



UNIVERSIDAD PRIVADA NORBERT WIENER
Escuela de Posgrado

Tesis

USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL FORTALECIMIENTO
DE LA COMPRENSIÓN TEXTUAL DE LOS ESTUDIANTES DEL
GRADO SÉPTIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA POLICARPA
SALAVARRIETA DE GIRARDOT

Para optar el grado académico de:
Magister

Presentada por
YUDY MARITZA QUIMBAYO GÓMEZ
OSCAR ALFONSO SANABRIA ABRIL

Lima - Perú
2017

Uso de la Plataforma Educaplay en el Fortalecimiento de la
Comprensión Textual de los Estudiantes del Grado Séptimo de la
Institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot

Asesor: GISSELA RIVERA ARELLANO

Dedicatoria

*En mis momentos de soledad
estas tú, nunca me dejas sola,
en tu corazón me das refugio
me abrazas fuertemente con tu amor
tomas mi mano y guías mi sendero
me das sabios consejos
eres mi amigo, mi confidente
eres la esencia del amor más puro
siempre estarás ahí....
eres la luz de mi corazón
confío en ti Jesús mi gran amigo.*

Para nuestros seres queridos.

Yudy Maritza Quimbayo Gómez

Agradecimientos

A la Universidad Norbert Wiener, por darnos la oportunidad de realizar los estudios de Posgrado y permitirnos ser mejores profesionales, analistas, críticos e investigadores en el desarrollo de nuestro trabajo de investigación.

Institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot 2016, por permitirnos llevar a cabo la ejecución de nuestro trabajo de investigación.

A nuestros estudiantes del grupo muestral por estar siempre prestos y activos a las diferentes actividades que hicieron posible la realización de nuestro trabajo de investigación.

Y a todas aquellas personas que de una u otra forma, colaboraron o participaron en la realización de esta investigación, extendiendo mi más sincero agradecimiento.

TABLA DE CONTENIDO

LISTA DE TABLAS.....	viii
LISTA DE GRÁFICAS.....	ix
RESUMEN.....	xi
Abstract.....	xii
INTRODUCCIÓN	xiii
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
1.1. Planteamiento del problema.....	16
1.1.1. Preguntas preliminares.....	19
1.1.2. Preguntas de investigación.....	19
1.2. Objetivos de la Investigación.....	19
1.2.1. Objetivo General	19
1.2.2. Objetivos Específicos.....	19
1.3. Justificación	20
1.4. Alcance y limitaciones de la investigación.....	22
1.3. Formulación de hipótesis.....	23
1.3.1. Hipótesis general.....	23
1.3.3. Operacionalización de variables.....	26

CAPITULO II MARCO TEÓRICO.....	29
2.1. Generalidades TIC	29
2.1. Sistemas de gestión de aprendizaje - LMS.....	30
2.2. Uso de plataformas educativas.....	33
2.3. Antecedentes de la investigación	41
2.3.1. Antecedentes internacionales.....	41
2.3.2. Antecedentes nacionales.....	47
2.4. Bases legales	54
2.5. Bases teóricas.....	54
2.5.1. Software Educativo	89
2.6. Definición de términos básicos.....	92
CAPÍTULO III METODOLOGÍA.....	102
3.1. Tipo de investigación	104
3.2. Diseño de la investigación.....	106
3.3. Población y muestra	106
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	108
3.4.1. Validación de Instrumentos.....	109
CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	111
4.1. Análisis y presentación de datos.....	111
4.1.1. Descripción del Pre-test y Post-test.....	112
4.1.2. Referente al uso de la plataforma Educaplay	113
4.1.3. Resultado respecto a la variable: Plataforma Educaplay	119

4.1.3.1. Actividades aplicadas	121
4.1.4. Discusión de Resultados respecto a la variable comprensión textual	123
4.1.4.1 Prueba de Wilcoxon.....	125
CAPITULO V - CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	128
5.1. Conclusiones.....	128
5.2. Sugerencias.....	130
REFERENCIAS.....	132
ANEXOS.....	137

LISTA DE TABLAS

Tabla N° 1. Operacionalización de operaciones - Objetivo General.....	86
Tabla N° 2. Operacionalización de operaciones - Objetivos específicos.....	87
Tabla N° 3. Distribución de la población.....	95
Tabla N° 4. Validez y confiabilidad de la muestra.....	98
Tabla N° 5. Resultados obtenidos a partir de la presentación de la prueba ...	116
Tabla N° 6. Diferencia del pretest y el posttest.....	116
Tabla N° 7. Orden de datos para análisis de ligaduras	117

LISTA DE GRÁFICAS

Gráfica No 1. Prueba Inicial	100
Gráfica No. 2. Presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la plataforma Educaplay	101
Gráfica No 3. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora en la Plataforma Educaplay.....	101
Gráfica No. 4. Los cuestionarios tipo “test” te ayudaron a identificar información relevante del texto.....	103
Gráfica No. 5. La actividad de “completar el texto” te ayudo a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta	104
Gráfica No 6. Las actividades de “sopa de letras” te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.....	104
Gráfica No. 7. En la actividad de la ruleta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra.....	106
Gráfica No. 8. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.....	107
Gráfica No. 9. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.....	108

Gráfica No. 10. Actividad aplicada: La Ruleta.....	110
Gráfica No. 11. Actividad lectura: un alto en el camino.....	111
Gráfica No. 12 Sopa de letras: narración literaria.....	111
Gráfica No. 13 Actividad completar texto	112
Gráfica No. 14 Actividad la princesa y el guisante.....	112
Gráfica No. 15 Evaluación de comprensión lectora	113

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo general determinar en qué medida el uso de la plataforma Educaplay influye en la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot.

La población está constituida por estudiantes distribuidos en trece (13) niñas y siete (7) hombres en edades comprendidas entre 11 y 13 años, se abordó el diseño pre-experimental en relación con las variables de uso de la plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot. Se aplicó el estudio con un solo grupo perteneciente al grado séptimo con un diseño de pre-prueba – pos-prueba G: grupo de sujetos X: tratamiento estímulo o condición experimental, O: medición de los sujetos de un solo grupo.

Los resultados obtenidos en el pre - test y post-test a nivel del grupos control y experimental, muestran sus resultados en el post-test luego de trabajar diferentes actividades dentro de la plataforma “Educaplay” comparándolo con los resultados del grupo de control.

Palabras clave: actividades multimedia, Software educativos Plataformas educativas, recursos tecnológicos, TIC.

Abstract

The present research has as general objective to determine to what extent the use of the Educaplay platform influences the textual comprehension of the seventh grade students of the educational institution Policarpa Salavarrieta of Girardot 2016.

The population consists of students by thirteen girls and seven men between the ages of 11 to 13 years, we addressed the pre-experimental design in relation to the variables use of the platform Educaplay in strengthening the textual understanding of grade students Seventh of the educational institution Policarpa Salavarrieta de Girardot 2016. The study was applied with a single group belonging to the seventh degree design of pretest - post test G: group of subjects X: treatment stimulus or experimental condition, O: measurement of the subjects of A single group.

The results obtained in the pre-test and post-test at the level of the control and experimental groups show their results in the post-test after working different activities within the "Educaplay" platform, comparing it with the results of the control group.

Keywords: multimedia activities, educational software educational platforms, technological resources, ICT

INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante TIC), han ido evolucionando con el pasar del tiempo y a su vez se han posicionado a nivel global. En la actualidad son un elemento esencial en diferentes ámbitos de la vida social, académica y cultural en todos los países. En el ámbito educativo se requiere de una reorganización y reestructuración en el proceso de enseñanza-aprendizaje para lograr que las TIC se integren garantizando mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje garantizando que los estudiantes incorporen la tecnología que los rodea a sus prácticas cotidianas y la puedan entender comprender e integrar a sus vivencias.

De acuerdo con lo anterior, se hace imprescindible el estudiar de qué manera las TIC pueden transformar y mejorar en algunos casos las prácticas presenciales, ofreciendo nuevas posibilidades y recursos para enriquecer el proceso de enseñanza – aprendizaje. Desde esta perspectiva, su uso puede aportar a docentes y estudiantes, nuevas metodologías, estrategias, canales de comunicación y expresión, en un medio interactivo en el que se puede aprender con los otros (Pineda, 2013).

En consonancia con lo expresado, se plantea una investigación basada en el uso de las TIC, cuyo soporte tecnológico será la plataforma **Educaplay** como mediación en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes de grado 7º de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta del Municipio de Girardot.

La plataforma Educaplay es de fácil uso y cuenta con muchos recursos, este

sitio se puede transformar en un buen aliado a la hora de preparar actividades para los alumnos. Es una plataforma intuitiva y fácil de usar, gratis y no necesita software de instalación, los recursos creados son compatibles con plataformas LMS y se pueden embeber en páginas web o blogs. Permite crear colecciones para empaquetar actividades y facilitar el uso desde crucigramas, sopas de letras, hasta dictados y diálogos, todo reunidos en una interfaz.

En el contexto colombiano, el Ministerio de Educación Nacional (en adelante MEN) establece en sus Estándares de Tecnología e Informática:

“La necesidad de una alfabetización tecnológica, es decir, resulta amplia y totalmente importante que estudiantes y docentes, se formen para el uso de las TIC, de tal manera que la sociedad actual se aborde desde el uso apropiado de la ciencia y la tecnología, por lo que estas deben ser un recurso y componente indispensable en el aula, no solo para aprender a usar las herramientas tecnológicas, sino también para apoyar las distintas áreas de carácter obligatorias de los contenidos curriculares, posibilitando el mejoramiento de procesos de educación” (MEN, 2008).

La educación de nuestro país, las instituciones y los docentes en la búsqueda de la excelencia académica para la formación integral de profesionales, la contribución al conocimiento universal a través de la investigación, el servicio a la comunidad, el fomento de la cultura, debe hacer frente a los desafíos innovadores y a las nuevas oportunidades que brindan las herramientas tecnológicas dentro del ámbito educativo que permiten mejorar la manera de producir, organizar, difundir y controlar el saber en todos los niveles de los sistemas de enseñanza, garantizando el acceso equitativo a los participantes inmersos dentro del proceso educativo (estudiantes y docentes).

Por lo tanto, se hace indispensable la incorporación y el uso de herramientas tecnológicas interactivas educativas como medio que permitan mantener una adecuada comunicación entre el docente y estudiante al facilitarle el acceso a la información y el conocimiento necesario en todo lo relacionado con las TIC.

De ahí que los estudiantes, quienes son los beneficiados directos de las ventajas que brindan las herramientas tecnológicas educativas con la orientación de docentes que asumen un nuevo rol dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, puedan desarrollar diferentes estructuras cognitivas de acuerdo con sus necesidades.

CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

Aquellos lugares del mundo donde no se han realizado políticas de apropiación de las TIC se han quedado rezagados del mundo industrial, tecnológico, social y académico. En la actualidad los sistemas educativos se encuentran frente al desafío ante el uso de las TIC para facilitar a los estudiantes herramientas y conocimientos que requiere este periodo de tiempo. Las TIC están transformando la educación puesto que vienen cambiando la forma de enseñar y aprender, así como el rol del docente y el estudiante.

De otra parte, los niveles de pobreza de ciertos sectores de la población, se podrían disminuir utilizando adecuadamente los recursos tecnológicos de tal manera que influyan en el desarrollo social y económico de la comunidad, elevando el bienestar y su calidad de vida, generación de empleo con el acceso a los procesos de formación y capacitación se enfocaran a mejorar las competencias laborales de la comunidad en general.

El gobierno nacional garantiza la neutralidad tecnológica, entendida como la libre adopción de tecnologías, que permita fomentar la eficiente prestación de servicios, contenidos y aplicaciones que usen las TIC, sin embargo un número muy significativo de instituciones educativas se ve rezagada en temas de implementación de TIC en el aula.

Aún no se ha vinculado el uso de TIC en la sociedad colombiana en la forma que lo han realizado otros países, el uso de TIC abre un abanico de posibilidades para

acceder a la información, favorecen las oportunidades para trabajar, se incrementan las oportunidades formativas, se intercambian aprendizajes, experiencias y desde allí la generación de conocimiento, pero aún, el uso de TIC a nivel nacional es deficiente.

Los nuevos modelos educativos invitan a reflexionar sobre los procesos pedagógicos que ocurren en los nuevos espacios de aprendizaje y educación que deben superar grandes retos de innovación en el ámbito educativo, no hemos descifrado el potencial de los ambientes virtuales de aprendizaje, estos permiten que los estudiantes expresen sus inquietudes apoyados en herramientas interactivas las cuales propenden un ambiente más ameno y agradable en el área de lengua castellana donde los estudiantes interactúan y transforman significativamente su contexto.

No se puede desconocer que la aplicación cada vez más creciente de las TIC en todos los ámbitos del quehacer humano ha determinado un nuevo orden mundial, caracterizado por la globalización de la cultura, la economía y el conocimiento.

Las TIC han propiciado una serie de demandas sociales que obligan a replantear algunos principios relativos a los procesos de enseñanza – aprendizaje y debe dirigirse la atención en el desarrollo de habilidades básicas que faculten a nuestros docentes a enseñar utilizando las herramientas de la web 2.0 y otros recursos tecnológicos.

En ese contexto, las instituciones educativas deben procurar que sus profesores adquieran las habilidades necesarias para integrar las TIC en su ejercicio docente dentro de un marco pedagógico adecuado, con la perspectiva de favorecer el rol de los estudiantes como constructores activos del conocimiento evolucionando vertiginosamente la forma de enseñar y aprender sin límites de tiempo y espacio brindando la posibilidad de interconectar los participantes dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

En el ámbito de la educación formal en la básica secundaria, es necesario mejorar las estrategias didácticas para garantizar el cumplimiento de los Estándares básicos de competencias difundidos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN). La competencia lectora es hoy día, según los resultados de las pruebas de estado y las pruebas internacionales, una de las mayores dificultades de los estudiantes.

A pesar de que el uso de la redes sociales está muy contaminado y las consultas en la red no son de carácter académico en su gran mayoría, existen grandes posibilidades de reorientar su uso y garantizar que contribuya a mejorar las habilidades de lecto escritura de nuestros estudiantes.

Los estudiantes de nuestra región usan Internet, hacen parte de redes sociales, escriben más de lo que hacían hace unos años, pero el no orientar significativamente esas actividades, va degenerando el uso de la herramienta y convierte, un recurso valioso en uno muy peligroso.

Existen muchos portales educativos en la red, cursos interactivos, objetos virtuales de aprendizaje, vídeos tutoriales, páginas de cursos especializados, youtubers que asumen roles de profesores, etc. Pero nos interesa saber ¿en qué medida el uso de la plataforma Educaplay influye en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot 2016?

¿Por qué Educaplay? Porque es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia que nos permite crear aplicaciones de diversos tipos. Podemos usar mapas, herramientas para hacer test, adivinanzas, aplicaciones de dictado, crucigramas... son de momento 11 componentes que pueden ser personalizados para adecuarse a nuestras necesidades. Con más de 10.000 usuarios registrados, y completamente en español, permite también instalar todos los recursos generados en LMS (Learning Management System - Sistema de Gestión de Aprendizaje), permitiendo así registrar los resultados de las actividades y las evaluaciones. Un recurso obligatorio para tenerlo en cuenta dentro y fuera de las clases (Polo, 2011).

1.1.1. Preguntas preliminares

- ¿En qué medida el uso de la plataforma Educaplay influye en el fortalecimiento del nivel literal de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot?
- ¿En qué medida el uso de la plataforma Educaplay influye en el fortalecimiento del nivel inferencial en la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot?
- ¿En qué medida el uso de la plataforma Educaplay influye en el fortalecimiento del nivel crítico en la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot?

1.1.2. Preguntas de investigación

¿Cómo la plataforma educativa Educaplay contribuye el fortalecimiento de la capacidad lectora de los estudiantes de grado séptimo de la institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot conforme a las competencias que al respecto plantea el MEN?

1.2. Objetivos de la Investigación

1.2.1. Objetivo General

Determinar en qué medida el uso de la plataforma Educaplay influye en la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot 2016.

1.2.2. Objetivos Específicos

Determinar en qué medida el uso de la plataforma Educaplay influye en el fortalecimiento del nivel literal en la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot

Determinar en qué medida el uso de la plataforma Educaplay influye en el fortalecimiento del nivel inferencial en la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot

Determinar en qué medida el uso de la plataforma Educaplay influye en el

fortalecimiento del nivel crítico de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot.

1.3. Justificación

Cabe destacar que con la realización de esta investigación se pretende realizar un estudio para establecer los aspectos que deban ser considerados en cuanto a la necesidad y efecto que producen las metodologías virtuales de aprendizaje, específicamente con el uso de la plataforma Educaplay y cómo esta influye en la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot.

Las competencias a las que se deberán enfrentar los estudiantes desde el punto de vista social, exigen el dominio de los mecanismos y herramientas comunicativas que les permitan desenvolverse con la seguridad para liderar y transformar, los diferentes entornos sociales.

