuente: Elaboración propia.

4.4.1.9 Grilla de análisis Actividad 9. La caja de pandora. (Ver anexo número 11)

| Actividad | Resultado | Reflexión |
|--------------------|--|--|
| La caja de pandora | Cada uno de los estudiantes estuvieron muy atentos a la narración expuesta en el video titulado la caja de pandora, después de esto y de haber leído el enunciado que se debería ingresar el nombre y luego en tan solo unos minutos ser uno de los ganadores se dispusieron a participar del juego, solucionando la que sería la segunda sopa de letras, pero esta les llamó mucho la atención porque era diferente su solución simplemente con un clic si acertaba en la letra ya se descubría la palabra. La mayoría de ellos acertó en determinar cuáles eran las palabras claves de la lectura hecha (visitar link tabulación hecha en la herramienta https://wordwall.net/es/result/shareable/a/602807d9a6124d05a412f13f84469039) | Sin dudarlas las actividades de desarrollo de pensamiento y de asertividad como lo es una sopa de letras permiten al estudiante una forma llamativa de ir aprendiendo de la mano de la tecnología y de la orientación. |

Fuente: Elaboración propia

4.4.1.10 Grilla de análisis Actividad 10. preguntas de interpretación. (Ver anexo número 12).

| Actividad | Resultado | Reflexión |
|-----------------------------|--|---|
| Preguntas de interpretación | <p>El estudiante según lo visto con anterioridad soluciono el cuestionario dispuesto en la aplicación de Google forms, allí plasmó sus respuestas.</p> <p>La solución a este formato la realizaron de forma rápida, pero se debe resaltar que leían detenidamente.</p> <p>Manifestaron que la temática había sido entendida y que las preguntas se les habían hecho muy fácil.</p> | <p>Al observar el desarrollo de esta actividad se puede deducir que los estudiantes están motivados hacia el proceso lector puesto no solo se evidencio en la rapidez como contestaron si no en lo que manifestaban después de realizarlo.</p> <p>Pues dejaron muy claro que un cuestionario era mejor, así como este, digital.</p> |

La mayoría de los estudiantes acertaron con las respuestas del anterior formulario de preguntas. (Ver **anexo 12**)

Fuente: Elaboración propia.

4.4.1.11 Grilla de análisis Actividad 11. Ampliando la cosmovisión. (Ver anexo número 13).

| Actividad | Resultado | Reflexión |
|--------------------------|---|--|
| Ampliando la cosmovisión | <p>Inicialmente los estudiantes reconocen una imagen de uno de los magos mas conocidos el mago Merlín, también se entretuvieron al ver el video de la historia del rey Arturo y este personaje.</p> <p>Seguidamente observaron exactamente tres videos con tres relatos diferentes de leyendas latinoamericanas, al ver estos videos comentaban de los mismos, como les parecían estas historias, personajes, lugares, etc., al parecer si las comprendieron con facilidad.</p> <p>Ya luego leyeron las tres historias presentadas y en ningún momento manifestaron malestar para hacerlo y por el contrario se fueron turnando para seguir la lectura en voz alta.</p> | <p>Es importante resaltar que cuando hay combinación de ejercicios se puede trabajar de forma adecuada, es decir se mezcla lo digital con lo interactivo, encontrando una buena aceptación y disposición hacia el desarrollo del proceso lector, evidenciando claramente la buena interpretación de los diferentes textos.</p> |

Fuente: Elaboración propia.

4.4.1.12 Grilla de análisis Actividad 12. Reconociendo leyendas (Ver anexo número 14).

| Actividad | Resultado | Reflexión |
|-----------|---|--|
| | <p>En esta actividad diseñada en educaplay los estudiantes relacionaron enunciados propiamente de la temática de las aventuras del rey Arturo, cuando terminaban de</p> | <p>Se evidencia con esta actividad que el proceso lector se está fortaleciendo a través de estas actividades hechas en</p> |

| | | |
|-----------------------|---|--|
| Reconociendo leyendas | solucionar lo manifestaban mediante un grito, un llamado a las docentes y además decían; “uy no profe eso estaba re fácil”. | diferentes herramientas didácticas, Puesto que la gran mayoría de los educandos contestó de forma acertada. |
|-----------------------|---|--|

Fuente: Elaboración propia.

4.4.1.13 Grilla de análisis Actividad 13. Cultura latina. (Ver anexo número 15)

| Actividad | Resultado | Reflexión |
|----------------|---|---|
| Cultura latina | <p>Según las pistas que podían adquirir los estudiantes podrían ir relacionando en su mente e ir dando la respuesta al acertijo escribiendo el nombre de la historia.</p> <p>La mayoría relaciono rápido las pistas con el relato indicado.</p> <p>Querían solucionar ligeramente una para pasar a la siguiente y no dejar que el tiempo estipulado se acabara.</p> | <p>La actividad estaba diseñada para contestar de forma rápida y concreta, sin dudarlos ejercicios como este permiten que el estudiante desarrolle las habilidades comunicativas como lo son escribir, leer, escuchar y hablar sin ser aburrido o estresante.</p> |

Fuente: Elaboración propia.

4.4.1.14 Grilla de análisis Actividad 14. Cultura de latino América. (Ver anexo número 16)

| Actividad | Resultado | Reflexión |
|---------------------------|--|--|
| Cultura de latino América | <p>Esta actividad se basó también en pistas y el espacio para completar, los estudiantes igual estuvieron muy animados a responder sobre lo que habían interpretado de los videos y lectura.</p> | <p>Cuando se plantean actividades de forma llamativa, el proceso de enseñanza – aprendizaje es permeado por un ambiente de agrado y aprendizaje constante.</p> |

Fuente: Elaboración propia.

4.4.1.15 Grilla de análisis Actividad 15. Leyendas de Latinoamérica. (Ver anexo número 17)

| Actividad | Resultado | Reflexión |
|---------------------------|---|---|
| Leyendas de Latinoamérica | A pesar de que esta es otra actividad de pistas los estudiantes siguen participando de forma activa y por el contrario a este ejercicio llegan muy animados y la solucionan de forma rápida y segura. | Sin duda alguna la interacción con ejercicios multimedia permite al estudiante la práctica continua y eficaz de la temática a tratar en este caso de la interpretación lectora puesto que se percibió la interpretación y análisis que se hizo de los relatos escuchados. |

Fuente: Elaboración propia.

4.4.1.16 Grilla de análisis Actividad 16. La cultura europea. (Ver anexo número 18)

| Actividad | Resultado | Reflexión |
|--------------------|--|--|
| La cultura europea | Los estudiantes desarrollaron esta actividad con entusiasmo e interacción, pues era una sopa de letras recordando características de las lecturas hechas de la cultura europea, allí los educandos mostraron rapidez y conocimiento al solucionar. | Ejercicios de concentración basados en la interpretación que se hace sobre un texto, permiten al estudiante fortalecer el proceso de interpretación lectora. |

Fuente: Elaboración propia.

4.4.1.17 Grilla de análisis Actividad 17. Aracne y la diosa Atenea (Rueda de la fortuna). (Ver anexo número 19).

| Actividad | Resultado | Reflexión |
|--|---|--|
| Aracne y la diosa atenea (Rueda de la fortuna) | Inicialmente los estudiantes al ver el título de la lectura se sintieron motivados, empezaron a comentar a realizar deducciones de lo que se podría tratar, leyeron el texto luego participaron en el juego creado en Wordwall denominado rueda de la fortuna, debían activar la ruleta y | En el proceso de enseñanza es de suma importancia implementar diferentes |

contestar la pregunta que allí saliera, estuvieron animados sobre todo en el momento que estaban a la expectativa de cual pregunta tendrían que contestar.

estrategias que despierten el interés de los jóvenes, de esta manera, se llevó un proceso de aprendizaje llamativo, creativo y significativo mediado por el desarrollo de la interpretación lectora.

Fuente: Elaboración propia.