Considerando en consecuencia, que la comunicación por medio del español es uno de los pilares que sustentan el desarrollo de una compleja red de intercambios, en los que intervendrán seres humanos capaces de evolucionar constantemente en un mundo sujeto a constantes cambios, donde aquellos que estén mejor preparados podrán ajustarse con mayor seguridad a su entorno científico, tecnológico y cultural teniendo en cuenta su capacidad de uso y apropiación de las TIC.

Estos caminos toman forma a través de diversas acciones que se han venido adelantando en las últimas décadas, alrededor de la investigación del área en los enfoques tanto semántico como comunicativo, así como la reflexión crítica que hacen los docentes. Estas acciones han permitido tener una visión más madura y pertinente del área sobre las necesidades de los escolares en lo que respecta a la formación del lenguaje.

La tecnología permite colaborar en el logro de un objetivo común aportando potencialidad individual, respondiendo por los compromisos adquiridos y generando relaciones que favorezcan la participación de todos y la solución de dificultades.

La aplicación e incorporación de las TIC en la comprensión lectora permite involucrar a estudiantes y padres de familia quienes cada día valoran la importancia de las herramientas tecnológicas en la educación y así mismo el trabajo lector, partiendo de los intereses y necesidades de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, logrando estimular la comprensión y el hábito de leer, hasta que el estudiante descubra por su propia cuenta el placer de la lectura e intercambie sus ideas y pensamientos.

Se asume el aprendizaje y la enseñanza de la Literatura por medio de las TIC como una experiencia placentera, tanto para el estudiante como para nosotros los docentes, se constituye en espacio donde se intercambian ideas, se lee y se escribe con las herramientas tecnológicas. De esta forma, el educando no solo estará en contacto con la historia y producción literaria existente, sino que intentará aplicar nuevas tecnologías y preservar la tradición oral como elemento cultural valioso y creará sus propios textos literarios previo conocimiento de algunas técnicas de composición básica.

Las TIC y la comprensión lectora le dan al ser humano herramientas fundamentales, cruciales para asumir un rol social, lo que además fomentará la capacidad de liderazgo y facilitará el desempleo en diversos campos del conocimiento, enriqueciendo su visión del mundo.

Esta investigación es pertinente porque contribuye al análisis de las ventajas, desventajas y limitaciones de la implementación de una didáctica apoyadas en el uso de la plataforma virtual para asegurar aprendizajes duraderos, así como las prácticas de aula en la Facultad de Educación, tanto las que se encuentran enmarcadas en la enseñanza tradicional como las que utilizan la mediación tecnológica.

Es relevante, porque favorece el cambio de paradigma de los docentes de la institución con relación al uso de las TIC en sus prácticas pedagógicas cotidianas al asimilar una estrategia con la que pueden desarrollar competencias básicas y

tecnológicas ofreciendo como resultados llegar progresivamente a un cambio del pensamiento en la orientación de la enseñanza tradicional existente dentro del currículo escolar, por uno más maleable, que garantice el uso de las herramientas tecnológicas con las que cuenta la institución, que combine apropiadamente el aprendizaje tanto presencial como virtual o aprendizaje semi-presencial para propiciar el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias comunicativas y digitales. Además de incrementar posibilidades de trabajo en el aula y fuera de ella, como el trabajo colaborativo y la investigación en red.

1.4. Alcance y limitaciones de la investigación

Esta tesis de grado tendrá como alcance el análisis de una muestra aleatoria que permita determinar en qué medida el uso de la plataforma Educaplay influye en el fortalecimiento del nivel literal en la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot.

Es necesario mencionar las limitaciones de nuestra investigación. Una de ellas fue la falta de conectividad en el momento de aplicar la herramienta, los horarios no coincidían con la utilización de la sala de informática, en este caso se cambiaron los horarios para tener acceso a la sala. El otro inconveniente fue un lapso de inactividad por el normal desarrollo del calendario académico, para lo cual se esperó a que finalizara receso escolar o vacaciones para continuar con las actividades.

1.3. Formulación de hipótesis

1.3.1. Hipótesis general

Utilizando la plataforma Educaplay los estudiantes del grado séptimo alcanzan resultados significativos en la comprensión textual de la institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot 2016.

1.3.2. Hipótesis específica

- Utilizando la plataforma Educaplay los estudiantes del grado séptimo alcanzan resultados significativos en el fortalecimiento del nivel literal de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot.
- Utilizando la plataforma Educaplay los estudiantes del grado séptimo alcanzan resultados significativos Para fortalecimiento del nivel inferencial en la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot.
- Utilizando la plataforma Educaplay los estudiantes del grado séptimo alcanzan resultados significativos Para fortalecimiento del nivel crítico en la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot.

Para la comprobación de las hipótesis se describen a continuación las variables que en ella intervienen y los elementos que las componen, es decir, aquellos elementos que permitirán hacer validación de los resultados.

Comprensión literal. Evalúa los aspectos inherentes para garantizar que el estudiante tenga una óptima comprensión lectora identificando los elementos explícitos en el texto. La comprensión literal se habrá logrado si el estudiante puede expresar lo que ha leído con un vocabulario diferente, lo cual le permitirá avanzar hacia el siguiente nivel.

Algunas variables a evaluar e identificar: (Competencias)

- Identificar detalles.

- Precisar el espacio, tiempo y personajes.
- Secuenciar los sucesos y hechos.
- Captar el significado de palabras y oraciones.
- Recordar pasajes y detalles del texto.
- Encontrar el sentido a palabras de múltiple significado.
- Identificar sinónimos, antónimos y homófonos.
- Reconocer y dar significado a los prefijos y sufijos de uso habitual.

Comprensión inferencial. Evalúa la capacidad del estudiante para inferir información, concluir sobre situaciones que no están explícitas en el texto. Es importante porque necesitamos estudiantes que cuando lean, vayan más allá del texto.

Algunas variables a evaluar e identificar: (Competencias)

- Predecir resultados
- Deducir enseñanzas y mensajes
- Proponer títulos para el texto
- Planear ideas de fuerza sobre el contenido del texto
- Recomponer un texto variando hechos, lugares, etc.
- Inferir el significado de palabras
- Deducir el tema de un texto
- Elaborar resúmenes
- Prever un final diferente
- Inferir secuencias lógicas
- Interpretar el lenguaje figurado
- Elaborar gráficos para organizar ideas

Comprensión crítica. Es el ejercicio en el cual el estudiante hace una valoración

de juicios propios con respecto al texto, los relaciona con sus conocimientos previos. Aquí el estudiante elabora argumentos que sustentan a partir de argumentos sólidos.

- Algunas variables a evaluar e identificar: (Competencias)
- Juzgar el contenido de un texto
- Distinguir un hecho de una opinión
- Captar sentidos implícitos
- Juzgar la actuación de los personajes
- Analizar la intención del autor
- Emitir juicios de valores frente a lo sucedido o narrado
- Juzgar la forma en que el texto está escrito (estructura)

De otra parte, el Ministerio de Educación de Colombia, establece los niveles de lectura en competencias lectoras en su documento: Estándares Básicos de Competencias (2006). Inicialmente define lo que entiende por Estándares básicos así: “Los estándares básicos de competencias constituyen uno de los parámetros de lo que todo niño, niña y joven debe saber y saber hacer para lograr el nivel de calidad esperado a su paso por el sistema educativo y la evaluación externa e interna es el instrumento por excelencia para saber qué tan lejos o tan cerca se está de alcanzar la calidad establecida con los estándares. Con base en esta información, los planes de mejoramiento establecen nuevas o más fortalecidas metas y hacen explícitos los procesos que conducen a acercarse más a los estándares e inclusive a superarlos en un contexto de construcción y ejercicio de autonomía escolar” (p.9)

Luego se establecen dichos estándares clasificándolos en los siguientes aspectos:

- Producción textual.
- Comprensión e interpretación textual.
- Literaria.

- Medios de comunicación.
- Ética de la comunicación.

Para el caso de esta investigación se siguen las pautas descritas en las hipótesis específicas.

1.3.3. Operacionalización de variables

Recordemos que la operacionalización de variables es un proceso metodológico que consiste en descomponer deductivamente las variables que componen el problema de investigación, partiendo desde lo más general a lo más específico; es decir que estas variables se dividen (si son complejas) en dimensiones, áreas, aspectos, indicadores, índices, subíndices, ítems; mientras si son concretas solamente en indicadores, índices e ítems. (Carrasco, 2009)

Ahora bien, una variable es operacionalizada con la finalidad de convertir un concepto abstracto en uno empírico, susceptible de ser medido a través de la aplicación de un instrumento. El siguiente cuadro muestra el resultado de la operacionalización de las variables que se evidenciaron o tuvieron en cuenta en la presente investigación y acordes a los objetivos general y específicos planteados, así como a las hipótesis de investigación.

Tabla No. 1. Operacionalización de operaciones - Objetivo General

Objetivo General. Determinar en que medida el uso de la plataforma Educaplay, influye en la comprensión lectora de los estudiantes grado séptimo institución Policarpa Salavarrieta de Girardot 2016.							
Hipótesis General. Utilizando la plataforma Educaplay los estudiantes del grado séptimo presentarán mejores resultados en comprensión textual.							
VARIABLES	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Medida	Escala	Valor Final
Plataforma educativa Educaplay	Conjunto de páginas que conforman un portal con objetivos específicos de facilitar el aprendizaje de nociones y conceptos propios del sector educativo.	Manifestación y verificación de la forma como está conformado el mapa de navegación de la plataforma educativa.	Identificar	Conocimiento de la plataforma	Puntaje	Intervalo	Alto 61-100 Medio 31-60 Bajo 0-30
		Nivel de interacción con la plataforma en la búsqueda de información	Reconocer	Exploración de la plataforma	Puntaje	Intervalo	Alto 61-100 Medio 31-60 Bajo 0-30
		Forma en que define los sitios del portal que contribuyen a solucionar sus problemas lectores.	Aplicar	Utilización y apropiación del uso pedagógico de la actividad comprensión textual	Puntaje	Intervalo	Alto 61-100 Medio 31-60 Bajo 0-30

Tabla No. 2. Operacionalización de operaciones - Objetivos específicos

Objetivos específicos. Determinar en medida el uso de la plataforma Educaplay influye en fortalecimiento <i>nivel literal, inferencial y crítico</i> de comprensión lectora de los estudiantes del grado séptimo institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot.							
Hipótesis específica. Utilizando la plataforma Educaplay, los estudiantes del grado séptimo mejoran los resultados en lectura fortaleciendo su nivel literal, inferencial y crítico de comprensión lectora.							
Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Medida	Escala	Valor Final
Comprensión textual	Proceso que implica destejer significados y reconstruirlos, a partir de lo aportado por el texto.	Determina con claridad el contexto en el cual está escrito el documento.	Reconocer	Precisar el espacio, tiempo, personajes.	Puntaje	Intervalo	Alto 61-100 Medio 31-60 Bajo 0-30
		Utiliza mapas o líneas de tiempo para determinar los momentos claves del texto leído.	Utilizar	Secuenciar los sucesos y hechos.	Puntaje	Intervalo	Alto 61-100 Medio 31-60 Bajo 0-30
	La comprensión textual, afirma es lo que nos lleva a captar correctamente el contenido de un texto y almacenarlo en la memoria semántica para poder reconstruirlo.	Reconoce e identifica las palabras de un texto dentro y a partir de la descripción general y particular de cada párrafo.	Reconocer	Captar el significado de palabras y oraciones.	Puntaje	Intervalo	Alto 61-100 Medio 31-60 Bajo 0-30
		Supone secuencias y posibles resultados a los textos leídos. Es creativo en la proposición de diferentes desenlaces.	Proponer	Predecir resultados.	Puntaje		Alto 61-100 Medio 31-60 Bajo 0-30
		A partir de un texto soluciona dudas y hace conjeturas.	Deducir	Deducir enseñanzas y mensajes.	Puntaje	Intervalo	

CAPITULO II MARCO TEÓRICO

2.1. Generalidades TIC

Las tecnologías han comenzado a cambiar la forma en que se aprende en el aula. La revolución digital en el aprendizaje ahora amenaza con socavar el aula completamente como un lugar de estudio. Aprender a través de dispositivos móviles gana credibilidad todos los días y la creciente popularidad y el costo cada vez menor de los dispositivos de tableta refuerzan esto al proporcionar un formato que realmente es capaz de ofrecer cursos. Las personas siempre están tentadas de intentar argumentar a favor de que la tecnología tenga un impacto en el desarrollo de la pedagogía y, en muchos casos, se aprecia que el uso de la tecnología ha permitido a los docentes volver a pensar en lo que están haciendo.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante TIC) desempeñan un papel cada vez más importante en la forma de comunicarnos, aprender y vivir. El reto es aprovechar estas tecnologías de manera que sirvan a los intereses de los estudiantes y de la comunidad más grande de enseñanza y aprendizaje. Las TIC pueden contribuir al acceso universal a la educación, a la equidad en la educación, a la prestación de un aprendizaje y enseñanza de calidad, al desarrollo profesional de los docentes y a mejorar la gestión, la gobernanza y la administración de la educación siempre que se disponga de la combinación adecuada de políticas, tecnologías y capacidades. Es necesario:

- Adoptar un enfoque global de las TIC en la educación. Es a través de la Plataformas Educativas que se debe centrar el trabajo conjunto de los Sectores de Comunicación e Información, Educación y Ciencia, donde se aborden las

cuestiones de acceso, inclusión, equidad y calidad en la educación.

- Desarrollar recursos que pueden ayudar a los países a elaborar TIC eficaces en las políticas, estrategias y actividades de la educación. Esto incluye asegurar que las estrategias respondan a los desafíos causados por la brecha digital y las poblaciones más desfavorecidas.
- Crear programas que incluyan el fortalecimiento de la capacidad y asesoramiento en materia de políticas para la utilización de las tecnologías en la educación, en particular en los ámbitos emergentes como el aprendizaje móvil. Asegurar que los profesores tengan las habilidades necesarias para utilizar las TIC en todos los aspectos de su práctica profesional.
- Apoyar el uso y desarrollo de recursos y software educativos multilingües disponibles para uso y reutilización como resultado de licencias abiertas (recursos educativos abiertos - OER, software libre y de código abierto - FOSS)
- Promocionar el uso de las TIC para la educación inclusiva, incluso para las personas con discapacidad y la igualdad de género Recopilación de estadísticas y elaboración de indicadores sobre el uso de las TIC en la educación.
Proporcionar apoyo político para garantizar que el potencial de las TIC se aproveche eficazmente en todo el sistema educativo.

2.2. Sistemas de gestión de aprendizaje - LMS

Hoy día se con el uso de TIC se han posicionado los LMS como vía para construir aprendizajes guiados. Un Learning Management System (LMS) es aprendizaje en línea. Aunque el LMS es solo un componente de un sistema en línea, a menudo es el más prominente y visible. Dado que esta es la plataforma a través de la cual los maestros enseñarán y los estudiantes aprenderán, es extremadamente importante elegir el LMS con cuidado y permitir que los usuarios (profesores y estudiantes) usen el sistema antes de comprometerse con él.

La información más importante para elegir un sistema en línea son las preguntas más obvias y menos importantes: ¿qué desea que los alumnos sepan y puedan hacer? ¿Qué plataforma puede ayudarlos a lograr estos objetivos de aprendizaje?

La opción más común para la enseñanza en línea es un Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS). Learning Management Systems funciona como un aula en línea donde los instructores pueden mantener debates, cargar lecturas, mostrar videos y reproducir audio, llevar a cabo actividades de aprendizaje, hacer anuncios y evaluar y calificar el trabajo de los estudiantes. Los LMS almacenan y entregan materiales desarrollados en una variedad de formatos diferentes, desde documentos de MS Office hasta videos y aplicaciones de terceros.

Admiten interacciones sincrónicas (al mismo tiempo) y asincrónicas (no al mismo tiempo) entre profesores y estudiantes, estudiantes y estudiantes. Los sistemas de gestión de aprendizaje en línea pueden alojarse localmente (es decir, mantenerse en un servidor físicamente ubicado en una institución educativa) o remotamente, “en la nube” donde la compañía LMS (Moodle Rooms o un socio de Moodle, Desire to Learn o Blackboard) maneja todos los problemas relacionados con el servidor. Donde quiera que residan, los LMS requieren conectividad de alta velocidad y ancho de banda fuerte.

Esencialmente, todos los LMS tienen características “estándar” o típicas y uniformes, que incluyen:

- Analítica (con diversos grados de calidad)
- Aplicaciones.
- Entrega de Trabajo.
- Foro de discusión.
- Capacidad de carga / descarga de archivos.
- Grading.
- Mensajes instantáneos.
- Calendario en línea.
- Noticias y anuncios en línea (institución y nivel del curso)
- Cuestionario en línea.
- Wiki.
- Widgets que permiten conexiones a redes sociales.

Se presentará una descripción general rápida de algunas de estas herramientas básicas de cualquier sistema LMS.:

Páginas de discusión. Las páginas de discusión en LMS le permiten crear discusiones entrelazadas. Son muy útiles para responder preguntas generales de toda la clase, lo que permite a los estudiantes 'reunirse' o tener una discusión en clase sobre un tema presentado por el instructor. En algunos LMS, el panel de discusión puede vincularse con el libro de calificaciones para que las calificaciones se puedan asignar y registrar, pero esto a menudo es engorroso.

Discusiones enhebradas. Estas son discusiones que permiten a un usuario seguir un hilo / tema. He encontrado que son más útiles en clases pequeñas que en clases grandes. Cuando hay demasiadas notas en un hilo, los estudiantes dejan de leerlas, por lo que la discusión real puede verse frustrada.

Salas de chat. Las salas de chat son excelentes para el horario de oficina. Los estudiantes saben que pueden ir a cierta hora y encontrar a su instructor allí. Al igual que las horas de oficina en vivo, a veces nadie muestra, pero aquellos que lo hacen pueden obtener una respuesta inmediata a una pregunta y establecen otra conexión con su instructor.

Páginas de grupo. Las páginas grupales son áreas donde los estudiantes se pueden comunicar con un subconjunto de compañeros de clase, pueden compartir archivos y pueden trabajar en colaboración. Normalmente el profesor tiene que configurar los grupos, dando acceso a los estudiantes adecuados. Luego tienen una sección de discusión privada, un correo electrónico grupal y un espacio privado para compartir archivos. Estos son muy útiles para configurar proyectos colaborativos en clases en línea.

Libro de calificaciones. Los libros de calificaciones son un poco menos directos. En la mayoría de los LMS, el libro de calificaciones es bastante fácil de usar. En algunos, debe ser 'resinado' cada semestre. Muchos profesores utilizarán hojas de cálculo porque los libros de notas a veces pueden ser problemáticos en un LMS.

La mayoría de las instituciones educativas utilizan sistemas de información para estudiantes (SIS), que trabajan con un LMS (o algunos LMS tienen su propio SIS como componente de su conjunto de herramientas). El problema es que algunos LMS no funcionan con los sistemas de información de los estudiantes. Baste decir que para los libros de calificaciones y muchos LMS, como muchas relaciones ... es complicado.

Los LMS cumplen muchas funciones, pero es mejor considerarlos como un repositorio o un vehículo para el aprendizaje, no como el aprendizaje en sí mismo. Los LMS carecen de funcionalidad en las áreas más críticas de contenido-enseñanza e instrucción. Un LMS no enseña un curso en línea; el instructor lo hace a través del LMS. Y los LMS no son compatibles con la creación de contenido.

Por el contrario, el profesor con un diseñador instruccional o un diseñador instructivo diseña contenido, utiliza software de autoría de contenido dedicado y por separado, y coloca contenido en el LMS y ejecuta clases, debates y cuestionarios a través del LMS.

A través de un LMS, los cursos se pueden enseñar de forma asíncrona, lo que significa que los estudiantes y los profesores trabajan en diferentes momentos, no necesariamente en interacción en tiempo real entre ellos, o sincrónicamente, en tiempo real o en vivo.

2.2. Uso de plataformas educativas

La UNESCO (2013) indica que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo. Por ese lado nos podemos dar cuenta que la revolución de las tecnologías en la educación es un tema que está en constante investigación para el buen desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Dentro de la variedad de recursos, podemos mencionar las plataformas e-learning, plataforma educativa web o entorno virtual de enseñanza y aprendizaje que tal como definen (López y Matesanz, 2009) es una plataforma web que integra un conjunto de herramientas para la enseñanza – aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial (e-Learning) y/o una enseñanza mixta (b-learning, donde se combina la enseñanza en Internet con experiencia en la clase presencial.

Educaplay es una plataforma que permite diseñar actividades educativas Online. Por ejemplo, crear crucigramas, preguntas con varias opciones, pulsar sobre el lugar correcto, emparejar, rellenar huecos, etc. Sirve para que el profesor elabore actividades o para que las hagan los propios alumnos.

Para que un alumno pueda lograr puntuación extra desde casa tiene que crearse su propia cuenta personal, de esta forma el profesor sabe si ha hecho alguna actividad y la puntuación que ha obtenido.

Las actividades educativas multimedia creadas con Educaplay están basadas en tecnología flash. Cualquier usuario registrado en Educaplay puede diseñar actividades educativas con un resultado atractivo y profesional, en tan sólo unos minutos. Una ventaja que tiene este servicio frente a otros es que permite descargar la actividad en formato flash para poder hacerla sin conexión a Internet.

Las actividades generadas con Educaplay pueden ser reproducidas desde cualquier navegador, tanto Online vía web, como de manera local, es decir desde cualquier medio de almacenamiento CD, DVD etc. De esta forma cualquier profesor puede facilitar a sus alumnos actividades de una manera rápida y sencilla, tanto si dispone de Internet en clase como si solamente dispone de unos cuantos ordenadores.

Se Describirán algunas las diferentes actividades que se pueden realizar en la plataforma educativa:



*Figura No 1. Actividades a desarrollar en la plataforma Educaplay.
Fuente: <http://aularagon.catedu.es/materialesaularagon2013/herramelab/or/mm3/TutorialEducaplay.pdf>*

Adivinanzas. Actividades en las que se deben averiguar una palabra a partir de una serie de pistas que se van facilitando. Mientras más pistas se soliciten menor será el puntaje. Cada adivinanza tiene un número máximo de intentos que no se deben superar. Las pistas pueden ser de texto o de audio y pueden ir acompañadas de una imagen incompleta que según se va pidiendo pistas van completándose y mostrándose con más claridad.

Objetivo: Repasar conceptos mediante definiciones, sonidos e imágenes.

Crucigramas. Autodefinidos, multimedia que se debe completar haciendo corresponder una letra en cada casilla. Para completar una palabra se debe pulsar con el ratón sobre cualquiera de las casillas de dicha palabra, y entonces se muestra la definición de esa palabra. La definición de cada palabra puede presentarse de tres formas:

- Mediante un definición escrita, como es habitual.
- Mediante un sonido.
- Mediante una imagen.

Existen palabras en horizontal y en vertical, que se escriben de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Objetivo: Repasar conceptos mediante definiciones, sonidos e imágenes.

Sopa de letras. Actividad en la que pulsando y arrastrando el mouse para encontrar las palabras. Se coloca el título y las palabras a buscar, así como las direcciones en las que colocan las palabras. Se puede ajustar la dificultad al público al que está dirigida la actividad. Es posible configurar las pistas de tres formas:

- Sin pistas sobre las palabras a buscar.
- Solamente se muestra el número de caracteres de cada palabra que buscamos.
- Se muestran a la derecha las palabras que tenemos que encontrar en la sopa de letras.

Objetivo: Repasar el vocabulario aprendido.

Completar los textos. Actividad que consiste en añadir las palabras que faltan a un párrafo o frase, que previamente se ha eliminado. Existen dos métodos para completar los espacios en blanco:

- Pulsar sobre las palabras que se muestran en la parte inferior de forma ordenada. Si existe algún error se debe pulsar sobre la palabra incorrecta en la frase.
- Escribir en cada espacio en blanco la palabra mediante el teclado.

En ocasiones la actividad será muy sencilla ya que solamente se debe completar algún hueco. En otras ocasiones resultará mucho más compleja y entretenida al tener que ordenar completamente una frase en la que se dan las palabras sueltas debiendo formarlas de manera completa. Esta actividad es muy utilizada para cursos de idiomas o para para niños de primaria.

Objetivo: Afianzar ideas y definiciones en contextos más serios, donde debemos formar completamente la frase.

Diálogo. Actividad que consiste en escuchar y leer un diálogo entre dos o más personajes.

También permiten anular el audio de uno o varios personajes para que el usuario

pueda asumir el rol de dicho personaje, disponen de dos modos de reproducción: reproducción continua, y reproducción frase a frase donde el usuario dosifica la reproducción del diálogo y las pausas entre frases.

Objetivo: Afianzar la parte comunicativa y pronunciación individualmente o en grupo.

Dictados. Actividad que consiste en escribir exactamente el texto que se dicta. Es importante detallar, a la hora de dictar, los signos de puntuación tales como comas, puntos, signos de interrogación, etc. Para que la corrección sea exacta y no haya problemas. Cuando se define el dictado, se coloca el título y los parámetros que configuran la corrección:

- Sensible a mayúsculas.
- Sensible a los acentos.
- Sensible a saltos de línea.
- Número de intentos.

Esta actividad permite poner un límite de intentos, así como un máximo de fallas, tiempo entre una frase y la otra, y un tiempo límite para toda la actividad.

Objetivo: Comprensión oral y escrita.

Ordenar letras. Actividad que consiste en ordenar las letras que se nos presentan desordenadas, para formar una palabra o frase. Existen varias formas de ordenar las letras:

- Escribiendo con el teclado la palabra completa.
- Pulsando sobre las letras en el orden correcto. Es el método más rápido y cómodo para resolver esta actividad.
- Pulsando y arrastrando cada letra a su lugar de destino. Es un método visual pero más lento que el anterior. Se puede facilitar una pista mediante sonido.

Objetivo: Repasar la forma correcta de escribir las palabras.

Ordenar palabras. Actividad que consiste en ordenar las palabras que se presentan desordenadas, para formar una frase o párrafo. Existen varias formas de ordenar las palabras:

- Escribiendo con el teclado la frase completa. Aunque resulta más incómodo es interesante cuando se trata de practicar con la ortografía de las palabras, sobre todo en el aprendizaje de idiomas.
- Pulsando sobre las palabras en el orden correcto. Es el método más rápido y cómodo para resolver esta actividad.
- Pulsando y arrastrando cada palabra a su lugar de destino. Es un método visual pero resulta más lento que el anterior.

El enunciado de la pregunta y la pista para llegar al resultado se muestran en la parte superior. También se puede facilitar una pista mediante sonido.

Relacionar elementos. Actividad que consiste en organizar una serie de palabras para ordenarlas correctamente. Existen variaciones de esta actividad en la que se debe encontrar todos los términos de un grupo, como por ejemplo todos los animales que son mamíferos, todos los que son aves etc. También configurar el número máximo de intentos para superar cada actividad.

Objetivo: Repasar vocabulario y reconocer varias palabras de un mismo género.

Crear cuestionarios tipo test. Actividad que consiste en contestar una serie de preguntas encadenadas secuencialmente. El número de preguntas de cada test se establece al crear la actividad. Es posible definir un test con un número mayor de preguntas del que se presentan al usuario, de manera que estas preguntas son elegidas aleatoriamente del total.

Esta característica permite hacer test de forma que el usuario tenga la percepción de estar realizando actividades diferentes.

Las respuestas pueden establecerse de estos tipos:

- De forma escrita.
- Seleccionando una respuesta de entre varias opciones. Estas opciones pueden venir definidas mediante texto e imágenes.
- Seleccionando múltiples respuestas de entre varias opciones.

Estas opciones pueden venir definidas mediante texto e imágenes.

Objetivo: Evaluar aprendizajes

Mapa interactivo. Actividad que consiste en definir sobre una imagen que subimos (fotografía, mapa, esquema, etc.) Una serie de puntos que se identifican con su nombre. Por ejemplo, se puede identificar los nombres de los ríos sobre un mapa, los huesos del cuerpo humano sobre un esqueleto, etc. Se puede configurar la actividad para que esta pueda ser resuelta de 2 formas diferentes:

- La opción más sencilla es mediante clickar. En este modo se debe pulsar con el ratón sobre las áreas que nos indican en la parte superior.
- La otra posibilidad es escribir. Se debe pulsar sobre cada punto y a continuación escribir el nombre de la zona sobre la que se ha pulsado.

Objetivo: Profundizar en temas específicos, reconociendo correctamente el vocabulario aprendido sobre las imágenes.

Videoquiz. Los contenidos educativos que existen hoy en día en la red son infinitos, concretamente Youtube cuenta con un número muy elevado de vídeos con una calidad didáctica extraordinaria. Con esta actividad, se da un añadido a dichos contenidos, ofreciendo la posibilidad de intercalar preguntas sobre los vídeos. La estructura de la actividad, estará definida por secuencias que estarán formadas por un vídeo, o parte de él, y una pregunta que se realizará al final de dicha secuencia.

Para definir las secuencias, se debe pasar por tres fases:

- Elección del vídeo: Se puede utilizar el buscador, o si se conoce la URL insertar directamente.

- Elección de la secuencia sobre la que se realizará la pregunta.
- Definición de la pregunta: Cada pregunta vendrá definida por un enunciado, y las respuestas pueden definirse de los siguientes tipos;
 - De forma escrita, o escrita más amplia.
 - Seleccionando una respuesta de entre varias opciones. Estas opciones pueden venir definidas mediante texto e imágenes.
 - Seleccionando múltiples respuestas de entre varias opciones. Estas opciones pueden venir definidas mediante texto e imágenes.

Así, la plataforma “Educaplay” cuenta con una gama de actividades para desarrollar las diferentes capacidades en las diferentes áreas del aprendizaje, un magnífico ejemplo es el Videoquiz creado por un Educaplayer7, para reforzar las habilidades de Listening y Reading en el área de inglés. Los alumnos tenían que contestar nueve preguntas de opción múltiple cada cierto tiempo luego de observar y escuchar la información de un vídeo atentamente.

2.3. Antecedentes de la investigación

En Colombia el uso de las TIC en la educación, ha sido de gran impacto gracias al compromiso mancomunado de los ministerios de Educación y TIC de tal manera que se están realizando grandes cambios con la dotación de tecnología y capacitación que asumen los desafíos de la actual sociedad y que buscan no solo promover sino potenciar una mejor educación apoyada en la tecnología.

“Esa potencialidad no depende de las tecnologías mismas sino de los modelos sociales y pedagógicos en las cuales se utilice” (Tedesco, 2005). Para ello, es de vital importancia la promoción de experiencias de aprendizaje más creativas que incrementen los niveles educativos debido a los cambios que generarían en los procesos y estrategias didácticas-pedagógica implementadas por los docentes “en la partida” cuestión que tiene varias dimensiones. Aquí se consideran solo tres aspectos: las diferencias de conectividad entre países “la brecha interna” es una nueva forma de exclusión social, hace referencia a las desigualdades de acceso “en la partida” se refiere a las desigualdades en el acceso a las TIC que tienen lugar dentro de los países latinoamericanos. En este capítulo se abordarán los diferentes estudios y autores que tanto a nivel nacional como internacional están relacionados con el tema de investigación desarrollado.

2.3.1. Antecedentes internacionales

En el contexto internacional pueden destacar de manera directamente relacionada con el uso de mediaciones tecnológicas para el aprendizaje:

Para la profesora Pompeya (2008) el objetivo del uso de las TIC es utilizar diferentes recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en función de las nuevas tendencias hacia modalidades mixtas de aprendizaje que sugieren poner a disposición de los alumnos los medios adecuados para cada necesidad educativa.

Metodología y conclusiones. Se realiza un aporte a través de una propuesta concreta de diseño e implementación de un material hipermedial y el desarrollo

de una experiencia piloto que incorpora el uso del material para un grupo de alumnos testigo, proponiendo un plan de evaluación sobre las implicaciones de esta incorporación, involucrando como destinatarios de esta evaluación a docentes y alumnos. Se propondrán los indicadores para evaluar entonces el impacto en relación con los objetivos que se plantean en la elaboración de este material.

La autora concluye que “la experiencia realizada ha permitido afirmar que los alumnos están abiertos y evidencian una mayor motivación al incluir materiales en diversos formatos, de acuerdo a las necesidades de cada tema a tratar. La modalidad El b-Learning (distintas formas de aprendizaje: semi-presencial, aprendizaje mixto, aprendizaje combinado y aprendizaje híbrido.) Exige el esfuerzo de los docentes de analizar cuáles son los mejores medios para enseñar cada tema, exige diversificar y flexibilizar el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Pero, es un camino que vale la pena cuando se ven los resultado” (p. 135)

Se aprecia que el uso de las TIC contribuye al fortalecimiento de las habilidades de aprendizaje de los estudiantes, “están abiertos y evidencian una mayor motivación al incluir materiales en diversos formatos”, por tanto es posible que el uso de TIC contribuya a fortalecer las habilidades lectoras.

Esta investigación se presentó en la Universidad de la Plata, La Plata, Argentina y el motivo principal, además del trabajo de grado, fue presentar un balance general de la importancia del uso de las TIC en los procesos educativos en general.

Análogamente Matute (2013) establece como objetivos conocer el uso de las TIC en la enseñanza del inglés en los centros educativos públicos de educación media del casco urbano de la ciudad de Santa Bárbara.

Metodología y conclusiones. Está basado en un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, puesto que tiene como objetivo especificar las características y rasgos importantes de los docentes y alumnos de los institutos de educación media de la ciudad de Santa Bárbara, al implementar las TIC como recurso didáctico en la enseñanza del inglés. Para cumplir todos los requerimientos de un estudio de

calidad y coherente con el enfoque, se llevó a cabo siguiendo un procedimiento de investigación basado en un diseño de tipo no experimental.