4.4.1.18 Grilla de análisis Actividad 18. Preguntando ando. (Ver anexo número 20).

| Actividad | Resultado | Reflexión |
|------------------|---|--|
| Preguntando ando | El estudiante se registró para ingresar al cuestionario y teniendo en cuenta la historia y el tiempo destinado para esta actividad contesto, algunos leían en voz alta emocionados, otros simplemente lo hacían mentalmente, algunos de forma rápida y otros se tomaban su tiempo para comprender, les llamó la atención la presentación y los colores de la actividad. Un gran porcentaje de los estudiantes acertó con las respuestas correctas como se evidencia en la tabulación de los resultados de la herramienta usada (ver https://wordwall.net/es/result/shareable/a/362abd9eeda14970a20bd5f33f80d1cd) | Es evidente que la actividad les llamó la atención además que permitió tener en cuenta ritmos de aprendizaje, habilidades de comprensión y dinamizar el proceso de lectura en los estudiantes. |

Fuente: Elaboración propia.

4.4.1.19. Grilla de análisis Actividad 19.A investigar y reflexionar.

(Ver anexo número 21)

| Actividad | Resultado | Reflexión |
|-----------|--|--|
| | En esta actividad se presentaban tres interrogantes para investigar de forma individual, a pesar de que no | En el proceso de enseñanza-aprendizaje siempre una cosa llevará a que se origine otra y se evidencia claramente en esta última actividad |

A investigar y reflexionar

fue una actividad interactiva los estudiantes solucionaron estas incógnitas y socializaron muy animados ante sus compañeros y docentes.

puesto que así no fuera interactiva los estudiantes exploraron ese espíritu de investigación, indagaron, analizaron y por supuesto interpretaron los relatos de sus familiares o personas de su comunidad para poder socializar ante la plenaria.

De acuerdo con lo anterior queda evidenciado que la lectura realizada desde otras maneras diferentes a las cotidianas puede generar excelentes resultados de interpretación y comprensión lo que mejorará continuamente la adquisición de competencias sobre todo aquellas que son comunicativas.

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO 5 ANÁLISIS, CONCLUSIONES Y RESULTADOS

5.1 Introducción

En este capítulo, se evidenciaron las interpretaciones, descubrimientos y deducciones que hicieron las investigadoras al culminar con la implementación de la estrategia interactiva realizada en Google Sites mediante la lectura de mitos y leyendas con los estudiantes del grado 1002 de la Institución Educativa Escuela Normal Superior del municipio de San Bernardo, lo cual fue diseñado para el mejoramiento de la competencia interpretativa.

5.2 Análisis General de la Estrategia Implementada

Al mirar hacia el camino proyectado al iniciar este trabajo investigativo, se pueden comentar varios hallazgos que se desprendieron de las diferentes actividades realizadas con el grado 1002. En primera instancia, se pudo evidenciar que hubo una mayor aceptación hacia los procesos de lectura que se llevaron a cabo, los estudiantes manifestaban directamente:

estudiante #1 “profe esta clase está chévere”, estudiante #2 “y que súper esos juegos de ruleta y sopas de letras, ojalá todas las clases para leer fueran así”. Además, a la hora de evaluar el progreso y aprendizaje de los jóvenes, en las grillas de análisis donde se recogieron las apreciaciones de las investigadoras sobre las diecinueve actividades realizadas mediante el diseño en Google Sites, allí se reflejó un resultado y reflexión de forma cualitativa que resumió el interés y motivación de los adolescentes por lo que se realizó en esta estrategia. Igualmente, se vincularon links de algunas herramientas usadas que arrojaron resultados muy favorables, entre estos se tienen: en el cuestionario elaborado en Google Forms se muestra que 29 estudiantes realizaron la prueba de lectura obteniendo un promedio de 46.21 sobre 50 puntos, (ver anexo 12). Adicional a esto, en la sopa de letras realizada en Wordwall para la actividad 9, se encontró que 25 estudiantes participaron en este reto y de ellos el 100% contestaron acertadamente (ver grilla de análisis actividad N. 9), luego se observó que en los datos obtenidos mediante la creación de un cuestionario en Wordwall, (en esta actividad no todos los estudiantes la desarrollaron por cumplimientos del protocolo de bioseguridad de Covid-19 y falta de conectividad de quienes estaban estudiando desde casa) la gran mayoría de ellos resolvió el taller con éxito. (ver grilla de análisis actividad N. 18)

Uno de los puntos a favor de esta nueva mirada hacia lo que implica generar en el aula estrategias para mejorar la lectura en los jóvenes, fue la incorporación de las Tics, pues está rompió la cotidianidad de lo que se venía realizando en clase, ratificando lo que se había planteado y para esto, se retoma a Sanz (2006) quien afirma que “El uso de las TIC no es el fin, sino el medio de una relación pedagógica para el conocimiento, el afecto y la interacción con el otro y con el entorno” (p. 200). Esta premisa, permitió a las investigadoras fusionar aspectos como la creación de una estrategia interactiva en Google Sites, donde a través de los lineamientos curriculares dados por el Ministerio de Educación Nacional, se adaptó un modelo constructivista que orientó el diseño de cada actividad hacia la interpretación de mitos y

leyendas con estudiantes del grado 1002. En este aspecto, se tuvieron en cuenta dos parámetros: en primer lugar, se organiza una secuencia didáctica de enseñanza y aprendizaje partiendo de un Estándar Básico de Competencia en Lenguaje proyectado para los niveles de grado décimo y once, de este se desprende la literatura universal como fuente de información para los educandos, entonces se selecciona una serie de contenidos que comienzan por la definición, características, estructura y ejemplo de estos tipos de textos narrativos.

Posteriormente, se escogen mitos y leyendas de índole nacional para continuar con las universales.

En segundo lugar, para crear la estrategia interactiva en Google Sites se recurrió a recursos y materiales embebidos que mostraban videos, lecturas en texto escrito, puzzles, quiz, etc. Pero también, se diseñaron algunos por las investigadoras como lo fueron: en la sección denominada “Reconociendo mitos” se realizó una sopa de letras creada en la aplicación de Wordwall y un cuestionario de lectura hecho en Google Forms. Posteriormente, en otra sección llamada “Ampliando nuestra cosmovisión” se elaboraron cinco actividades diseñadas en la aplicación de Educaplay, las cuales están compuestas por ejercicios para relacionar, completar y luego dar solución a una sopa de letras. Luego, en la sección “Valorando Mitos” existen dos actividades generadas en Wordwall que consistieron en ejercicios de comprensión de lectura, las que se llamaron la “Rueda de la fortuna” y “1,2,3 a pensar”.

A partir de esta variedad de actividades los estudiantes dedujeron, comprendieron, buscaron las soluciones hacia cada reto que se mostraba en las herramientas digitales que se usaron y es que precisamente estos recursos educativos digitales cumplieron lo que se deslumbraba en páginas anteriores, pues parafraseando a Marín, Molina y Rodríguez (2013) La interactividad en la Web se convierte en un papel de mediador entre los estudiantes y las lecturas que se les presentaron, lo que conlleva a que ellos interactuaran con la información, aprendieran con ella y descubrieran otra.

5.3 Conclusiones

El trabajo investigativo género aspectos positivos que fueron evidenciándose durante el desarrollo y progreso de la estrategia pedagógica implementada, puesto que está aportó al proceso educativo específicamente en la competencia de interpretación lectora en los estudiantes del grado 1002 de la Escuela Normal Superior, demostrando a su vez con claridad y exactitud el fortalecimiento en las actitudes comportamentales, aunque hubo algunos jóvenes que en algún momento perdían su motivación por continuar realizando las actividades, esta actitud no fue tan generalizada como se había visto en ocasiones anteriores. En este aspecto, se resalta el cambio tan significativo que tuvieron estudiantes como Cristian Berrocal, Harold Buitrago y Arley Castillo, quienes mostraron una actitud abierta, receptiva y desarrollaron los ejercicios interactivos expuestos en el sitio web de Google sites con buenos resultados, situación que no se vivía en la cotidianidad, pues estos tres jóvenes eran apáticos a cualquier proceso de lectura, su atención era dispersa y su comportamiento displicente.