Concluye que es importante recalcar que en base a los resultados obtenidos en este estudio entre los recursos tecnológicos más utilizados están la radiograbadora, la televisión, y el proyector multimedia. Suponer que el uso de este tipo de recursos mejora la calidad de los aprendizajes implica una visión de expertos de la educación; por lo que dependerá del criterio utilizado tanto en la selección de los recursos como en su uso, la orientación en el manejo de estos recursos por parte del docente es muy importante.

Es por ello la importancia de cómo implementarlos correcta y eficazmente. Para una correcta contextualización de la frecuencia y la forma en que se utilizan las TIC en los institutos de Santa Bárbara, es necesario tener en cuenta que en la mayoría de los centros, las aulas ordinarias no disponen de los recursos tecnológicos; no cabe duda de que, la vinculación del uso de las TIC a las actividades de aprendizaje en la clase de inglés resulta todavía muy problemática.

Finalmente expone que existen limitaciones en las instituciones estudiadas, con respecto a la aplicación de las tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza en la clase de inglés, especialmente en aquellos aspectos relacionados con los recursos disponibles y su implementación adecuada y eficiente, por lo tanto, se deben considerar aquellos elementos que son limitantes dentro del proceso de enseñanza en la clase de inglés, logrando, de esta manera, que los mismos sean convertidos en verdaderas fortalezas y evitar que sigan afectando el proceso educativo en la clase de inglés, en base a los resultados, los estudiantes se ven motivados a participar más en la clase de inglés, cuando el docente hace uso de los recursos tecnológicos, mejorando así, el proceso de aprendizaje y las prácticas didácticas de los docentes.

Es razonable pensar que si el uso de las TIC contribuye al fortalecimiento de las habilidades para el aprendizaje de una segunda lengua, lo será para el aprendizaje

de la lengua materna, lo cual se espera de esta investigación en el campo de la lectura.

El profesor Fillipi (2009) se propone demostrar que las TIC; han contribuido enormemente a mejorar las condiciones de vida de toda sociedad, afirma que están totalmente integradas, ya sea como herramienta para el trabajo, para el estudio, con fines lúdicos o simplemente como medio de comunicación y concluye a manera de introducción que la escuela como institución educadora debe incorporarla a su currículo.

Utiliza un método para la incorporación de las TIC en el sistema educativo de nivel básico y medio, realizando un estudio y análisis de las tecnologías de la información y la comunicación relacionadas con el aprendizaje, para ello confecciona un instrumento de auto diagnóstico que indique el nivel de utilización de las TIC en la escuela el cual se complementa con un “sistema de indicadores que destaca las principales debilidades y fortalezas de la institución en la utilización de las TIC.” (p. 6)

El profesor plantea un solo objetivo: “Lograr un buen uso de las TIC en el sistema educativo que apunte al mejoramiento de las actividades de enseñanza-aprendizaje, conformando un método que muestre como incorporar las TIC en el nivel básico y medio e indicando las distintas variables que entran en juego, las posibles líneas de acción que se pueden adoptar, como aquellas alternativas que posibilitan una educación mas interactiva, acorde a las exigencias que nuestra sociedad actual demanda” (p. 11)

Entre las conclusiones más relevantes de su estudio se encuentran:

“No hay en las escuelas objeto de análisis, conocimiento sobre un plan rector a largo plazo, que oriente a los diferentes actores de las instituciones educativas, que acciones seguir en el proceso de incorporación de las TIC en la formación pedagógica diaria. Se deriva a partir del bajo índice de incorporación de TIC detectado en el área curricular.

Existe poca disponibilidad de recursos tecnológicos dentro del horario lectivo como fuera del mismo.

Insuficiente cantidad de computadoras por alumnos, utilizadas con fines pedagógicos, exigua competencia digital en los diferentes actores que conforman la institución educativa, directivos, docentes y administrativos.

Escaso uso de las nuevas herramientas tecnológicas, que permiten la comunicación entre la escuela y los diferentes actores que por ella transitan.

Escaso uso de las nuevas herramientas tecnológicas, que permiten la comunicación entre diferentes escuelas y entre éstas y la coordinación central.”
(p. 106)

Se puede afirmar que a pesar de que se demuestra que el escaso uso de las herramientas tecnológicas no ayuda al fortalecimiento de las habilidades que se pretenden fortalecer, si lo podrán hacer aquellos que superen esos inconvenientes y usen estrategias como las plataformas educativas. La tesis es presentada en La Plata, Argentina y su motivo principal, es indagar sobre las posibilidades reales del mejoramiento de las relaciones del entorno educativo entre docentes, estudiantes y sector educativo.

De igual forma Gámez (2009) manifiesta que su trabajo explora las características de esta nueva sociedad de la información y su influencia en la educación y en las nuevas estrategias formativas. Aclara que el principal objetivo ha sido la búsqueda de la mejora de la calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje en estos contextos prácticos y el fomento de la adquisición de competencias profesionales por parte del alumnado. Usa el método cualitativo, descriptivo, pues todo el proceso de recogida y análisis de datos para la evaluación de esta experiencia de campo” (P. 21)

El objetivo general de esta investigación es mejorar la calidad del periodo de prácticas usando el entorno virtual de formación Aula Web.

La plataforma Aula Web ha ido evolucionando y adaptándose a las necesidades cambiantes del proceso de formación y seguirá en esa línea de continua mejora en el futuro.

La mayoría de los estudiantes cuentan con los recursos adecuados para poder acceder fácilmente a la experiencia que se proponen: acceden a Internet desde su propia casa principalmente y cuentan en su computador de trabajo con todas las herramientas necesarias para poder desarrollar un modelo de formación semi-presencial.

El perfil general de los estudiantes de educación es el de un estudiante que controla y utiliza habitualmente las TIC principalmente en su trabajo diario. Además les sabe sacar todo el partido como herramientas de búsqueda de información y para facilitar las comunicaciones, y como pasatiempo en su ocio y tiempo libre. Sin embargo el uso de las TIC como herramienta de formación es uno de los que menos extendido está entre ellos. Parece ser que aunque en otros aspectos han asimilado bastante bien la incorporación de las TIC en sus acciones, en la vertiente formativa no se ha hecho tan notorio el impacto de las nuevas tecnologías.

Tal vez esta es la investigación que se acerca más al proceso que se desea desarrollar con nuestra investigación, el uso de Internet ayuda considerablemente a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, solo que se deben escoger muy bien los portales y hacer un seguimiento riguroso de los procesos y actividades.

Por otra parte Del Vasto (2012), afirma que se hacen grandes esfuerzos para atender las nuevas demandas de una sociedad más informada. Se parte del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el aula de clase, identificando los factores que influyen en el proceso enseñanza-aprendizaje” (p. 122).

Propone, además, como pregunta detonadora, la siguiente: ¿puede considerarse la utilización de las TIC en el aula como un potencial? De ser así, ¿cuáles son los factores que han promovido o frenado el uso de las TIC?

Y plantea que el objetivo de su escrito es caracterizar las variables contextuales y comportamentales del uso de las TIC en el aula de clase, a nivel de bachillerato.

Su trabajo se basa en procedimientos metodológicos del diseño de una encuesta en dos institutos de titularidad pública bilingüe español-inglés, dependientes de la Conserjería de la Comunidad de Madrid en España; y en la revisión de la literatura asociada con el rol de las nuevas tecnologías en pedagogía.

En este trabajo la autora concluye que “Dependiendo de la forma como se implementen, las TIC pueden tener un impacto que facilite o restrinja su uso; específicamente en los casos donde los estudiantes poseen una brecha digital, se constituye en un factor de desigualdad. Esto lleva a reflexionar sobre la forma como se deben aprovechar las TIC, para que éstas sean implementadas en favor de la comunidad y no en su contra.”

Se aprecia que si se logra vencer la brecha digital, es posible aumentar los logros en las diferentes áreas del conocimiento apoyados con el uso de TIC. La tesis en mención se presentó en la Universidad de Granada - España y su motivo además de los objetivos explicados, fue acreditar el título de doctorado en educación.

2.3.2. Antecedentes nacionales

En el ámbito nacional es importante resaltar ciertas investigaciones muy interesantes en algunos fundamentos de procesos de investigación como:

La profesora Rozo (2017), propone como objetos principales del uso de TIC para competencias científicas en estudiantes de tercer grado de la escuela El Lucero en el municipio de Fusagasugá, utilizando herramientas tecnológicas como objetos mediadores del aprendizaje. Rozo, realiza su trabajo con la intención de contribuir al fortalecimiento de competencias científicas, específicas del áreas de ciencias naturales, identificar, indagar y explicar, en estudiantes de tercer grado, quienes usan herramientas tecnológicas como objetos mediadores del aprendizaje. La propuesta se puntualiza en el desarrollo de experiencias tipo laboratorio, que

buscan potenciar habilidades principalmente en cuanto a la elaboración de hipótesis, ejecución y análisis de procedimientos, y redacción de conclusiones y socialización.

Tiene en cuenta los elementos del método científico en el desarrollo de tres tipos de experiencias (iniciación, profundización y aplicación) a través de las cuales se logra explorar y describir los procesos cognitivos relacionados con el desarrollo de competencias científicas, que los estudiantes van poniendo de manifiesto. Entre los resultados obtenidos podemos destacar: la vinculación de las herramientas tecnológicas que atraen el interés de los niños; el uso de las tabletas digitales y las aplicaciones que se utilizaron durante el desarrollo de las guías; la cualificación progresiva en las habilidades científicas de los estudiantes con el paso de un tipo de experiencia a otra, el trabajo colaborativo, el respeto por la opinión del otro, el cuidado por los elementos de trabajo y la motivación por el aprendizaje.

La metodología usada por Rozo en su investigación está enmarcada en el paradigma cualitativo, de tipo descriptivo, por cuanto se busca explorar y describir, los procesos cognitivos relacionados con el desarrollo de competencias científicas, que los estudiantes van adquiriendo a medida que se avanza en el desarrollo de experiencias tipo laboratorio, específicamente en cuanto a:

- Elaboración de hipótesis,
- Ejecución y análisis de procedimientos y,
- Redacción de conclusiones y socialización.

Estos procesos, se fundamentan en el seguimiento del método científico, que muestran una serie de procedimientos mediante los cuales el estudiante, observa, propone, analiza, describe, concluye y socializa su experiencia y los aprendizajes adquiridos. De este modo se pretende, iniciar al estudiante en el planteamiento de preguntas y procedimientos para buscar, organizar e interpretar información relevante que puedan dar respuesta a esas preguntas, a través de la interacción con ambientes virtuales, y, desarrollando a su vez, las competencias básicas del área de ciencias naturales: identificar, indagar, y explicar.

A pesar de que la profesora Roza, centra su trabajo de investigación en el fortalecimiento de competencias científicas, es de resaltar que lo hace con niños y niñas de la escuela primaria escogiendo muy rigurosamente los instrumentos y actividades a seguir apoyados con el uso de TIC. Esta tesis se presenta en la Universidad Nacional de Colombia como requisito para acreditar el título de Magister en educación con énfasis en Ciencias Naturales.

Díaz (2013) realizó un trabajo de investigación con niños estudiantes del grado quinto de primaria del Colegio Francisco San Juan, del corregimiento de Turbay, municipio de Suratá, Santander Colombia, donde se definieron las nuevas competencias para el nuevo currículo con la incorporación de las TIC en el área de español. La población referente fue los estudiantes del grado quinto de primaria, dos docentes y el rector del colegio. El objetivo de este trabajo es identificar las nuevas competencias del estudiante en el nuevo plan curricular con inserción de las TIC en el área del conocimiento de español en el Colegio Francisco San Juan Cofrasan del Corregimiento de Turbay, municipio de Suratá. Santander.

Conclusiones y metodología. El tipo de investigación fue la descriptiva exploratoria no transversal, guiado por la metodología cualitativa con un enfoque tipo Hermenéutico. La profesora plantea como conclusiones: Dentro de las nuevas competencias del estudiante con la incorporación del uso de las TIC, específicamente para el caso de estudiantes del área del español del grado quinto primaria del Colegio Francisco San Juan de Suratá, se destacan: la competencia tecnológica y digital, la competencia de aprender a aprender, de conocimiento e interacción con el mundo físico y ciudadana; y continúan vigentes competencias ya identificadas dentro de los lineamientos del MEN como: la competencia comunicativa así como la competencia profesional en el docente.

Esta investigación también se acerca al propósito de la nuestra al proponer el uso de TIC en el área de español, sin embargo lo hace en términos generales, nosotros lo enfocaremos al aspecto de fortalecer la habilidad lectora.

Rosas (2010) y Vargas, proponen mostrar la incidencia de la aplicación de tecnologías, en particular el uso del tablero digital, en el Colegio Liceo de Cervantes. Proponen como referente teórico tres ejes transversales en directa relación con el propósito del trabajo: el proceso enseñanza-aprendizaje, la noción de TIC aplicada al campo educativo, y el aprendizaje significativo.

La estrategia metodológica que propone está enmarcada en los principios metodológicos del paradigma cualitativo de investigación, desde donde se realiza el análisis de la aplicación de TIC en el aula en el Liceo de Cervantes y su contexto particular, donde los docentes y los estudiantes están interrelacionados y se afectan entre sí lo que permite hacer una comprensión holística del fenómeno que se busca tratar; el análisis de incidencia partió de la experiencia de docentes y estudiantes de los grados primero y segundo de primaria del Colegio Liceo de Cervantes, encontrando que para ellos el uso de tecnologías es una necesidad que se acopla a las exigencias de la vida moderna, máxime cuando los estudiantes traen una estructura cognitiva en cuanto al uso de esas tecnologías, aunque el uso del tablero digital debe ser visto como un medio antes que como un fin en sí mismo. (p.4, 5)

El objetivo general trazado para esta investigación es analizar la incidencia de la incorporación del tablero digital en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la comunidad educativa del Colegio Liceo de Cervantes.

Las autoras son claras en exponer como resultados de la investigación al afirmar: "La implementación del tablero digital incide significativamente en los procesos enseñanza aprendizaje en la medida que exige tanto de docentes como de alumnos una reestructuración de la estructura cognitiva; en los primeros, en la medida que se acepta la inclusión de una herramienta que como medio posibilita la atención de los estudiantes, dado el carácter integrador entre imagen y sonido, así como elemento que favorece la integración significativa de contenidos a saberes que los estudiantes traen desde el hogar; es en este último sentido que la estructura cognitiva de los estudiantes debe cambiar, ya que la simple aplicación de una

herramienta no favorece el proceso enseñanza-aprendizaje, si no está mediada por un docente capacitado en su uso, que permita entrever en los estudiantes la favorabilidad de la herramienta en el quehacer pedagógico con implicaciones de contenido. (p. 63)

Con respecto a la importancia de los procesos educativos asistidos por las TIC Montaña (2015) plantea que “los procesos educativos asistidos por tecnología, especialmente los de aprendizaje en la formación ciudadana tienden a mejorar el ambiente escolar dada la problemática de convivencia suscitada dentro del plantel educativo” (p. 12). El profesor Edwin establece como objetivo estructurar una propuesta estratégica educativa mediante ambientes de aprendizaje apoyados con TIC para la formación ciudadana y de convivencia en estudiantes de grado décimo y undécimo del Colegio CEDID Ciudad Bolívar Jornada Tarde. (p.41)

Las conclusiones a las que llega con respecto a las hipótesis planteadas establecen:

“ Se demostró que los estudiantes requieren de herramientas y habilidades para la búsqueda de la información relevante para su formación, ellos pudieron acceder a la red Internet y extraer en ella información que luego analizaron e indagaron en forma crítica en búsqueda de veracidad, cuestionando e interpretando la intención de quienes suministran la información. En la Internet los estudiantes conocieron algunas aplicaciones que les pudieron aportar en su formación, también con ella comprendieron que este es un medio de comunicación muy importante que se debe utilizar con ética y responsabilidad.

En cuanto a la participación los estudiantes aprendieron los alcances de las TIC para desarrollar distintos procesos sociales y demostraron que en este ambiente y en su interacción se pueden desarrollar competencias básicas socio-cognitivas en colaboración con otras personas, así las interacciones que se dieron entre los estudiantes por medio de herramientas TIC lograron demostrar que la red puede ser un espacio propicio para el aprendizaje ya que permite que los estudiantes

no solo estén motivados mientras aprenden sino que generan nuevas formas de comunicarse y de interactuar con sus compañeros.” (p. 216).

Se evidencia la importancia de saber escoger las herramientas tecnológicas para potenciar las competencias en las diferentes áreas del conocimiento, cuando esto se logra, los resultados son más satisfactorios.

Los profesores Dussán (2016) y Pautt, establecen como objetivos para el uso de las TIC estudiar la factibilidad de la aplicación de la enseñanza mediante el uso de las nuevas tecnologías como el software educativo, ambientes virtuales de aprendizaje y hardware ad hoc, en los procesos de aprendizaje de las diferentes áreas para hacer de la enseñanza una práctica pedagógica didáctica” (p.23).