Lo anterior expuesto se evidencia claramente mediante el seguimiento y la evaluación de cada uno de los aprendizajes, ya que se expuso la información recogida al desarrollar cada una de las actividades de forma clara mediante grillas de análisis con criterios específicos como lo fueron actividad, resultado y reflexión mostrando así el actuar y sentir de los educandos en cada una de los ejercicios realizados, permitiendo a las investigadoras reconocer los avances originados de forma cualitativa y algunas actividades de forma cuantitativa como fue el caso de “descifrando palabras”, que es una sopa de letras creada en la herramienta word wall. (Ver resultados, <https://wordwall.net/es/result/shareable/a/602807d9a6124d05a412f13f84469039>), así como la caja de pandora y otras que se relacionan en las grillas expuestas.

También es de rescatar que durante la implementación del ambiente virtual de aprendizaje, los estudiantes aprendieron a identificar o captar ideas claves y globales del texto, a reconocer sucesos, vocablos, opiniones y a comprender, no sólo la lectura que se daba, sino

también, cada una de las instrucciones propuestas dentro de los recursos que se usaron en Google Sites para enriquecer la propuesta de investigación.

Así mismo, mediante la aplicación del presente trabajo se puede afirmar que es vital para cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje, partir de los gustos e intereses de los jóvenes, como se comentó anteriormente los mitos y leyendas son uno de los tipos de textos que les llama más la atención para leer y es que en palabras de una estudiante: “Estos mitos son una chimba porque son cortos, profe, pero tienen fantasía y me hace recordar a los superhéroes que he visto en películas”. Este interés por lo que leían y observaban, además de la innovación que se hizo en el diseño y presentación del material, así como de las actividades interactivas para verificar la comprensión de la información, permitió que se notara una mayor aceptación hacia el proceso lector, hubo mayores aciertos y logros hacia la interpretación de lectura. Se pudo orientar clases donde se obtuvo la participación total de los estudiantes.

Todo lo anterior, lleva a concluir a las investigadoras que la selección de Google Sites para desarrollar y cualificar lo que se estaba haciendo en los espacios de lectura, estimuló la motivación de los educandos, favoreció la recepción e interpretación de la información y cumplió con la finalidad de fortalecer la competencia de lectura interpretativa en los jóvenes de 1002, generando un impacto positivo, divertido y significativo para el aprendizaje de cada educando, como también para la didáctica y el quehacer cotidiano del docente.

5.4 Recomendaciones

De acuerdo con lo desarrollado en esta propuesta pedagógica se sugiere muy respetuosamente a los principales miembros de la comunidad educativa, diferentes aspectos para que se tengan en cuenta y así el proceso de enseñanza-aprendizaje se origine de forma significativa.

A los docentes de la Institución Escuela Normal Superior de San Bernardo se les sugiere en cada una de las actividades y ejercicios que propongan dentro de la clase se vincule el manejo de las TIC, no solo porque son de mucha relevancia en la actualidad sino porque estas permiten que el proceso de enseñanza sea innovador, creativo, colaborativo y significativo. También es bueno que como educadores se conciba la didáctica como valor fundamental del buen sistema de enseñanza está siempre permeada por la calidad y los buenos contenidos. A su vez que se siga explorando y fomentando mediante diferentes recursos educativos digitales la enseñanza de las diferentes temáticas incluidas en el plan de estudios para que de una forma agradable los educandos participen activamente en cada proceso educativo.

Al mismo tiempo nunca olvidar que como docentes se tiene la responsabilidad de generar en los jóvenes la curiosidad al mismo tiempo que la responsabilidad y que mejor que con temáticas de sus gustos, de su contexto y de trascendencia cultural.

Para terminar, es bueno que desde la labor docente diaria se sigan impulsando de diferentes formas las competencias en lectura sobre todo la interpretativa pues partiendo de un buen entendimiento, identificando las principales características, ideas y fundamentos seguramente el trasegar educativo va a ser no una obligación sino un placer y los frutos de este ejercicio será de excelentes resultados académicos.

A los estudiantes que aprovechen al máximo sus múltiples habilidades tecnológicas dando un buen uso al internet y a las diferentes aplicaciones que tienen a su alcance como lo es Google Sites y otras que son gratuitas y portables. También que exploren cada uno de los portales brindados por los docentes, los convenios y las mismas entidades gubernamentales puesto que en estos hay diversidad de material de originalidad, calidad y que promueven el desarrollo de competencias sobre todo las llamadas comunicativas.

También, que sientan que la lectura es la base de nuevos y variados conocimientos, que no la observen desde lejos, sino que por el contrario se introduzcan en este maravilloso mundo de aventuras y enseñanzas por medio de símbolos, además que si se les hace tediosa se vuelvan cómplices de la tecnología para que de forma agradable y dinámica se viva, se sienta y se aprenda a través de ella.

A los padres de familia que se vinculen activamente en el proceso de aprendizaje de sus hijos para que estén atentos a los contenidos a los que ellos acceden a diario, así como de las habilidades que desarrollan en fundamental estas de la nueva era, las tecnológicas y las comunicativas. Que apoyen las iniciativas interactivas y lectoras de los docentes que conllevan a un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje para sus hijos mediado por la innovación, la creatividad y la interacción. También que se gestione junto con la comunidad para la adquisición de material multimedia y tecnológico que a diario fortalezca el adecuado aprendizaje.

Y para terminar a las directivas docentes y a la comunidad en general se sugiere que se gestionen y desarrollen iniciativas de proyección social mediadas por planes lectores y programas educativos con el uso adecuado de las TIC permitiendo a su vez el desarrollo de diferentes habilidades.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- (2015). *Hacia el fomento de las TIC en el sector educativo en Colombia*. Universidad del Norte.
- Apolinar Guerrero D.M y Prieto García C.Y. (2009). *El lenguaje de programación Scratch como herramienta pedagógica en la programación de competencias comunicativas de los estudiantes del grado cuarto y quinto de Primaria Escuela Normal Superior. San Bernardo Cundinamarca*.
- Banco Mundial. (2021). *Educación, Panorama General*.
<https://www.bancomundial.org/es/topic/education/overview#1>
- Bello Taborda, A., García Lora, L. E. y Mercado Vega, M.M. (2016). *Proyecto de Investigación de Aula, Estrategia Didáctica para Motivar la Lectura de Cuentos en niños de Preescolar de la Institución Educativa Nuevo Bosque*.
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/3028>.
- Benalcázar Pozo, E.M. (2016). *Estrategia Didáctica para el Desarrollo de la Comprensión Lectora del 4to año de educación general básica*.
<http://dspace.uniandes.edu.ec/handle/123456789/5304>
- Byrne, Richard. (2012). *5 Ways to use Google Sites in school*. Free Technology for teachers.
<https://www.freetech4teachers.com/2012/07/5-ways-to-use-google-sites-in-schools.html#.UTHXkRIGdpc>
- Chomsky, N. (1999). *Aspectos de la teoría de la sintaxis*. Gedisa.
- Constitución política de Colombia. [Cons.] (1991). *Artículo 67*. 7 de julio de 1991. (Colombia)
- Cruz, A. y Guárate, A. (2018). *Qué son las estrategias de enseñanza*. Magisterio.com.co.
<https://www.magisterio.com.co/articulo/que-son-las-estrategias-de-ensenanza>