El método que utilizó fue el cualitativo de tipo descriptivo y se enmarca en un diseño factible de aplicación en los colegios Adventistas de la Unión Colombiana del Sur, con un Universo poblacional lo representan 241 docentes de 22 instituciones educativas que hacen parte de la Unión. La muestra que se empleó en la investigación fue no probabilística. Los investigadores eligieron 10 de las 22 instituciones de la Unión, cuya característica común es que cuentan en su totalidad con los ciclos educativos de la básica primaria, básica secundaria y media, y además, que representan cada uno de los campos que hacen partes de la Unión” (p.11).

Dussán y Pautt concluyen “mediar la enseñanza por las TIC en las instituciones educativas es tendencia global. Realizar implementación tal en las instituciones Adventistas de la Unión Colombiana del Sur, es contextualizar los procesos enseñanza aprendizaje a la realidad social y educativa del ahora.

Su aplicación en las instituciones, estaría en concordancia, y reforzaría el concepto de relevancia e implicación positiva sobre el rendimiento académico de los estudiantes, emitido por docentes de las instituciones del campo.

Además permitiría ampliar los conocimientos que tienen los docentes en el uso de las TIC en el aula, suplir las necesidades de desarrollo de competencias

tecnológicas, y mejorar sus perfiles académicos y profesionales de cara a la educación del siglo XXI.” (p.92)

Aunque esta investigación se propone explorar las diferentes formas en que se pueden superar los obstáculos para la adquisición de habilidades computacionales, se evidencia que el uso de TIC ayuda o enriquece el bagaje académico de los estudiantes, motivándonos y mostrando un camino nuevo para ellos en la adquisición de conocimiento.

2.4. Bases legales

Teniendo en cuenta que la Constitución Política de Colombia traza en su artículo 67, que la educación se concibe como un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. Esta educación a la cual tenemos derecho tendrá como finalidad formar a verdaderos ciudadanos basado en el respeto a los derechos humanos, la paz y a la democracia; como también en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

De acuerdo con la ley 115 de 1994 los estándares (Criterio claro y de dominio público que permite valorar si la formación de un estudiante cumple con las expectativas sociales y nacionales de calidad en su educación) y los lineamientos curriculares de Lengua Castellana (directrices generales sobre el currículo; son la filosofía de las áreas), se pretende fortalecer la construcción de la comunicación significativa verbal y no verbal, en la que escuchar, hablar, leer y escribir toman sentido en los actos de comunicación.

Estos planteamientos se sustentan en la primera parte del Art. 1º que dice “La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona, de su dignidad, de sus derechos y sus deberes”. Es claro que, el Proyecto Educativo Institucional es el horizonte de trabajo hacia el cual debe tender toda institución. Esto indica una reformulación de una filosofía institucional que funde toda la corporación y de sentido conceptual y organizacional a la cotidianidad pedagógica, educativa y gerencial con el fin de lograr una formación integral.

2.5. Bases teóricas

¿Qué son las TIC? González, G. (1996), hace referencia a la nuevas tecnologías de la información y la comunicación como el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas informáticas (Hardware y software) que nos

dan soporte de la información y que además funcionan como canal de comunicación, relacionado con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digital de la información.

Cabero (1996), destaca las principales características que distinguen las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, inmaterialidad, interactividad, instantaneidad, innovación, elevados parámetros de calidad de imagen y sonido, automatización, interconectividad, digitalización.

Conjuntamente con la aparición de las computadoras se produjo una gran automatización de las tareas que se realizaban en forma rutinaria y repetitiva. Los computadores personales (en adelante PC) se utilizan principalmente como medio de procesamiento y almacenamiento de información en entornos de oficinas. A partir de la instauración de las redes informáticas, incrementaron su funcionalidad como herramienta de comunicación, posibilitando el acceso a servidores remotos que ofrecen distintos tipos de servicios.

El ejemplo más claro es Internet - red de redes - que permite la comunicación entre personas a través de PC interconectados, a través de protocolos de comunicación IP, utilizando programas con distintas funcionalidades, para el intercambio de información digitalizada. Según Bartolomé (1996), las nuevas tecnologías están promoviendo una nueva visión del conocimiento y del aprendizaje. Sin duda en éste cambio están incluidos los roles desempeñado por las instituciones, los distintos actores que la conforman, y el proceso de enseñanza/aprendizaje.

Las NTIC presentan nuevos desafíos a todo el sistema educativo. Se produce un cambio en el entorno de enseñanza aprendizaje, de un único modelo de enseñanza tradicional de formación, donde el aula está integrado por el profesor como único interlocutor y dueño del conocimiento a distribuir en presencia de sus alumnos, a un modelo mediado por las tecnologías, donde los estudiantes tienen una participación activa en entornos educativos virtuales que se implementan a través del uso de las redes de computadoras.

La clase magistral del profesor frente a un conjunto de alumnos es reemplazada por el trabajo grupal de alumnos en colaboración y con ayuda del docente virtual. Frente a este cambio de entorno educativo, se configuran nuevos roles para todos los agentes que intervienen; profesores, alumnos, directivos y padres.

Se conforma un nuevo modelo de comunicación, de la palabra oral del docente en presencia del grupo de alumnos, a la palabra mediada por las herramientas tecnológicas que nos ofrece Internet, a través del Chat, Mail, foros, listas de discusión, plataformas educativas, etc. Surgiendo distintos tipos de aprendizajes. Jonassen sustenta que las TIC pueden proporcionar apoyo para los siguientes tipos de aprendizaje (Jonassen, p.99):

Aprendizaje Activo: los estudiantes participan procesando inteligentemente la información. Son responsables de los resultados y utilizan el computador como herramienta para adquirir conocimiento o para aumentar su productividad con el fin de alcanzar esos resultados.

Aprendizaje Constructivo: los estudiantes integran las ideas nuevas a su acervo de conocimientos previos, dándoles sentido y significado.

Aprendizaje Colaborativo: los estudiantes trabajan en una comunidad de aprendizaje en la que cada miembro realiza su contribución tanto para alcanzar las metas establecidas por el grupo, como para maximizar el aprendizaje de los otros. Utiliza la computadora para realizar conferencias o usa el software que apoya el trabajo en equipo.

Aprendizaje Intencional: los estudiantes están tratando de alcanzar logros y objetivos claros en el conocimiento. Las computadoras ayudan a los estudiantes a organizar sus actividades y a utilizar el software que les facilite alcanzar los logros y objetivos que se han propuesto.

Aprendizaje Convencional: los estudiantes se benefician por pertenecer a comunidades constructoras de conocimiento, en las que sus miembros se

enriquecen con el intercambio permanente de ideas y de conocimientos. Internet, correo electrónico y las videoconferencias permiten expandir estas comunidades constructoras de conocimiento, más allá de las paredes del aula.

Aprendizaje contextual: los estudiantes llevan a cabo tareas o proyectos que tienen que ver con situaciones de la vida real o donde estas son simuladas mediante actividades enfocadas a la solución de problemas. El software para hacer simulaciones permite reconstruir escenarios que puedan ser analizados por los estudiantes.

Aprendizaje Reflexivo: los estudiantes hacen una reflexión de los procesos que llevaron a cabo y de las decisiones que tomaron buscando articular lo que han aprendido. Como resultado, pueden utilizar las computadoras como herramientas para enriquecer el conocimiento y para demostrar sus conocimientos.

Las TIC y la ayuda del docente en el proceso educativo. En tal sentido, el docente debe ser capaz de evaluar el uso de las redes, el software educativo, los multimedios, la Internet, la web y los entornos virtuales, para apoyar las actividades de aprendizaje, recordando que el principal "actor" en el proceso de aprendizaje es el estudiante, quien puede alcanzar un óptimo rendimiento y desempeño estudiantil con el buen uso de las TIC y la ayuda del docente, como guía, tutor o facilitador del proceso.

Según Cabero (1998) "La introducción de cualquier tecnología en el contexto educativo requiere, necesariamente, de actitudes favorables hacia las mismas por parte del profesor y de una capacitación adecuada para su incorporación en su práctica profesional". Esto lleva a pensar en que, para el adecuado uso de las TIC en el ámbito educativo, es necesario considerar dos vertientes; la primera de ellas orientada hacia la actitud del individuo en el uso de las TIC y el rechazo al cambio que éstas representan y, la segunda asociada a la necesidad de capacitar en el uso de las TIC, esta capacitación, puede contrarrestar, en gran medida, el rechazo hacia las TIC y lograr una actitud positiva en torno a su uso.

Según, Miradito “los nuevos adelantos tecnológicos llevan a nuevas aplicaciones y, posiblemente a una gran variedad de implicaciones... La tecnología digital continuará teniendo un papel clave en nuestros futuros sistemas de comunicación, el universo de medios personales continuará expandiéndose...” (Miradito, 1998 p. 397). En este orden de ideas, se observa la gran utilidad que les proporcionan las TIC tanto a los docentes como a los estudiantes a través de materiales y recursos tecnológicos, que le permiten ampliar conocimientos, logrando de esta manera abrirle una ventana al mundo del conocimiento y de la información.

Dentro de esta perspectiva resulta indudable la apropiación de las TIC por parte del docente, acompañado este proceso de planes de formación que le permitan ser reflexivo en la acción y en la cotidianidad del aula; con una nueva visión del quehacer educativo como actor en la búsqueda y construcción colectiva del conocimiento. Según Villaseñor (1998) y Simonson, Smaldino, Albriht & Zvacek (2000) lo importante de una educación basada en medios tecnológicos, es que el profesor antes de tomar una postura al respecto, decida con base en sus conocimientos y experiencias, cómo será la interacción de sus estudiantes con la tecnología en su práctica cotidiana (p.7).

Para Cabero las TIC: “En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva y de conexión recíproca, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas” (Cabero, 1998 p. 198).

Desde tal perspectiva Mujica (2000) considera que el avance tecnológico de la informática, la computación, y las telecomunicaciones, incorporaron en las organizaciones un enfoque diferente al habitual para acceder al conocimiento, flexibilidad, interactividad, economía, rapidez, independencia, comunicación y desarrollo.

Es un novedoso prototipo impulsado por la plataforma tecnológica, como lo refieren Negroponte (1996) y Gates (1997), se trata de la integración de las redes de teléfonos, televisión, cable, radio, computación e Internet, las cuales logran la circulación de toda la información y comunicación, fundamental para satisfacer las necesidades de las organizaciones y garantizarles un futuro sustentable.

Las TIC, según Gil (2002), constituyen un conjunto de aplicaciones, sistemas, herramientas, técnicas y metodologías asociadas a la digitalización de señales analógicas, sonidos, textos e imágenes, manejables en tiempo real.

Por su parte, Ochoa y Cordero (2002), establecen que son un conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes y canales de comunicación, relacionados con el almacenamiento, procesamiento y la transmisión digitalizada de la información.

Asimismo, Thompson y Strickland, (2004) definen las tecnologías de información y comunicación, como aquellos dispositivos, herramientas, equipos y componentes electrónicos, capaces de manipular información que soportan el desarrollo y crecimiento económico de cualquier organización.

Cabe destacar que en ambientes tan complejos como los que deben enfrentar hoy en día las organizaciones, sólo aquellos que utilicen todos los medios a su alcance, y aprendan a aprovechar las oportunidades del mercado visualizando siempre las amenazas, podrán lograr el objetivo de ser exitosas.

La concepción moderna de las tecnologías de información y comunicación afirma Gil (2002), comprende aplicaciones, sistemas, herramientas, técnicas y metodologías asociadas a la digitalización de señales analógicas, sonidos, textos e imágenes, manejables en tiempo real.

Asimismo se relaciona con equipos de computación, software, telecomunicaciones, redes y bases de datos, lo que permite destacar que la evolución del proceso humano de recibir información y comunicarse, está estrechamente relacionada

con la evolución tecnológica, pues trae consigo transformaciones a nivel comercial, educativo, cultural, social y económico, por su carácter global, accesible y universal.

Atendiendo a estas consideraciones, Murelaga (2001), sostiene, que las tecnologías de información y comunicación representan un aporte significativo en los procesos de producción, educación, gestión y gerencia dentro de las organizaciones.

Las tecnologías de información y comunicación, han sido el catalizador de las transformaciones en los procesos socio económicos y han permitido la presencia de la sociedad de red (Castells, 2000). De igual forma, gracias al desarrollo de estas tecnologías, el mundo volverá a ser el mismo, donde el movimiento y la acción se han multiplicado en forma exponencial, generando múltiples dimensiones, que dan sustento a un universo cuya vida social tiene el epicentro en la información.

Ante esta realidad, Galindo (2002), afirma, que el futuro será más colectivo de lo imaginado, y ante tal posibilidad, sólo habrá prosperidad si se es capaz de desarrollar la más grande aventura humana, la conexión global basada en la configuración del universo de la comunicación.

Algunas de las características distintivas de las TIC son: la inmaterialidad, interactividad, los procesos en tiempo real e innovación. Para Ochoa y Cordero (2002), estos elevados parámetros de calidad de imagen y sonido, influyen sobre los procesos más que los productos, así como la interconexión y la diversidad, conllevando a los gerentes en las organizaciones a desarrollar competencias en el manejo, crecimiento y explotación de las ventajas que éstas proveen.

La inmaterialidad es una característica básica de las TIC, y se puede entender desde una doble perspectiva, su materia es la información y la posibilidad que algunas de ellas tienen para construir mensajes sin referentes.

Los autores refieren que las TIC generan y procesan información, como en el caso de la utilización de la informática, facilitan el acceso a grandes masas

en períodos cortos, poseen códigos lingüísticos diferentes, así como también transmiten información a destinos lejanos con costos menores en tiempo real.

La interactividad también constituye una característica significativa que la diferencia de otros medios de comunicación, Joyanes (1997), sostiene que la mayoría convierte al usuario en un mero receptor de mensajes elaborados por otros, no permitiéndole la interferencia con el mensaje diseñado y teniendo que ser observado y analizado en la secuencia prevista por el autor.

Considera, que las tecnologías de información y comunicación, contribuyen con el usuario, no sólo a elaborar mensajes, sino que además, puede decidir la secuencia de información por seguir, establecer el ritmo, cantidad y profundización de la información que desea, y elegir el tipo de código con el cual quiere entablar relaciones de información. Todo ello, dentro de márgenes que pueden ir desde la libertad absoluta, hasta límites prefijados por el diseñador del programa.

Una de las demandas de la cultura occidental, sin entrar en su valoración, es recibir la información en las mejores condiciones técnicas posibles y en el menor tiempo permitido, preferentemente en tiempo real. Montaner (2001).

Estas demandas pueden alcanzarse con las nuevas tecnologías, ya que permiten la instantaneidad de la información, rompiendo las barreras temporales y espaciales de naciones y culturas, como lo hace la comunicación satelital. En principio, cualquier tecnología tiene como objetivo el mejoramiento, cambio y superación cualitativa y cuantitativa de la tecnología anterior, y por ende, de las funciones que ésta realizaba.

Otra de las características distintivas según Ochoa y Cordero (2002), son los parámetros que poseen en calidad técnica de imágenes y sonidos. No sólo se trata de utilizar información más rápida y transportarla a lugares lejanos, sino también que la calidad y confiabilidad de la información sea elevada.

Estas potencialidades son posibles gracias a la digitalización de la

información, se refiera ella a una imagen fija, en movimiento, a sonidos, o datos. La digitalización según Cuesta (1998), consiste en transformar la información codificada analógicamente, en códigos numéricos que permitan la manipulación y la distribución más fácilmente.

El paradigma de las nuevas tecnologías son las redes informáticas. Los computadores aislados ofrecen gran cantidad de posibilidades, pero conectados en redes, incrementan su funcionalidad en varias órdenes de magnitud. En relación a la conformación de redes Montaner (2001), señala que los computadores no sólo sirven para procesar información almacenada en soportes físicos en cualquier formato digital, sino también como herramientas para acceder a información, recursos y servicios prestados por computadoras remotos, como sistemas de difusión de la misma, y como medio de comunicación interactiva entre los seres humanos.

Por su parte, Pablos (2006), refiere que Internet es la red de redes, y que no es un medio de información en el sentido de masas, sino un medio de comunicación, en el concepto de vía de comunicación, una red que lleva a los usuarios desde sus monitores de estudio o trabajo, hasta los bancos de datos abiertos, y a la espera de la visita de los cibernautas. Aunque las nuevas tecnologías se presenten como independientes, Ochoa y Cordero (2002), citan que tienen altas posibilidades de interconexiones, es decir, de formar una nueva red de comunicación, de manera que se refuercen mutuamente, y que eso lleve a un impacto mayor que las tecnologías de información y comunicación utilizadas individualmente.

El período propio de aprendizaje, en consecuencia, se va ampliando potenciando el aprendizaje a lo largo de toda la vida. “La Educación encierra un tesoro”, informe de la UNESCO realizado por la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI, por Delors (1996), recoge multitud de referencias sobre el papel que las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación pueden desempeñar en la educación del siglo.

Plantea que las nuevas tecnologías han hecho entrar a la humanidad en una era de comunicación universal: eliminando las barreras, contribuyendo poderosamente a forjar las sociedades del mañana que, a causa de ello no responderán a ningún modelo del pasado.

Señala que la Comisión recomienda que todas las posibilidades que entrañan las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación se pongan al servicio de la educación y la formación.

El desarrollo de estas tecnologías, cuyo dominio permite un enriquecimiento continuo de los conocimientos, debe contribuir en particular a que se reconsideren el lugar y la función de los sistemas educativos en la perspectiva de una educación prolongada durante toda la vida.

El informe Delors plantea la educación durante toda la vida, la formación constante como llave de acceso al siglo XXI apoyada en cuatro pilares básicos: aprender a vivir juntos, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a ser.

Esta nueva situación ha permitido que una gran parte de la población que antes no tuviera acceso a la educación, al conocimiento, ahora si lo tenga. Es así como la UE considera una de las metas más importantes favorecer que los datos, la información y el conocimiento constituyan una base sólida sobre la que asentar todos los procesos reflexivos y todos los procesos de toma de decisiones, con el fin de mejorar la calidad de todos los aspectos de la vida (UE, 2000).

El aprendizaje apoyado en las NTIC permite un mayor grado de flexibilidad:

Aumento en las ofertas y posibilidades educativas – formales y no formales -
Posibilidad de elección real por parte del estudiante – cuándo, cómo, dónde estudiar
La enseñanza Online se configura como una de las realidades educativas del futuro: oferta educativa bajo demanda, adaptación de los procesos de enseñanza a los ritmos de aprendizaje, a la disponibilidad horaria y espacial de los alumnos.

El acceso a la información se verá aumentado exponencialmente generando la necesidad de nuevas competencias; del aprendizaje de la búsqueda y localización de la información pasaremos a la necesidad de destrezas que permitan su selección e interpretación.

El incremento de la información será no sólo cuantitativo sino cualitativo; información que podrá adaptarse a las necesidades y características de los usuarios. Un elemento clave en las posibilidades de las NTIC en la educación, y objeto de la presente tesis es la capacidad de interacción de estos medios junto a los otros elementos implicados en el acto didáctico; tanto en situaciones de aprendizaje colaborativo como de autoaprendizaje. La calidad de la interacción determinará la calidad del aprendizaje gracias a la utilización de estos medios.

Algunos de los roles y funciones a adoptar por los docentes en el diseño, implementación y evaluación de procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales son (Gisbert, 2002): - Consultores de información - Colaboradores en grupo - Facilitadores del aprendizaje - Generadores críticos de conocimiento - Supervisores académicos.

Efectividad de las TIC. En este sentido, al preguntarse por la “efectividad de las TIC”, parece razonable definir primero: ¿de qué tipo de TIC estamos hablando? y ¿qué tipo de uso es el que se busca medir?

Al mantener la pregunta a nivel general se corre el riesgo de perder oportunidades de tecnologías y usos específicos que pueden ser efectivos.

Desde una perspectiva general, McFarlane señala que actualmente las TIC son vistas de tres maneras: como un conjunto de habilidades o competencias, como un conjunto de herramientas o vías para hacer lo mismo de siempre, pero de un modo mejor y más económico y como un agente de cambio con un impacto revolucionario

En este marco, la autora destaca que el enfoque que prevalece en las políticas nacionales de integración de TIC al currículum están asociadas a la segunda mirada, consistente en añadir un elemento TIC a la tarea de aprender, para lograr mejor el objetivo propuesto. Asimismo, hay evidencia de que en muchos países se está incorporando la primera mirada como un objetivo en el currículum, ya sea transversal o como una asignatura más.

La aproximación de McFarlane facilita el análisis de las expectativas relacionadas con la introducción de TIC en el sistema educacional y en este sentido es necesario que, al momento de responder preguntas respecto a efectividad, se establezcan claramente cuáles eran los propósitos originales de la introducción de las TIC. Considerando las expectativas de los gobiernos respecto al posible impacto de las TIC en el desempeño de los alumnos, es necesario considerar que tanto en Chile como en otros países se ha establecido que la introducción de TIC en el sistema educacional no produce cambios significativos en los resultados de las mediciones nacionales de la calidad de la educación.(6,7,8) Más aún, los resultados de diversas investigaciones plantean que no hay evidencia generalizable respecto al impacto de las TIC en el aprendizaje de los alumnos.

Sin embargo, la OECD, (11) producto de una investigación internacional en la que participaron más de 23 países, plantea que las TIC juegan al menos dos roles fundamentales en relación al proceso de aprendizaje; enriquecen los contenidos y recursos del currículum y favorecen el desarrollo de aprendices autónomos.

Respecto a la efectividad de las TIC en educación, que es necesario tener en cuenta que, en definitiva, las TIC son un conjunto de herramientas que cambian día a día, con propósitos particulares que responden a necesidades específicas. La capacidad de satisfacer dichas necesidades es lo que en definitiva se debería considerar al momento de medir su efectividad.

Impacto de las TIC en la Metodología Docente. El docente de hoy debe permanecer en una constante actualización de conocimientos y competencias durante toda su

carrera, debido a que la educación pareciera estar en proceso de una transformación radical, como consecuencia de la irrupción de las TIC en el ámbito educativo. Según González, Gisbert (1996).

El cambio de paradigma de una enseñanza tradicional a otra tecno educativa es más complejo de lo que parece. Este cambio deja atrás la idea del profesor como el que dicta clase y enseña, para acercarse a la idea del docente facilitador del aprendizaje de sus alumnos. Esto exige un nuevo diseño del currículum, así como el aprendizaje de nuevas metodologías para poder dar un uso apropiado a las TIC, de acuerdo con las características educativas de las mismas: interactividad, innovación, instantaneidad, interconexión y el otorgamiento de mayor influencia a los procesos que a los productos.

Por ello, es interesante analizar el concepto de redes sociales y la evolución que han experimentado a lo largo del tiempo que llevan integradas en la sociedad, a la vez que observar las características que las definen y las posibilidades que ofrecen al usuario. Pero sobre todo se hace necesario estudiar de qué forma pueden contribuir a mejorar la educación, obligando a introducir cambios en los modelos de enseñanza y en el rol que asumen docentes y alumnos.

Las TIC constituyen un fenómeno social de gran trascendencia que ha transformado la vida de millones de personas; también se ha reconocido que su impacto en la educación dista de sus potencialidades.

En Latinoamérica, con base en los análisis de los expertos en el tema, se encuentra un claro rezago no sólo en las posibilidades de acceso en condiciones de equidad a dichas tecnologías, sino también en relación a sus usos pedagógicos

La inserción de las TIC puede reportar beneficios para alumnos, docentes y la comunidad educativa en general (Harasim et al., 2000).

En el caso de los docentes, las tecnologías ponen a su disposición diversos recursos digitales como software, documentos, páginas web, que facilitan la

participación en redes de docentes y apoyan el trabajo de proyectos en forma colaborativa con otros centros educativos (Hepp, 2003).

A los estudiantes les permite aprender de manera significativa y poder solucionar problemas cotidianos (Díaz - Barriga y Hernández, 2002), a la comunidad educativa, favorece la conformación de redes de aprendizaje, las cuales pueden ofrecer variadas posibilidades comunicativas que logran impactar no sólo los aspectos tecnológicos sino que también incide en los sujetos que aprenden (Arriaga, Minor y Pérez, 2012).

El conocimiento tecnológico cabalga junto al científico y lo potencia, pero también atiende otras fuentes no tan “racionales” del saber cómo apelar a procedimientos culturales y técnicos existentes histórica y basados en la experiencia de hacer y en la solución de problemas, con la intuición y creatividad depositadas en los diseños de procesos y productos (Fainholc, 2001).

Se espera entonces que los profesores y alumnos realicen usos efectivos de ellas en los centros y en las aulas, siendo esto, lo que determina el mayor o menor impacto de su utilización en los procesos educativos, así como su capacidad para innovar y transformar la enseñanza y mejorar el aprendizaje (Coll, 2007).

En nuestros tiempos, se requiere de una educación activa: el diálogo, la crítica y la búsqueda permanente de creación de una conciencia sobre la realidad; no se trata de enseñar palabras aisladas, sino de llegar al aprendizaje a través del diálogo y siempre buscando la concientización sobre la realidad, tener conciencia crítica sobre el significado de las palabras, que deben ser las que reflejan su propio mundo (Ocampo, 2008).

Se hace imperativo entonces, educar en el marco de una cultura digital que incluya la alfabetización digital (Coll, 2009), pero que va más allá, pues supone enseñar y aprender a participar eficazmente en las prácticas sociales y culturales mediadas de una u otra manera por las tecnologías digitales. Esto significa aceptar con todas

sus consecuencias, pues no basta introducir con abordar contenidos, desarrollar capacidades relacionadas con el aprendizaje virtual. Para hacer frente al desafío, se requiere la revisión del currículo a partir del referente que proporcionan las prácticas sociales y culturales propias de la Sociedad de la Información, la lectura ética e ideológica que se haga de ellas y las necesidades formativas de las personas en este nuevo escenario.

Como se aprecia, cada día se hace más real el uso de herramientas tecnológicas y plataformas virtuales en la enseñanza, que combinan la enseñanza presencial con la tecnología no presencial, denominada Aprendizaje Semipresencial o Modelo Híbrido, siendo su término en inglés Blended Learning (Marsh, 2003). En palabras de Sangrá (2003) “el mejor sistema que mejor se adapta a las necesidades y posibilidades de los estudiantes en formación y su efectividad dependerá de su diseño y correcta implementación”.

Cambios en los modelos de enseñanza-aprendizaje. Un modelo de enseñanza constituye una representación simplificada de la realidad (Escudero, 1981) y puede ser una potente herramienta intelectual para abordar los problemas educativos, ayudándonos a establecer el necesario vínculo entre el análisis teórico y la intervención práctica (García, 2000). Por tanto, deben responder a las circunstancias y necesidades sociales del momento.

La revolución tecnológica que acontece está incidiendo profundamente en diversos ámbitos, incluido el terreno educativo. A pesar de estos cambios, en educación continuamos empleando modelos educativos desfasados y desligados de las necesidades sociales que se plantean hoy en día.

Las redes sociales han puesto de manifiesto que antiguos modelos educativos rígidos, únicos y universales que tenían como eje principal la figura del profesor y sus conocimientos hayan dejado de tener sentido debido a las posibilidades que éstas ofrecen para flexibilizar los procesos comunicativos que se producen entre profesor y alumno.

Martínez (2004) nos señala que “los alumnos deben mejorar en todos los campos y esto no podemos alcanzarlo desde un único modelo. Por eso, el progreso de la enseñanza consiste en el dominio creciente de una variedad de Modelos y en la capacidad de usarlos con eficacia”. Los modelos en los cuales se fundamentan los diseños de enseñanza aprendizaje deben caracterizarse por atender la diversidad y por su flexibilidad curricular. Así, el mismo autor nos añade que “no podemos entender los principios de la enseñanza como dogmas estáticos, sino como interacciones dinámicas con las metas cognoscitivas y sociales, con los procedimientos que subyacen a las teorías del aprendizaje y con las características personales e individuales del binomio profesor-alumno” (2004).

Los cambios en los modelos de enseñanza obligan a docentes y alumnos a tener en cuenta nuevos enfoques y perspectivas de la realidad. Frente a la antigua concepción del profesor que dirigía por completo el aprendizaje del alumno, los nuevos escenarios de aprendizaje y las emergentes políticas educativas están haciendo que surja un nuevo modo de abordar la educación de los estudiantes hacia un papel “más cercano al ayudante que al encargado de impartir lecciones. El profesor planifica las actividades, pero luego respeta el desarrollo de la conversación y ofrece orientación cuando se necesita en vez de ajustarse estrictamente al temario o al programa planificados de antemano” (Harasim et al., 2000:198).

Las redes telemáticas ofrecen espacios para el aprendizaje colaborativo donde el alumno aprende a su ritmo lo que precisa, recibiendo del docente un tratamiento personalizado y, como indica Domingo (2000) “adaptado al ritmo y progresión del alumno en función de sus actuaciones aunque dentro del abanico de opciones, decisiones y respuestas prediseñadas”. Así, desarrollar procesos de enseñanza personalizados supone ofrecer al estudiante “una elección real de cuándo, cómo y dónde estudiar, ya que puede introducir diferentes caminos y diferentes materiales, algunos de los cuáles se encontrarán fuera del espacio formal de formación” (Cabero, 2000:26). Esta flexibilidad permite que el alumno satisfaga en mayor medida sus necesidades educativas pero requiere por parte del profesorado un

cambio en la forma de concebir la actividad educativa que se ve materializado en el rol que desempeña en su función como docente.

Uso de las plataformas educativas en el aula. Los docentes se enfrentan al reto de adecuar los recursos tecnológicos para instruir al alumnado del siglo XXI ya que éstos se encuentran muy motivados para utilizar las herramientas digitales como medio de comunicación y como medio de aprendizaje.

Para Ramírez y Burgos (2011) uno de los grandes desafíos para los docentes es crear caminos dentro de estos nuevos ambientes de aprendizaje, los cuales conduzcan a un aprendizaje significativo para los alumnos. Para ello, los docentes tendrán que utilizar de forma adecuada las nuevas herramientas tecnológicas. Otra de las tareas primordiales que tienen los docentes es encontrar cómo las tecnologías pueden ayudar a mejorar la educación dejando de lado lo que las herramientas digitales pueden hacer por sí solas. Los docentes tienen que familiarizarse con las tecnologías, conocer qué recursos existen, dónde buscarlos y aprender a integrarlos adecuadamente a sus clases. Para ello tendrán que aplicar métodos y prácticas innovadoras, conociendo también cuáles serán las herramientas que se utilizarán para la evaluación.

Los docentes deberán estar capacitados para ayudar a los alumnos a aprender utilizando herramientas digitales. El rol del docente deja de ser el de fuente de conocimiento para actuar como guía de los alumnos, facilitándoles el uso de las herramientas digitales necesarias para explorar y elaborar nuevos conocimientos y destrezas.

Según el estudio realizado por Gutiérrez, (2008) en su tesis: "Estudio de campo sobre la integración eficaz de las tecnologías en las escuelas. Propuesta de optimización implementada a través del Modelo de Aula Digital Interactiva Multiplataforma y de la Guía de Optimización TIC", menciona como una de sus conclusiones que los alumnos de 4º de ESO del Colegio San Diego y San Vicente de Paúl de Madrid no solo aprenden a elaborar páginas web dinámicas con el programa FlashPlayer en el desarrollo de unidades didácticas de matemáticas, sino

que el uso de la tecnología implicó una serie de etapas previas como la búsqueda y la selección de información, la organización de los contenidos, la creación de imágenes y animaciones, la elaboración de juegos interactivos, la maquetación, la revisión y la corrección de errores, por no hablar del aprendizaje de las matemáticas y del desarrollo de técnicas de trabajo en equipo.

Plataformas educativas. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación ofrecen la posibilidad de interacción de los estudiantes entre sí y con el docente, promoviendo una actitud activa, a una búsqueda y replanteamiento continuo de contenidos y procedimientos (Palomo, R., Ruíz, J., Sánchez, J., 2006), que ofrecen herramientas y conocimientos necesarios para la realización de tareas, aumentan la participación y desarrollen su iniciativa, que les permita filtrar información, seleccionar y tomar decisiones (Bautista, 2007).

Por esto, las TIC se están convirtiendo en herramientas cada vez más indispensable en las Instituciones de Educación Superior, porque sirven de apoyo didáctico, permiten intercambiar trabajos, ideas, información diversa, procesadores de texto, editores de imágenes, de páginas Web, presentaciones multimedia, utilización de aplicaciones interactivas para el aprendizaje, recursos en páginas Web y visitas virtuales, sólo para mencionar algunas. Esto implica un esfuerzo pues se requiere del rompimiento de estructuras mentales para adaptarse a una nueva forma de enseñar y aprender. Porque con la llegada de las nuevas tecnologías, el énfasis de la profesión docente ha cambiado desde un enfoque centrado en el profesor y basado en clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje (UNESCO, 2004).

Por todo lo anterior, se buscó determinar las actitudes de los estudiantes acerca de la utilización de una plataforma virtual como apoyo a la clase presencial o Blended Learning, debido a que en la institución no existen investigaciones que muestren las actitudes de los estudiantes acerca de utilización de la plataforma virtual como herramienta de apoyo al desarrollo de la clase presencial. Además,

se busca identificar las dificultades que encuentran en el manejo de la plataforma, así como las herramientas que ofrecen mayores beneficios a los estudiantes en su aprendizaje.