- Farrañay Cumpa, H.M. (2018). *Estrategia Didáctica Interactiva basada en el Aprendizaje Mediado y Uso de la Webquest para Mejorar la Capacidad de la Competencia de Textos Literarios Narrativos en los estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa "San Martín de Tours"*.
<http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/UNPRG/5821>
- Feyerabend, P. (1992). *Adiós a la razón*. Tecnos S.A.
- Flórez Duque, J.H., y Velazco Suárez, L. E. (2017). *La Tradición Oral como Estrategia Pedagógica para Desarrollar la Lectura y la Escritura en los estudiantes de tercer, cuarto y quinto grado, del Cer del Municipio de Cácuta*.
<https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/2302>.
- Fonseca Romero, R., Garavito Gutiérrez, C.I. y Pedreros Muñoz, L.M. (2006). *Radio Escolar Infantil, una propuesta para motivar el proceso lecto-escritor*. San Bernardo Cundinamarca.
- Gennep, A. (1982). *La formación de las leyendas*. Alta Fulla.
- Herreros, A. (2010). *Geografía mágica*. Siruela.
<https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/reds/article/view/683/441>
- Hymes, D. (1996). *Acerca de la competencia comunicativa*. *Revista Forma y Función* 9. Universidad Nacional de Colombia.
<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/30745/17051-53848-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- ICFES. (2007). *Sobre las pruebas SABER y de Estado: una mirada a su fundamentación y orientación de los instrumentos en Lenguaje*. ICFES.
- ICFES. (2009). *Guía de Orientación Examen de Estado*.
<https://www.icfes.gov.co/documents/20143/518161/Guia+Saber+11+2009+1.pdf/ce2b91>

[22-5dd7-bb35-cabe-3f06ed7d1a93](https://doi.org/10.2255dd7-bb35-cabe-3f06ed7d1a93)

Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (Icfes) © Icfes, 2009.

Leuf, B. y Cunningham, W. (2001). *The wiki way: Quick collaboration on the Web*. Addison-Wesley Longman Publishing Co.

Ley General de Educación. [ley 115 de 1994]. https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Leyenda. (s, f). *Qué es Leyenda*. Significados. com. <https://www.significados.com/leyenda/>

Martínez, M., Miras, F., Padilla, D. y Pérez, M. (2008). La Competencia Lingüística como Base del Aprendizaje. *INFAD Revista de Psicología*, 2 (1).

<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832317019.pdf>

Matute, E. (2011). Neuropsicología del desarrollo típico y atípico de las habilidades. *Revista Neuropsicología, Neuropsiquiátrica y Neurociencias*, 11, 123-140.

Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas*. ©2006, Ministerio de Educación Nacional

Ministerio de Educación Nacional. (s, /f). *Objetivos Plan Nacional de Lectura y Escritura*.

<https://www.mineduccion.gov.co/portal/micrositios-preescolar-basica-y-media/Plan-Nacional-de-Lectura-y-Escritura-PNLE-/Plan-Nacional-de-Lectura-y-Escritura/325393:Objetivos>

Molina, R.Y., Romero, A. y Vásquez, C.A. (2019). *Estrategias Pedagógicas para la Motivación Lectora a través de un Software de Lectura Interactiva*.

<https://www.redalyc.org/pdf/5610/561058716003.pdf>

Moreira, M.A. (2014). *La Alfabetización Digital y la Web 2.0*. [video].

<https://www.youtube.com/watch?v=WWtDDSTAA-s>

Muñoz Pérez, S.M. (2014). *La Tradición Oral y la Web 2.0 como Elementos Generadores de Experiencias Significativas para el Fortalecimiento de la Comprensión Lectora y la Producción Textual*. <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/3065>.

OECC, Uninorte. (2014). *Acceso y Gestión de Los Recursos Educativos Digitales en las*

Páez Ospina, J. V. (2010). *La tradición oral popular en la construcción del saber sociocultural*. San Bernardo Cundinamarca.

Pérez, M. (1998). *Lengua castellana: Lineamientos Curriculares*. Cooperativa Editorial Magisterio. Ministerio de Educación Nacional.

Pinzas, J. (2001). *LEER PENSANDO, Introducción a la visión contemporánea de la lectura*. Serie Fundamentos de la Lectura. Asociación de Investigación Aplicada y Extensión Pedagógica Sofía Pinzás.

Ramírez González, R. V. (2020). Proyecto de Innovación Educativa Una sombra, una ficción. Enseñanza desde las TIC y la creación audiovisual para el aprendizaje de la Literatura Castellana. Tema de estudio: La vida es sueño de Calderón de la Barca.
<http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/190697>

Rodríguez, A., Marín, C. y Munévar, R. (2013). El papel de la interactividad en el desarrollo de los procesos cognitivos. *Revista Educación y Desarrollo Social*. 7(2), 98-107.

Salinas Palencia, W., y Casiani Cassiani, L. (2019). *La Tradición Oral del Caribe Colombiano como Estrategia Pedagógica para Fortalecer la Competencia Lectora*.

<http://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/5175/LA%20TRADICI%C3%93N%20ORAL%20DEL%20CARIBE%20COLOMBIANO%20COMO%20ESTRATEGIA%20PE>

DAGOGICA%20PARA%20FORTALECER%20LA%20COMPRESI%C3%93N%20LEC
TORA.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Sanz, J. (2006). *Elementos para un marco conceptual sobre la incorporación de las TIC en la educación*. Cuadernos de Filosofía Latinoamericana. 27(24), 200-207

Sierra, Bravo R. *Técnicas de Investigación social*. Madrid: Paraninfo, 1994.

Tobón, S. (2008). *La formación Basada en Competencias en la Educación Superior*.

http://148.202.167.116:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/3491/Formaci%C3%B3n_basada_competencias.pdf?sequence=1&isAllowed=y...se

UNESCO. (2005). *"Hacia las Sociedades del Conocimiento"*. UNESCO.

UNESCO. (2021) El derecho a la educación. <https://es.unesco.org/themes/derecho-a-educacion>

UNESCO. (2021) La educación transforma vidas. <https://en.unesco.org/themes/education/>

Uriarte, J. (2020). *Definición y características Mito y Leyenda*. Características.

https://www.caracteristicas.co/mito-y-leyenda/#Como_se_originaron_los_mitos_y_leyendas

Wikipedia. (2021). *Mitos de origen y tiempo sagrado*. Mircea Eliade.

https://es.wikipedia.org/wiki/Mircea_Eliade

ANEXOS

ANEXO 1.

Encuesta a docentes

**Universidad
de Cartagena**
Fundada en 1827



Estimado (a) participante:

La presente encuesta tiene como propósito recolectar datos sobre la receptividad de los estudiantes hacia el proceso de lectura que se lleva en la Escuela Normal Superior de San Bernardo, consta de una serie de preguntas en las cuales se espera que conteste de manera fidedigna y confiable. Esta información hace parte de un trabajo de investigación liderado por las docentes Lady Johana Melo Carrillo y Shirley Consuelo Vivas Zamora.

No se hace necesario que se identifique en este instrumento, solo es fundamental los datos que pueda aportar de manera sincera y la colaboración que pueda brindar para llevar a cabo la recolección de esta valiosa información.

ENCUESTA PARA DOCENTES

Fecha: 26 Julio 2021

Sede donde labora: Escuela Normal Superior San Bernardo

Grados donde orienta clase: 801-802-803-1002- FCD3- FCD5

1. Al realizar una práctica pedagógica que implique un ejercicio de lectura, observa en los estudiantes de su clase:

- a. Entusiasmo y proactividad.
- b. Desinterés y resistencia.
- c. Receptividad y cumplimiento de algunas metas.
- d. Confusión y negligencia.

2. La actitud vista al iniciar el ejercicio lector se mantiene durante:

- a. Toda la prueba.
- b. Al inicio, pero a medida que avanza su actitud cambia.
- c. Solo al finalizar la prueba su actitud cambia.
- d. Otra:

3. En el momento de aplicar una prueba de lectura, hay mayor efectividad en los resultados del proceso lector cuando el texto es de:

- a. Tipo narrativo
- b. Tipo científico.
- c. Tipo argumentativo
- d. Tipo expositivo

4. Al realizar las actividades de lectura con sus estudiantes, cual es la competencia en la que evidencia mayor debilidad o falencia:
- La competencia interpretativa
 - La competencia argumentativa
 - La competencia propositiva
 - La competencia crítica
5. Al orientar sus estrategias de enseñanza relacionadas con la comprensión de lectura, ¿Cuáles de los siguientes tipos de textos puede seleccionar como los favoritos de los estudiantes?
- Novelas y descripciones
 - Ensayos y noticias
 - Leyendas y mitos
 - Cuentos y fabulas
6. Cuando evalúa el componente de lectura crítica en los estudiantes, ¿Qué cantidad de educandos superan los resultados excelentes o sobresalientes en los desempeños obtenidos:
- Muy pocos
 - Algunos de ellos y ellas
 - La mayoría de ellos y ellas
 - Todos los estudiantes
7. ¿Considera que las herramientas tecnológicas usadas como recurso didáctico pueden fomentar que se mejore las habilidades lectoras de los estudiantes de la institución educativa? Justifique su respuesta
- Si.
 - No

¿Por qué?

Son recursos que motivan al estudiante a realizar y participar de las actividades que se generan en clase y en casa


8. Cree usted que la motivación de los estudiantes influye en la mejora constante del nivel de lectura.
- Si
 - No

¿Por qué?


Alrededor al interés que mantiene el estudiante se logra que este conserve su atención y concentración en desarrollar una práctica de lectura

Muchas gracias

ANEXO 2.

Cuestionario de lectura.


Universidad de Cartagena
Fundada en 1827



MAESTRÍA EN
RECURSOS DIGITALES
APLICADOS A LA
EDUCACIÓN

Estimado (a) estudiante:

El presente cuestionario tiene como propósito recolectar datos sobre tu nivel de comprensión de lectura desarrollado alrededor de estos años que nos has acompañado en la Escuela Normal Superior en San Bernardo. Esta prueba consta de una serie de preguntas, las cuales esperamos que las contestes de manera fidedigna y confiable. Esta información hace parte de un trabajo de investigación liderado por las docentes Lady Johana Melo Carrillo y Shirley Consuelo Vivas Zamora.

Fecha: 26/Julio 2021

Grado **1002**

Nombre del estudiante: Daniel castro

A continuación, encontraras una serie de lecturas donde cada una tendrá unas preguntas de interpretación de la información, por favor elige la respuesta que consideras correcta en cada uno de los enunciados correspondientes.

Lectura #1

El cáncer es un conjunto de más de 200 enfermedades diferentes caracterizadas por un crecimiento celular incontrolado. Se estima que una de cada tres personas desarrollará algún tipo de cáncer a lo largo de su vida, y en la actualidad representa la primera causa de muerte en la mayor parte de los países europeos, habiendo superado a las enfermedades cardiovasculares. Esto hace que su estudio constituya una prioridad, con el objeto de desarrollar nuevos métodos de diagnóstico **precoz**, tratamientos específicos o medidas de prevención. El cáncer surge por la acumulación progresiva de mutaciones en nuestro genoma. A lo largo de nuestra vida, los más de 100 billones de células que constituyen nuestro organismo van acumulando mutaciones. Cada día se producen cientos de mutaciones en una célula, las cuales alteran la secuencia de algunas de las más de 6 mil millones de bases que constituyen nuestro genoma diploide. Por suerte, la mayor parte de ellas son corregidas por los sistemas de reparación del DNA, un conjunto de cientos de proteínas que se encargan de detectar, eliminar y corregir la mayor parte de estas mutaciones. Sin embargo, estos sistemas no son infalibles, por lo que algunas de estas mutaciones no son reparadas y quedan fijadas en el genoma.

1. Según el contenido del texto, en nuestro organismo, algunas proteínas tienen como función

A) detectar, eliminar y corregir las mutaciones de algunas células.

B) recibir una copia de los genomas, incluyendo las mutaciones.

C) ir acumulando cientos o miles de mutaciones a lo largo de la vida.

- D) hacer que la célula comience a dividirse de manera autónoma.
- E) mutar su función, por lo que se habla de supresor tumoral.

2. El texto trata sobre:

- A) una breve descripción, las causas y el diagnóstico del cáncer.
- B) el crecimiento celular incontrolado de algunas células.
- C) el cáncer como la primera causa de muerte en Europa.
- D) nuevos métodos para diagnosticar y prevenir el cáncer.
- E) la acumulación progresiva de mutaciones del genoma.

3. En el texto, el término **PRECOZ** significa:

- A) reciente.
- B) naciente.
- C) temprano.
- D) último.
- E) actual.

Lectura #2

Un brote epidémico es una clasificación usada en la epidemiología para denominar la aparición **repentina** de una enfermedad debida a una infección en un lugar específico y en un momento determinado. Por su parte, se cataloga como epidemia cuando una enfermedad se propaga activamente debido a que el brote se descontrola y se mantiene en el tiempo. De esta forma, aumenta el número de casos en un área geográfica concreta. Para que se declare el estado de pandemia se tienen que cumplir dos criterios: que el brote epidémico afecte a más de un continente y que los casos de cada país ya no sean importados sino provocados por transmisión comunitaria.

El 30 de enero, la Organización Mundial de la Salud declaró el Estado de Emergencia Global por el coronavirus. Al respecto, el actual director general, el etíope Tedros Adhanom, afirmaba que una de las preocupaciones del organismo es que el COVID-19 se propague «a países con sistemas de salud más débiles (que los de China), que no están lo suficientemente preparados para hacerle frente».

Este gráfico de Statista muestra los resultados del índice 'Seguridad Sanitaria Global', métrica usada en un estudio que compara a los países según su capacidad de respuesta ante una epidemia o pandemia, como en lo respectivo a si podrían prevenirla o los recursos de su sistema de salud para tratar a los enfermos.

Tal y como se ve en el mapa, el continente más débil ante la propagación global de una enfermedad sería el africano. Dentro de Europa, España ocupa el puesto número 15 de la clasificación global, con 65,9 puntos de los 100 posibles. El Estado mejor preparado es Estados Unidos, con 83,5 puntos.

Los países más y menos preparados para una epidemia
Capacidad de respuesta a una epidemia o pandemia en 2019*

| Países mejor preparados | |
|-------------------------|------------------------|
| 1 | Estados Unidos 83,5 |
| 2 | Reino Unido 77,9 |
| 15 | España 65,9 |
| 51 | China 48,2 |
| 193 | Corea del Norte 17,5 |
| 194 | Somalia 16,5 |
| 195 | Guinea Ecuatorial 16,2 |

* El índice de preparación se basa en la capacidad de respuesta sanitaria y los factores críticos que se relacionan con los niveles de enfermedades en 195 países. Fuente: 2019 Global Health Security Index.

4. Determine el tema central del texto.

A) La reacción de diferentes países ante el COVID-19, según un estudio.
 B) Las principales diferencias entre brote, epidemia y pandemia en 2019.
 C) Los países mejor preparados ante una eventual pandemia mundial.
 D) La capacidad para reaccionar ante una epidemia o pandemia en 2019.

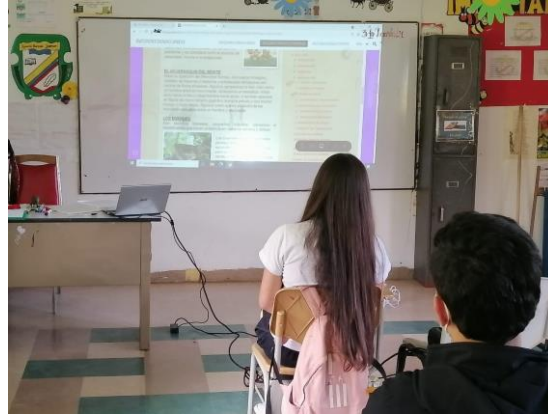
5. El término REPENTINO implica:

A) imprevisibilidad.
 B) desenfreno.
 C) impetuosidad.
 D) inclemencia.