En este orden de ideas, resulta fundamental identificar las percepciones y creencias que poseen los estudiantes acerca del uso de diferentes recursos TIC en el aula y fuera de ella (Pérez y Saker, 2012) y la implementación del aprendizaje semipresencial, porque las representaciones sociales son la manera como en los grupos sociales se conceptualiza una realidad material o simbólica (Rodríguez, 2009) y estas tienen que ver con las actitudes. Porque las personas se adhieren a tales representaciones, luego, de manera consciente o inconsciente, infieren de lo que dicen o hacen otras personas utilizando proposiciones simples, que son comúnmente conocidas como creencias (Araya, 2002), las cuales se manifiestan en las actitudes frente a diversas situaciones o eventos.

La importancia de las actitudes de los estudiantes respecto a las TIC radica en que, estas varían según si los estudiantes son nativos digitales o inmigrantes digitales (Prensky, 2001), debido a que los primeros muestran mayor disposición y la utilizan con mayor facilidad, lo que representa una ventaja para los docentes que las utilizan en la clase, mientras por el contrario, los inmigrantes digitales, pese a que se motivan por aprender a utilizarlas, presentan mayores limitaciones al aprender con herramientas tecnológicas y el docente deberá idear diversas estrategias para estimular su uso, así como ayudarles a superar sus dificultades y favorecer su cambio de actitud.

Además, las actitudes, al igual que otras modalidades de pensamiento (esquemas, estereotipos u otra clase de estructuras cognitivas) producen prácticas cotidianas en las que se asocian conocimientos, representaciones y símbolos y son responsables de la disposición de los estudiantes frente al aprendizaje y a la utilización de la herramienta.

Por todo lo anterior, el aprendizaje semipresencial exige el cambio de rol de los participantes (Beltrán y Pérez, 2003), especialmente por parte del profesor, que debe tener un buen conocimiento de sus estudiantes, de sus ventajas y limitaciones, tener buenos fundamentos de pedagogía y de la disciplina a enseñar, poseer un manejo básico de la plataforma, que le permitan estructurar la información para presentarla luego en formato hipertextual y multimedial, que estimule la interacción comunicativa, que potencie el trabajo autónomo en los estudiantes y se privilegie el trabajo colaborativo más que el individual (Vilaseca y Meseguer, 2000), que ofrezca una ayuda especial a través de la participación del estudiante en actividades intencionadas, planificadas y sistemáticas, que propicien el aprendizaje significativo, que se aprecia cuando resuelve por sí mismo, diversas situaciones y circunstancias, es decir, Aprender a Aprender (Coll, 2009).

¿Qué es leer? El sentido etimológico de leer tiene su origen en el verbo latino *legere*, y alcanza a ser muy revelador, pues connota las ideas de recoger, cosechar, adquirir un fruto.

En épocas anteriores se tenía la concepción de lectura como la repetición oral de lo escrito y la única posibilidad de afrontar un texto era repetir meticulosamente las doctrinas del autor; es decir, se negaba la real interacción entre el lector y el texto.

La lectura es el vehículo esencial de toda construcción humana, en tanto que permite no solamente comunicarse con otros, sino apropiarse de otras experiencias y comprender lo que otros comprendieron en su momento y en sus circunstancias particulares.

De esta manera, cada persona que sabe leer puede explorar los aspectos más insospechados de la historia del mundo y de la humanidad, y también puede hacerlo dentro de sí misma todos sus propios misterios y dar inicio a la construcción de nuevos mundos interiores (Cajiao, 2013).

Los individuos no aprenden a leer de la nada, sin la compañía de los adultos, sino que se hace alrededor de lo que ya existe en los textos y con la influencia del medio circundante que los motiva a leerlos.

Según Solé (1997), leer es un proceso de interacción entre el lector y el texto, a través del cual, el lector construye un significado, a partir de los conocimientos y experiencias previas de él, y con el propósito de satisfacer los objetivos que guían su lectura. Además enfatiza que, entender la lectura tiene diversas implicaciones que son:

- El lector es un sujeto activo que procesa y examina el texto a partir de sus Conocimientos y experiencias previas.
- Las lecturas tienen siempre un objetivo, su interpretación depende de este objetivo.
- El significado del texto lo constituye el lector.

Solé (1997), afirma que debe existir un objetivo que guíe la lectura o que siempre se lee para alcanzar una finalidad. El abanico de objetivos y finalidades por las que un lector se sitúa frente a un texto es amplio y variado: evadirse, llenar un tiempo de ocio y disfrutar, buscar una información concreta, seguir una pauta o instrucciones para realizar determinada actividad, informarse acerca de un determinado hecho.

Es necesario recorrer un largo camino para diferenciar las letras del abecedario y sus combinaciones para que aprendan a armonizar; luego se debe aprender a combinar palabras que logren significados múltiples dependiendo de cómo estén ordenadas, del contenido en el que aparecen, del momento histórico en que se escribieron, del papel que las soporta. Para cada una de estas fases hay pautas y mecanismos para aplicar que ayudarán a interpretar sus contenidos recónditos.

“Leer es, entonces, la capacidad de descubrir significados escondidos y, por tanto, quien sabe leer de verdad tiene la posibilidad de ver muchas más cosas en el mundo que aquel que no domina esta habilidad” (Cajiao, 2013).

Importancia de la lectura. En primer lugar, la lectura, así como que todas las demás actividades mentales, es una actividad privilegiada de los seres humanos, ya que son estos los únicos seres vivos que han logrado evolucionar en su intelecto de forma destacada. Esto significa que la lectura es una de aquellas actividades que diferencia al humano frente a los demás seres vivos. Por lo general se inicia su adquisición desde temprana edad y se mantiene de por vida. “Ser lector autónomo implica incorporar al estilo de vida la lectura, y esa asociación también depende de las condiciones sociales y culturales del contexto donde se vive y se aprende” (López, 2013, p. 15).

Un individuo con una seria disciplina de lectura presenta mayor capacidad cognitiva, así está entrenada para su aprendizaje autónomo y consciente en la vida. Márquez y Prat (2005), mencionan que “la lectura es un proceso fundamental en el aprendizaje de las ciencias, ya que no sólo es uno de los recursos más utilizados durante la vida escolar, sino que puede convertirse en el instrumento fundamental a partir del cual se puede seguir aprendiendo a lo largo de toda la vida” (p. 432).

San Martí (2007), refiere que las personas han de ser capaces de modificar conocimientos y de apropiarse de nuevos a lo largo de su vida. Esta competencia pasa por la lectura autónoma y significativa de todo tipo de textos, especialmente de los de divulgación científica no estrictamente escolares, ya que son los que circulan fuera de la escuela y los que les posibilitan establecer relaciones entre lo que se habla dentro y fuera de ella. La lectura también es el mejor medio para apropiarnos del lenguaje de la ciencia y, como hemos visto, éste es necesario para construir y elaborar ideas (p. 114).

Por otra parte, la lectura contribuye al desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje, incrementa la expresión oral y escrita, y hace el lenguaje más fluido; aumenta el vocabulario y mejora la redacción y ortografía; nos permite aprender cualquier ciencia; no hay especialidad profesional en la que no se requiera de una práctica lectora que actualice constantemente los conocimientos para hacernos más competentes día a día.

Además, la lectura posibilita acceder a nuevas formas de explicar hechos a lo largo de toda la vida (por ejemplo, las personas adultas no han aprendido durante su etapa escolar acerca de los alimentos transgénicos o del cambio climático), hechos sobre los que ha de poder tener una opinión para actuar de forma responsable como consumidor, usuario o simplemente como ciudadano (Marbá, Márquez y San Martí, 2009).

Al respecto San Martí (2011), afirma que la lectura es un componente importante de la actividad científica escolar, posibilita plantearse preguntas y acceder a formas de explicar distintas de las que se generan desde el llamado “sentido común”. También se lee para identificar nuevas informaciones e ideas e interactuar con las propias para revisarlas o reforzarlas, para conocer campos de aplicación del conocimiento que se está aprendiendo y nuevos datos, con la finalidad de ser capaz de intervenir en el entorno y tomar decisiones fundamentadas y responsables.

La lectura es un proceso comunicativo, en ella el autor trata de comunicar una idea. Es una actividad con un objetivo definido donde se busca por parte del lector comprender su sentido, qué mensaje quiere transmitir el autor y cuál es su intención al decirlo. El éxito de este proceso depende de la meta que se haya trazado el lector, pues cuando se enfrenta a la lectura tiene presente sus preconceptos.

La lectura es, así mismo, una actividad compleja en la que intervienen distintos procesos cognitivos que implican desde reconocer los patrones gráficos, a imaginarse la situación referida en el texto. En consecuencia, si la motivación o la forma de proceder no son las adecuadas, el lector no consigue comprender bien el texto (Tapia, 2005).

La comprensión lectora es un camino que conduce a la interpretación, no sólo de códigos gramaticales sino de situaciones que requieren de reflexión y de análisis, de un pensamiento lógico, de un proceso de desarrollo cognitivo que permita la elaboración de esquemas mentales representativos y significativos dentro un ejercicio de descodificación, interpretación y comprensión.

La lectura es uno de los medios más importantes para la consecución de nuevos aprendizajes. Dentro de la escuela se pretende que los niños y jóvenes se familiaricen con la literatura y adquieran el hábito de la lectura; también se pretende que los alumnos se sirvan de ella para acceder a nuevos contenidos de aprendizaje (Solé, 1994).

La lectura en opinión de Isabel Solé, es un proceso interactivo en el que quién lee construye de una manera activa su interpretación del mensaje a partir de sus experiencias y conocimientos previos, de sus hipótesis y de su capacidad de inferir determinados significados (Citado en Lomas, 2009, p. 119).

La lectura de cualquier material contribuye a mejorar la comprensión lectora de los estudiantes hasta el nivel en que éstos sean capaces de seguir aprendiendo por ellos mismos, a lo largo de sus vidas, de manera que puedan desarrollar un papel constructivo en la sociedad como ciudadanos.

El enseñar a leer es uno de los objetivos fundamentales de la escuela y es ésta, quien se debe responsabilizar en gran parte por fomentar la lectura de textos y por promover el desarrollo de la comprensión lectora. Con este objetivo es necesario profundizar en los contenidos sobre los textos, así como técnicas y estrategias aplicadas en actividades escolares que puedan facilitar la capacidad de comprensión lectora en los estudiantes.

El proceso de interacción con el libro, es el segundo aspecto que destaca Cooper (1998) en la comprensión lectora y hace referencia a la persona que empieza a leer un texto, no se acerca a él de forma carente de experiencias, afectos, opiniones y conocimientos relacionados de manera directa e indirectamente con el tema del texto.

En otras palabras el lector trae consigo un conjunto de características cognoscitivas, experimentales y actitudinales que influyen sobre los significados que trae el texto.

Según Cooper la naturaleza de la lectura es interactiva, ya que el texto no posee significados, sino que estos emergen de la interacción entre lo que propone el texto y lo que el lector aporta al texto (Citado en Khemais, 2005, p. 3).

La comprensión lectora como un proceso estratégico, en donde el lector va modificando su estrategia lectora o la manera cómo lee según su familiaridad con el tema, sus propósitos al leer o el tipo de texto. Es decir el lector acomoda y cambia sus estrategias de lectura según lo que necesite (Citado en Khemais, 2005, p. 4).

La Comprensión lectora. En buena medida los conocimientos que adquiere un estudiante le llegan a través de la lectura. Durante el proceso de enseñanza aprendizaje, desde la primaria hasta la educación postgraduada, se necesita leer una variedad de textos para apropiarse de diferentes conocimientos y la importancia del hecho, no sólo radica en los contenidos, sino en la cantidad, estilo y propósitos de la lectura.

Con frecuencia se considera que los alumnos saben leer, porque pueden visualizar los signos y repetirlos oralmente, o bien porque tienen la capacidad para descodificar un texto escrito. Sin embargo, la descodificación no es comprensión y esto es el resultado de un primer nivel de lectura con el cual no debería conformarse el lector (Huerta, 2009, p.2).

La OCDE, señala que el concepto de comprensión lectora retomada por muchos países, es un concepto mucho más amplio que la noción tradicional de la capacidad de leer y escribir (alfabetización), en este sentido, señala la OCDE, que la formación lectora de los individuos para la efectiva participación en la sociedad moderna requiere de la habilidad para descodificar el texto, interpretar el significado de las palabras y estructuras gramaticales, así como, construir el significado.

La comprensión lectora involucra por tanto, la habilidad de comprender e interpretar una amplia variedad de tipos de texto y así como de dar sentido a lo leído al relacionarlo con los contextos en que aparecen.

La lectura es un concepto importante dentro del proceso de la comprensión lectora, Echevarría (2006) comenta que en la actualidad se conceptualiza como un proceso basado en el texto, de naturaleza interactiva, con propósitos específicos, y que depende tanto del texto como de la persona que lo lee.

La lectura es un proceso complejo y coordinado que incluye operaciones preceptuales o regular, lingüístico y conceptual, y los lectores a su vez también representan los conceptos y los hechos que se describen en el texto (Bello, 2006, p.9).

Para Solé (1992) leer comprensivamente es un proceso dinámico entre el lector y el texto, proceso mediante el cual el primero intenta satisfacer los objetivos que guían su lectura y lo puede llevar a cabo con el establecimiento de conexiones coherentes, entre la información que posee en sus estructuras cognitivas y la nueva que suministra el texto.

Desde el punto de vista de Quispe Santos, la capacidad de comprender nos acompaña durante toda nuestra existencia y representa una de las expresiones más significativas del conocimiento humano. Gracias a ella disfrutamos de las bondades de la ciencia y la tecnología, los goces del arte y todas las humanidades, hasta nuestro entorno histórico, económico y sociocultural variado que nos toca significar (2006, p. 14).

Una conceptualización más sobre comprensión lectora, es la de Isabel Solé (2006) quien afirma que la comprensión que cada uno realiza depende del texto que tenga delante, pero depende también y en grado sumo de otras cuestiones, propias del lector, entre las que más se podrían señalar como el conocimiento previo con el que se aborda la lectura, los objetivos que la presiden y la motivación que se siente hacia la lectura. Sin embargo, antes de continuar debemos explicar qué se entiende por conocimientos previos o esquemas de conocimiento (p. 34).

David Cooper (1998), presenta otra definición de comprensión lectora en la que considera a ésta como el proceso de elaborar el significado por la vía de aprender

las ideas relevantes del texto y relacionarlas con las ideas que ya se tienen, es decir es el proceso a través del cual el lector interactúa con el texto (p. 19).

Él mismo explica tres aspectos esenciales en la comprensión lectora. El primero de ellos se refiere a la naturaleza constructivista de la lectura, para que se dé una adecuada comprensión de un texto, es necesario que el lector esté dedicado a construir significados mientras lee. En otras palabras es necesario que el lector lea las diferentes partes de un texto dándole significados e interpretaciones personales mientras lee.

La comprensión resulta ser un producto final de todo acto de lectura en el que se distinguen dos momentos fundamentales: el proceso de leer, durante este acto el lector está tratando de darle sentido al texto; y el segundo momento es la finalización del acto de leer, en este momento se está ante la comprensión como producto ya que es el resultado del proceso de leer.

El proceso de interacción con el libro, es el segundo aspecto que destaca Cooper (1998) en la comprensión lectora y hace referencia a la persona que empieza a leer un texto, no se acerca a él de forma carente de experiencias, afectos, opiniones y conocimientos relacionados de manera directa e indirectamente con el tema del texto.

En otras palabras el lector trae consigo un conjunto de características cognoscitivas, experimentales y actitudinales que influyen sobre los significados que trae el texto. Según Cooper la naturaleza de la lectura es interactiva, ya que el texto no posee significados, sino que estos emergen de la interacción entre lo que propone el texto y lo que el lector aporta al texto (Citado en Khemais, 2005, p. 3).

La comprensión de textos implica la reconstrucción del sentido del texto, proceso que permitirá distinguir las ideas principales y secundarias, teniendo en cuenta las estructuras lingüísticas apropiadas al texto. Facilita la recepción crítica de la información para una adecuada interacción comunicativa y para obtener nuevos aprendizajes. (DCN, 2009)

Acerca de la comprensión de textos, López, Samper y Hernández (2003) mencionan que cada persona tiene una manera diferente de leer y comprender quizás algunos toma notas de lo más importante, otros subrayan las ideas principales, otros prefieren estar en silencio o algunos gustan de algo de música para comprender mejor. En realidad cada persona utiliza una estrategia diferente para comprender un texto. Sin embargo, es necesario reconocer qué estrategia necesitamos para almacenar la información necesaria y utilizarla posteriormente de una manera adecuada.

Antes de la lectura. López, Samper et al. afirman que como todo proceso interactivo, primero deben crearse las condiciones necesarias, en este caso, de carácter afectivo. O sea el encuentro anímico de los interlocutores, cada cual con lo suyo: Uno que expone sus ideas (el texto), y el otro que aporta su conocimiento previo motivado por interés propio.

Esta es en síntesis la dinámica de la lectura. En esta etapa y con las condiciones previas, se enriquece dicha dinámica con otros elementos sustantivos: el lenguaje, las interrogantes e hipótesis, recuerdos evocados, familiarizada con el material escrito, una necesidad y un objetivo de interés del lector, no del maestro únicamente.