6. Tomando en cuenta la infografía y el texto, se infiere que ante una epidemia, un país africano como Tanzania

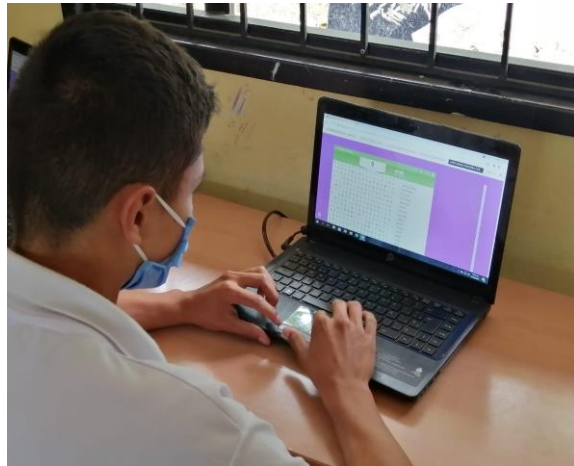
A) es posible que tenga menor capacidad de reacción que uno europeo como Dinamarca. *es estm*
 B) solo incrementaría sus niveles de mortalidad debido a la dejadez de sus autoridades.
 C) se posicionaría en varios puestos por debajo de Somalia, debido a su condición económica.

ANEXO 3.***Actividad 1. Cápsula Colombia aprende: La leyenda. Estudiantes explorando.*****ANEXO 4.*****Actividad 2. Lee.....yendas***

ANEXO 5.***Actividad 3. Fácil de hacer*****ANEXO 6.*****Actividad 4. Puzle sobre la llorona***

ANEXO 7.

Actividad 5. Mitos y leyendas Word Search puzzle



ANEXO 8.

Actividad 6. Mitos y leyendas de Colombia.



ANEXO 9.**Actividad 7. Quizzis pratique link****ANEXO 10.****Actividad 8. Las funciones del lenguaje.**

ANEXO 11.**Actividad 9. La caja de pandora.****ANEXO 12.****Actividad 10. Preguntando ando: Tabulación en Cuestionario de Google Forms**

Preguntas Respuestas **29** Configuración Total de puntos: 50

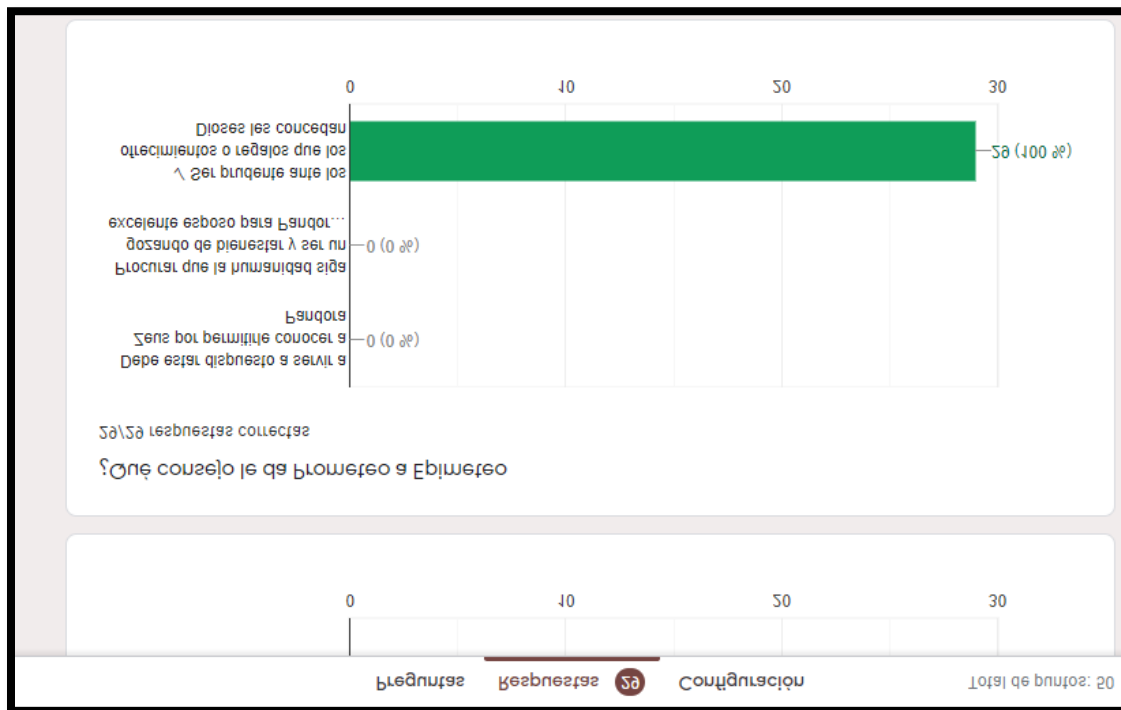
Nombre y apellido
29 respuestas

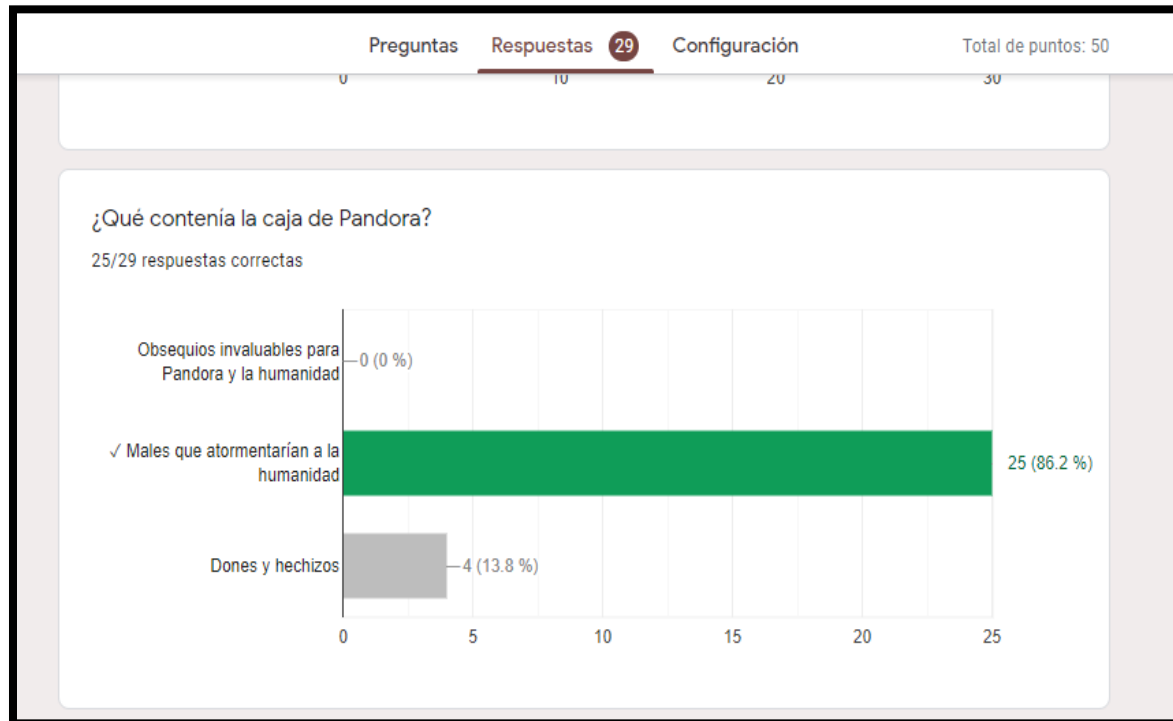
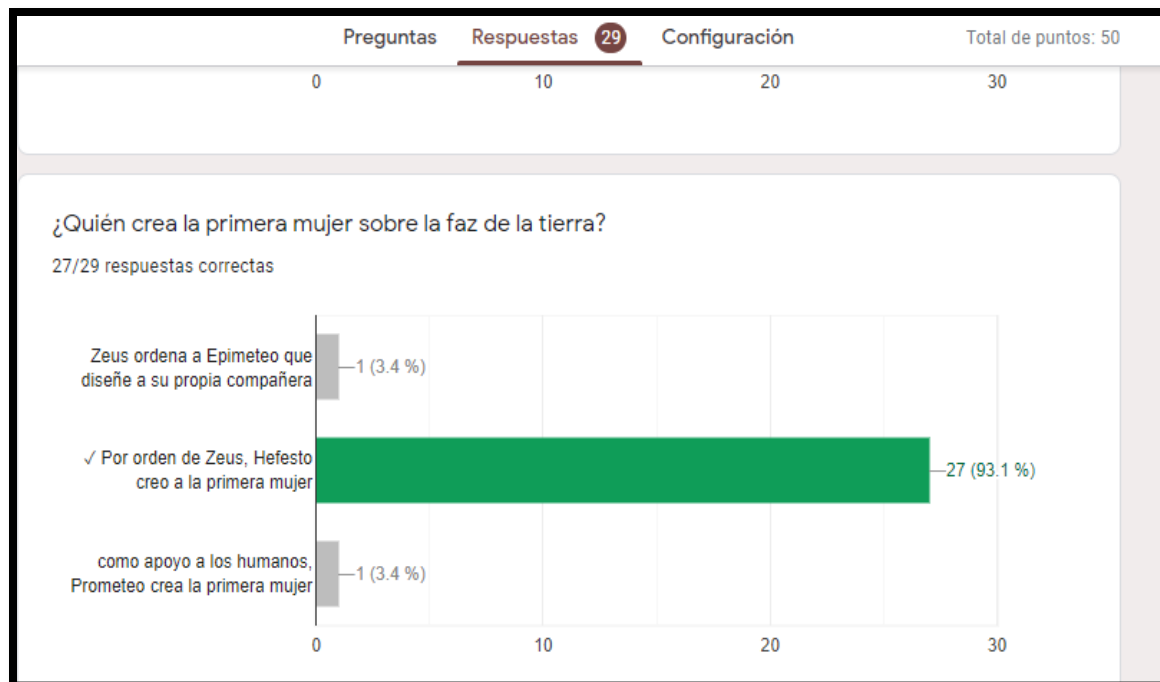
- José Alexander Bojacá
- Daniel Felipe Castro Pedraza
- Harold Stiven Buitrago Acero
- Daniel Berrocal
- holman acero pedraza
- Alix Yisela Garcia Acosta
- Paola carrillo
- Cristian Bernal
- Zhaira Diaz

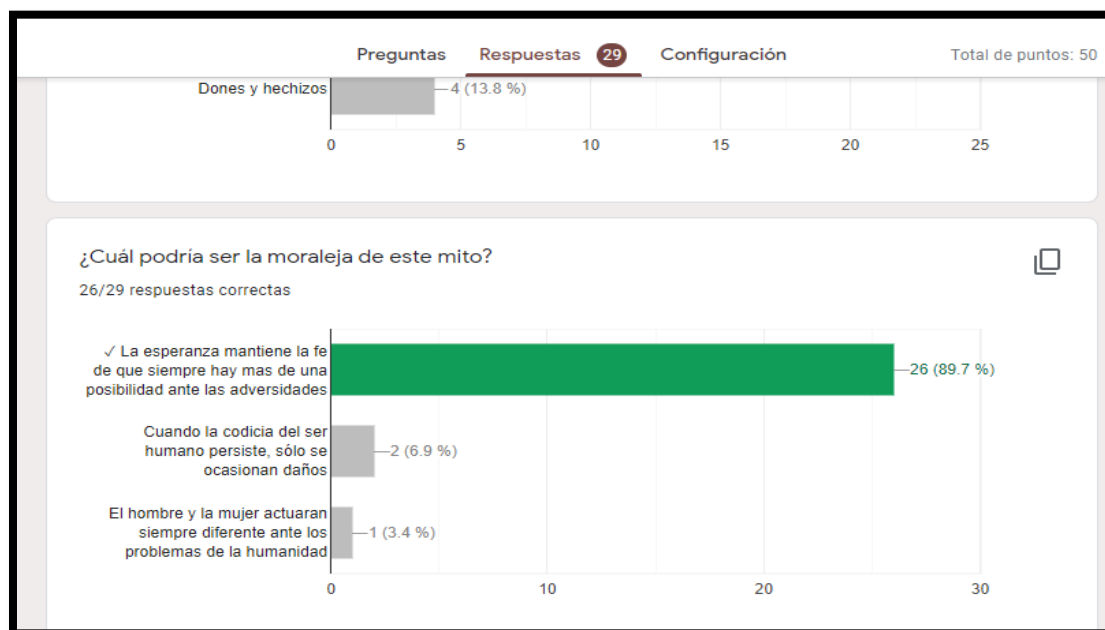
Preguntas Respuestas **29** Configuración Total de puntos: 50

¿Por que consideras que el anterior video es un ejemplo de mito?
29 respuestas

- Es un cuento mitológico
- por los valores y antivalores
- Por que explica el origen del los antivalores en el hombre
- explica el origen de los principios y valores también los antivalores del hombre
- porque explica la creacion de de lo antivalores
- cuenta una historia fantastica sobre el origen de algo relacionado con la realidad
- porque es algo ficticio y probablemente no ocurrio
- es considerado mito ya que son relatos que se cuentan como cosas sobre naturales
- porque explica la creacion de los antivalores



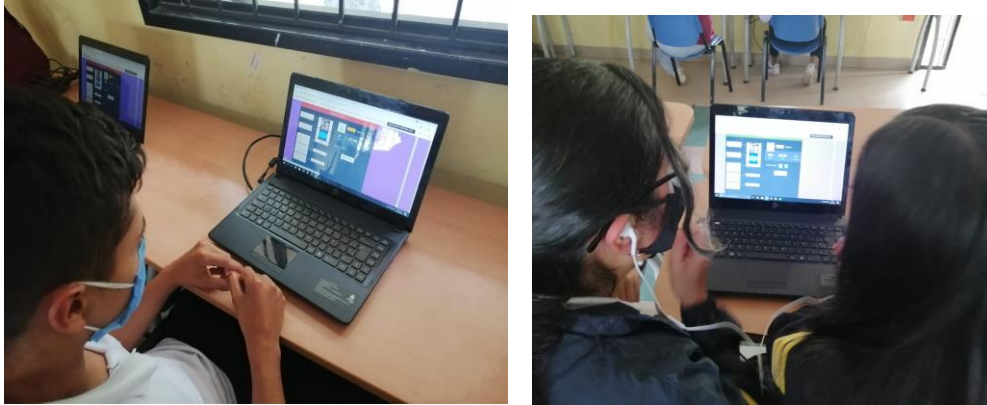
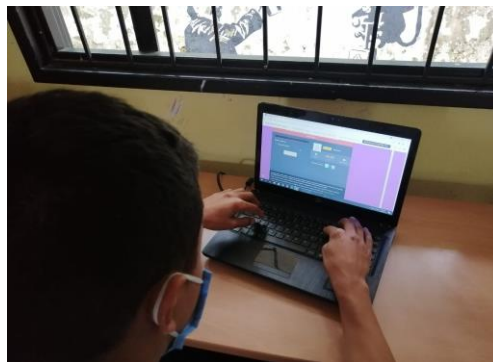
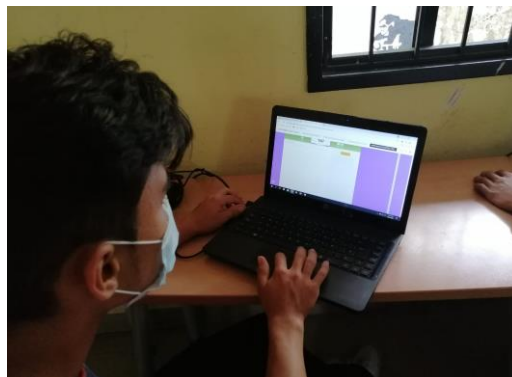




ANEXO 13

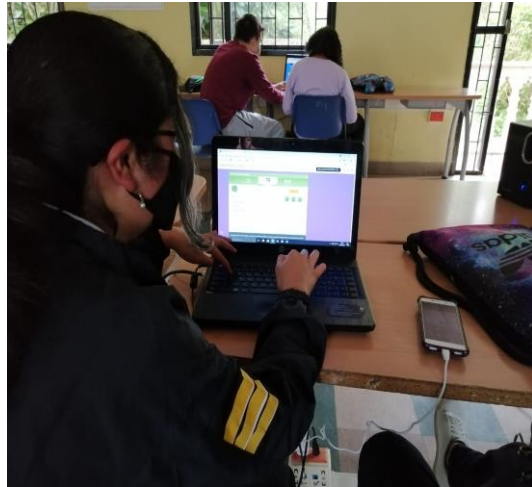
Actividad 11. Ampliando la cosmovisión



ANEXO 14.***Actividad 12. Reconociendo leyendas*****ANEXO 15.*****Actividad 13. Cultura latina*****ANEXO 16.*****Actividad 14. Cultura de latino América***

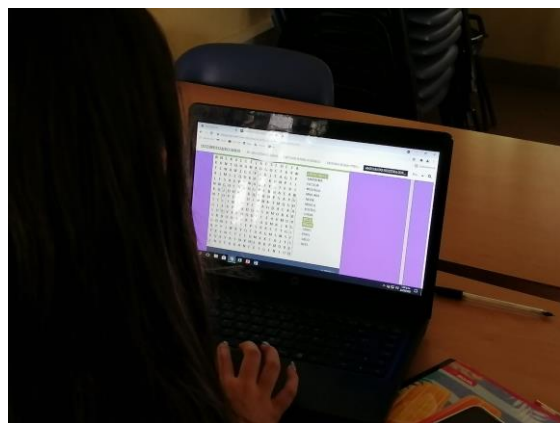
ANEXO 17.

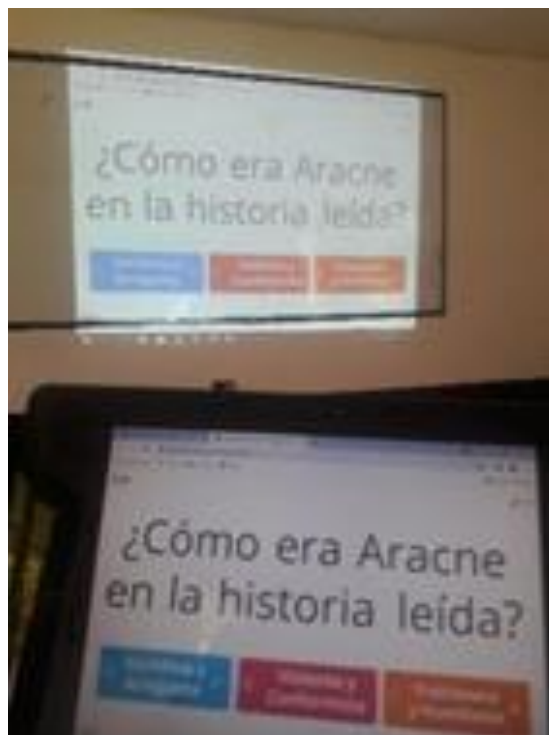
Actividad 15. Leyendas de Latinoamérica



ANEXO 18.

Actividad 16. La cultura europea



ANEXO 19.***Actividad 17. Aracne y la diosa atenea (Rueda de la fortuna)*****ANEXO 20.*****Actividad 18. Preguntando ando.***

ANEXO 21.

Actividad 19.A investigar y reflexionar

Zhaira Yiseth Diaz Castillo 10-02A

ACTIVIDAD

- 1) ¿Qué tanto sabes sobre las razones de la momificación de algunos habitantes de nuestro municipio? Averigua con tus abuelos o adultos mayores, que explicaciones han escuchado sobre el origen de este fenómeno natural.
- 2) Investiga que mitos y leyendas se conocen en este municipio y sus alrededores, también de que tratan.
- 3) ¿Por qué es importante preservar los mitos y leyendas como tradición oral de las comunidades del mundo?

SOLUCIÓN

1) Preguntándole a mi madre ella me dice que lo que ha escuchado acerca de este fenómeno natural en los cadáveres se produce por algunos elementos como lo son el balu la guatila entre otras que son producidos aquí mismo en San Bernardo

2) Mi padre me dice que le han dicho que es por la tierra y el clima que permite que solo algunos cadáveres se mantengan intactos y no entren en descomposición total

3) Uno de los mitos que más he escuchado es el del oso y la mujer, que trata de que cuando las mujeres salían a lavar ropa al río, una señora salió sola y un oso que estaba cerca la raptó y se la llevo para el monte y no la dejaba volver por que la tenía prisionera y la alimentaba con frutas y carne de animales. Cuando se inicio una búsqueda intensiva se dieron

Cuenta que habian marcas en las hojas secas
 y debido a eso la guiaron al lugar donde
 ella estaba unos dias despues. Cuando la
 encontraron estaba desmayada por las condi-
 ciones en que el oro la tenia, pero recibió
 atención y fue salvada.

3) A mi me parece que es muy bueno e impor-
 tante por que muchas veces esos mitos
 y leyendas llevan una parte de la historia
 del lugar donde vivimos y por que han
 sido conservadas durante muchas generaciones
 y para mi se debería seguir haciendo

Yeimy Paola Carrillo Castillo

102.

20 de octubre.

1. ¿Que tanto Sabes sobre las Razones de la manifestacion de algunos habitantes de nuestro Municipio? Averigua con tus abuelos o padres.

Rta = **Leyenda del Puente de la Trampa Del Río Negro.**

• **Leyenda de los Patos.**

• Hace cincuenta años aproximadamente, al pasar por el puente de la trampa a altas horas de la noche, se escuchaba debajo de él el murmullo y chapotear de una bandada de patos. Cuando algún vecino del lugar se atrevía a acercarse con una

linterna para alumbrar el sitio de donde provenía el ruido, ya no se escuchaba nada. Ante esto, la gente se asustaba y huía del lugar, e incluso evitaba, dentro de lo posible, cruzar por allí, pues se le hacía inverosímil escuchar semejantes ruidos a esas horas de la noche. Con el tiempo, los ruidos desaparecieron misteriosamente.

2. Investiga que mitos o leyendas se conocen en este municipio y sus alrededores también de que tratan.

Rta = Leyendas que ocurrieron en el puente de la trampa. Como por ejemplo la de un duende que apareció en el río bañándose y al parecer era de la Vereda San Antonio.

También la del diablo que se bañaba

Debajo del puente ya que altas ^{horas} de la noche se veía un espanto que producía la visión de un diablo. Pero tiempo después se aclaró que era un perro labrador y que le gustaba bañarse en el río por las Noches.

3. ¿Porque es importante preservar los mitos y leyendas como tradición oral de las comunidades del mundo?

Rta = es importantes preservar los mitos y leyendas ya que son relatos autóctonos que contienen rasgos de los pueblos o otros lugares.

102

Paola Carrillo.

② También he escuchado sobre lo de las momias que ^{se} quedan momificadas por la alimentación

ANEXO 22.

Pantallazo documento en Excel Tabulación Encuesta Docentes

The screenshot displays an Excel spreadsheet with the following data table:

| Pregunta | Entusiasmo y proactividad | Desinterés y resistencia | Receptividad y cumplimiento de algunas metas | Confusión y negligencia |
|---|---------------------------|--------------------------|--|-------------------------|
| Al realizar una práctica pedagógica que implique un ejercicio de lectura, observa en los estudiantes de su clase: | | 4 | 1 | |

Below the table, a pie chart is titled "Al realizar una práctica pedagógica que implique un ejercicio de lectura, observa en los estudiantes de su clase". The chart shows the following distribution:

- Entusiasmo y proactividad: 0%
- Desinterés y resistencia: 80%
- Receptividad y cumplimiento de algunas metas: 20%
- Confusión y negligencia: 0%

At the bottom of the spreadsheet, a text box contains the statement: "La actitud vista al iniciar el ejercicio lector se mantiene durante:".

ANEXO 23.

Pantallazo documento Excel tabulación cuestionario de lectura