Durante la lectura. Solé (1994), propone que es necesario que en este momento los estudiantes hagan una lectura de reconocimiento, en forma individual para familiarizarse con el contenido general del texto. Seguidamente, pueden leer en pares o pequeños grupos, y luego intercambiar opiniones y conocimientos en función al propósito de la actividad lectora.

Para la autora, el quehacer de los docentes es una función integradora, éste es un auténtico momento para que los estudiantes trabajen los contenidos transversales, valores, normas y toma de decisiones, sin depender exclusivamente del docente. Claro está que él, no es ajeno a la actividad; sus funciones son específicas, del apoyo a la actividad en forma sistemática y constante.

Después de la lectura. La autora plantea que en esta etapa todavía está vigente la

interacción y el uso del lenguaje, cuando se les propone a los estudiantes la elaboración de esquemas, resúmenes, comentarios, etc. Según Solé (1994), aquí el trabajo es más reflexivo, crítico, generalizado, metacognitivo, metalingüístico; o sea que el aprendizaje entra a un nivel intrasicológico. La experiencia activada con el lenguaje se convierte en imágenes de carácter objetivo; los que vienen a integrarse a los esquemas mentales del sujeto, para manifestarse luego en su personalidad (formación integral). El fin supremo en todo aprendizaje significativo es eso, formar nuevas personas razonadoras, críticas, creativas, con criterios de valoración propios al cambio.

Mientras más clara sea la meta de un alumno frente a una actividad de lectura, mejor será su posición en cuanto a la complejidad de la actividad pedagógica, ya que tiene claro que se le solicita y como debe enfrentarse a realizarlo. Si el estudiante presenta una actitud positiva frente al problema, se posiciona socialmente frente a sus profesores, pares y asumirá retos frente al mundo. Será un lector autoreflexivo.

En este marco de ideas, Solé (2001), define la comprensión lectora como el proceso en el que la lectura es significativa para las personas. Ello implica además, que las personas sepan evaluar su propio rendimiento. Ramos (2007), citado por Wong (2011), sostiene que la comprensión lectora, es el proceso mediante el cual el lector establece relaciones interactivas con el contenido de la lectura, vincula las ideas con otras anteriores, las contrasta, las argumenta y luego saca conclusiones personales.

Niveles de comprensión lectora. Cada uno de los estudiantes encuentra un sentido diferente dentro de su propio nivel de comprensión lectora y de acuerdo a los textos y escritos que tenga la posibilidad o la motivación para ejercer el ejercicio de su proceso lector. Por otro lado, el contexto en el cual se desenvuelve el ser humano marca una pauta fundamental tanto en su desenvolvimiento personal como en sus ánimos, intereses y habilidades para actuar dentro de un marco académico que le permita desarrollar distintos niveles de comprensión lectora.

Según Solé (1994), conseguir que los alumnos aprendan a leer correctamente es uno de los múltiples retos que la escuela debe afrontar. Es lógico que sea así, puesto que la adquisición de la lectura es imprescindible para moverse con autonomía en las sociedades letradas, y provoca una situación de desventaja profunda en las personas que no lograron ese aprendizaje.

Con el desarrollo de diferentes metodologías, los alumnos lograrán aumentar su capacidad lectora; haciendo uso de diccionarios, estudiando las partes de las palabras y aprendiendo a encontrar el significado de una palabra en referencia al contexto. Los alumnos pueden también aumentar su vocabulario dando atención especial a las nuevas palabras que puedan hallar, hojear un texto para captar el significado general y analizarlo para una información específica.

A pesar del esfuerzo dedicado al desarrollo de la competencia lectora, muchas de las estrategias empleadas, tal como destacan Solé (2002) y Navarro (2008), no son adecuadas, ya que no fomentan la comprensión. Ambos subrayan que una de las causas de que los esfuerzos y el tiempo dedicados al desarrollo de la comprensión fracasen es porque se sigue pensando que esta es únicamente un problema de descodificación, dejando de lado otras variables que también desempeñan un papel importante en la misma.

Así pues la escuela debería estimular el placer por la lectura de textos de divulgación científica, a partir de facilitar su comprensión con la práctica conjunta de inferencias, estimulando la capacidad crítica, buscando, en definitiva, un acercamiento progresivo al modelo de comprensión crítica Cassany (2006).

Los niveles que adquiere la lectura se fundamentan en las habilidades, reguladas en forma ascendente de acuerdo a su complejidad; de la misma manera presume el incremento cíclico de conocimientos y aumentar el potencial de la inteligencia conceptual y genérica; en esto radica la necesidad de cultivar prácticas de intuición, por constituir un valor imperante en este proceso.

Se toma como referencia el trabajo de investigación de Marbá, Márquez y San Martín (2009), quienes citaron a Wilson y Chalmers - Neubauer (1988), para hablar acerca de los siguientes niveles de lectura así:

Lectura literal: es aquella que ayuda a localizar información en el texto, Las preguntas que promueven este nivel de lectura son aquellas cuya respuesta está en el texto y son las que más comúnmente podemos encontrar en los libros de texto. La lectura explora la posibilidad de leer la superficie del texto, lo que el texto dice de manera explícita. También se refiere a la realización de una comprensión del significado local de sus componentes. Se considera como una primera entrada al texto donde se privilegia la función que denota el 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 ésta es muy explícita.

Es una capacidad básica que se debe trabajar con los estudiantes, ya que esto permitirá extrapolar sus aprendizajes a los niveles superiores, además sirve de base para lograr una óptima comprensión. Es el reconocimiento de todo aquello que está explícito en el texto.

Como maestros, si queremos trabajar comprensión lectura en el nivel literal, debemos llevar a nuestros chicos a preguntas como las siguientes: ¿Qué? ¿Quién es? ¿Dónde? ¿Quiénes son? ¿Cómo es? ¿Con quién? ¿Para qué? ¿Cuándo? ¿Cuál es? ¿Cómo se llama?

Lectura inferencial: Tiene como objetivo ayudar al alumnado a entender el significado que hay detrás de lo que está literalmente escrito. Las preguntas de este nivel ya no tienen su respuesta en el texto e invitan a la reflexión, a usar los conocimientos científicos necesarios para entenderlo. Este tipo de preguntas forman parte de las que más cuestan al alumnado, ya que tienen que relacionar la información que acaban de leer (el mundo de papel) con lo que ya saben (su mundo y el exterior).

En este modo de lectura se explora la posibilidad de relacionar información del texto para dar cuenta de una información que no aparece de manera explícita. Este tipo de lectura supone una comprensión global del contenido del texto así como de la situación de comunicación: reconocer las intenciones comunicativas que subyacen a los textos, así como el interlocutor y/o auditorio a quien se dirige el texto.

Es establecer relaciones entre partes del texto para inferir información, conclusión o aspectos que no están escritos (Pinzas, 2007). Este nivel es de especial importancia, pues quien lee va más allá del texto, el lector completa el texto con el ejercicio de su pensamiento; por ello, debemos preguntar: ¿Qué pasaría antes? ¿Qué significa? ¿Por qué? ¿Cómo podría? ¿Qué otro título? ¿Qué diferencia? ¿Qué semejanza? ¿A qué se refiere ¿cuándo? ¿Cuál es el motivo? ¿Qué relación habrá? ¿Qué conclusiones? ¿Qué crees?

Lectura crítica: Marbá, Márquez y San Martí (2009), toman como referencia al acrónimo ideado por Bartz (2002), para ayudar al alumnado a aplicar el pensamiento crítico a la lectura de textos de ciencias. El acrónimo, llamado CRITIC, tiene asignada una tarea para cada letra:

Implica un ejercicio de valoración y de formación de juicios propios del lector a partir del texto y sus conocimientos previos, con respuestas subjetivas sobre personajes, autor, contenido e imágenes literarias. Es la elaboración de argumentos para sustentar opiniones, esto supone que los docentes promuevan un clima de diálogo democrático en el aula (Consuelo, 2007).

Por consiguiente, se preguntarán aspectos como: ¿crees que es? ¿Qué opinas? ¿Cómo crees? ¿Cómo podrías calificar? ¿Cómo te parece? ¿Qué crees? ¿Qué piensas de?

La Comprensión lectora una competencia básica. Durante el proceso de enseñanza aprendizaje, desde la primaria hasta la educación postgraduada, se necesita leer una variedad de textos para apropiarse de diferentes conocimientos

y la importancia del hecho, no sólo radica en los contenidos, sino en la cantidad, estilo y propósitos de la lectura.

Con frecuencia se considera que los alumnos saben leer, porque pueden visualizar los signos y repetirlos oralmente, o bien porque tienen la capacidad para descodificar un texto escrito. Sin embargo, la descodificación no es comprensión y esto es el resultado de un primer nivel de lectura con el cual no debería de conformarse el lector (Huerta, 2009, p.2).

Para Solé (1992) leer comprensivamente es un proceso dinámico entre el lector y el texto, proceso mediante el cual el primero intenta satisfacer los objetivos que guían su lectura y lo puede llevar a cabo con el establecimiento de conexiones coherentes, entre la información que posee en sus estructuras cognitivas y la nueva que suministra el texto.

Comprensión es una palabra definida por el Diccionario de la Lengua Española (2010) en su vigésima segunda edición, como la facultad, capacidad o perspicacia para entender y penetrar las cosas.

El Programa PISA puesto en marcha en 1997 por la OCDE, define a la comprensión lectora como la capacidad de comprender, utilizar y analizar textos para alcanzar los objetivos del lector, desarrollar sus conocimientos y posibilidades y participar en la sociedad (Pérez, 2007, p. 27).

Para Manuale (2007), la comprensión es un estado de capacitación para ejercitar determinadas actividades de comprensión como la explicación, ejemplificación, aplicación, justificación, comparación y contraste, contextualización y generalización (p.17).

Una conceptualización más sobre comprensión lectora, es la de Isabel Solé (2006) quien afirma que la comprensión que cada uno realiza depende del texto que tenga delante, pero depende también y en grado sumo de otras cuestiones, propias del lector, entre las que más se podrían señalar como el conocimiento previo con el

que se aborda la lectura, los objetivos que la presiden y la motivación que se siente hacia la lectura. Sin embargo, antes de continuar debemos explicar qué se entiende por conocimientos previos o esquemas de conocimiento (p. 34).

A lo largo de la vida gracias a la interacción que mantenemos con los demás, y en particular con aquellos con los que pueden desempeñar con nosotros un rol de educadores, vamos construyendo unas representaciones acerca de la realidad, de los elementos constitutivos de nuestra cultura, entendida ésta en sentido amplio como los valores, sistemas conceptuales, ideologías, sistemas de comunicación y procedimientos.

Reconocer con rapidez las palabras escritas y construir con ellas proposiciones, conectar las ideas básicas, obtener una representación del significado global del texto, identificar la estructura textual y construir un modelo mental son algunos de los procedimientos cognitivos que los lectores ponen en juego al momento de enfrentarse a la lectura de un texto.

Modelos explicativos. Definir la comprensión lectora implica dar cuenta de las posiciones desde las cuales ésta ha sido abordada. Históricamente los abordajes han sido diversos, conformando modelos explicativos que van desde aquellos que se centran en el texto, hasta aquellos que se centran en los esquemas mentales del lector o en la interacción entre el texto, el lector y el contexto. Para este caso retomamos tres tipos de modelos: el ascendente, el descendente y el interactivo, expuestos por los Solé.

El primero plantea que: "El lector, ante el texto procesa sus elementos componentes, empezando por las letras, continuando con las palabras, frases. En un proceso ascendente secuencial y jerárquico que conduce a la comprensión del texto. Las propuestas de enseñanza se basan en la habilidad de descodificación, pues consideran que el lector puede comprender el texto, porque sabe descodificar. Es un modelo centrado en el texto y que no puede explicar fenómenos como el hecho de que continuamente inferimos informaciones, el que leamos y nos pasen

inadvertidos determinados errores tipográficos, y aun podemos comprender un texto sin necesidad de entender en su totalidad cada uno de sus componentes.”

Este es un modelo centrado en el texto, que considera el acto de comprensión como el reconocimiento progresivo de los componentes que lo conforman, para ello el lector parte del reconocimiento de la micro-estructura para llegar a la macro-estructura, esto es, del reconocimiento de letras, palabras y frases, a los párrafos y los textos completos; la tarea del lector consiste en descodificar esta información para encontrar el sentido que está en el texto mismo. Este modelo retomado en la enseñanza, se centra en enseñar a descodificar, desde el supuesto que reconocer los componentes del texto, permitirá dar sentido a lo que éste dice, convirtiendo el texto en eje central, portador de información y de la comprensión, en una especie de descifrado del sentido; por tanto la comprensión está en el texto.

En cuanto al segundo modelo, este plantea que: “El lector no procede letra a letra sino que hace uso de su conocimiento previo y de sus recursos cognitivos para realizar anticipaciones sobre el contenido del texto, y se fija en este para verificarlas. Así cuanto más información posea un lector sobre el texto que va a leer, menos necesitará fijarse en él para construir interpretación. El proceso de lectura es secuencial y jerárquico, pero en este caso descendente: A partir de las hipótesis y anticipaciones previas, el texto es procesado para su verificación. Las propuestas de enseñanza a que ha dado lugar este modelo han enfatizado el reconocimiento global de palabras en detrimento de las habilidades de descodificación”

Es un modelo centrado en el lector, el cual sostiene que entre más información tenga éste sobre el contenido del texto, podrá realizar mejores inferencias, debido a que el lector tendrá un espectro amplio de hipótesis que le permitirá realizar anticipaciones; el texto tiene sentido en tanto, en cuanto le proporciona índices útiles al lector para confirmar o rechazar sus hipótesis.

Este modelo retomado en la enseñanza, parte de potenciar los esquemas mentales del lector, que se visibilizan en los conocimientos previos y se confrontan

a modo de anticipación y verificación en un contexto global del texto, siendo un proceso que parte de la macro-estructura a los componentes micro-estructurales del texto; la comprensión se ubica en los esquemas mentales del lector.

Finalmente se encuentra el modelo interactivo, plantea que: “En la lectura interviene tanto el texto, su forma y su contenido, como el lector, sus expectativas y sus conocimientos previos. Para leer necesitamos, simultáneamente manejar, con soltura las habilidades de descodificación y aportar al texto nuestros objetivos, ideas y experiencias previas; necesitamos implicarnos en un proceso de predicción, e inferencia continua, que se apoya en la información que aporta el texto y en nuestro propio bagaje, y en un proceso que permita encontrar evidencia o rechazar las predicciones e inferencias de que se hablaba”

El modelo interactivo integra el texto, el lector y el contexto. En este sentido, la comprensión se entiende como la interacción entre los conocimientos y las intenciones que tiene el lector sobre el contenido del texto (esquemas mentales) y sus componentes, los cuales permiten sustentar o rechazar las hipótesis planteadas por el lector y, el contexto en el que se presenta el texto (el que le da sentido a lo que se lee).

De este modo, la información que se procesa funciona como generadora de inferencias, para pasar a otros niveles de comprensión, de la misma manera crea expectativas a nivel semántico y global, para guiar la lectura. En este proceso el lector utiliza los conocimientos tanto del mundo, como del texto con el fin de encontrar una interpretación que llene sus expectativas y que tenga índices de correspondencia con el texto leído.

2.5.1. Software Educativo

El software educativo es más que un programa, es una estrategia de aprendizaje, un medio por el cual el niño desarrolla actividades que le permiten formarse de manera práctica y divertida despertando así la curiosidad, la imaginación, la creatividad y

las ganas de aprender de acuerdo a los diferentes escenarios pedagógicos. En este se pueden implementar talleres, juegos, rondas, fichas, vídeos, rompecabezas, sopas de letras, fotografías, sonidos, entre otras; que le permitan al niño trabajar de acuerdo al tema (matemáticas, lengua castellana, geografía, etc.) Desarrollando habilidades cognitivas que al mismo tiempo le generen pasión e interés.

Una de las principales características del software es que es interactivo, se da un intercambio entre el niño y la computadora; donde se le presentan imágenes animadas, preguntas, enlaces y un sinnúmero de niveles que fortalecen la memoria visual y auditiva.

La función del software educativo es proporcionar información, guiar actividades, ejercitar, motivar y evaluar las habilidades, teniendo en cuenta el instruir como primera base sin demeritar el despertar y mantener el interés por la observación, la exploración y la experimentación.

Aparte del software educativo existen otros medios informáticos en los procesos enseñanza - aprendizaje como: presentaciones multimedia, enciclopedias animadas, simulaciones interactivas, páginas web, chats, foros, cursos Online, etc.; pero se habla solo del software porque con este se busca no dejar de lado los materiales impresos, los tableros, entre otros; sino más bien innovar de una forma didáctica donde el niño aprenda “jugando” y al mismo tiempo maneje los medios computacionales.

Cuando se trabaja con este tipo de estrategias se busca que contesten rápidamente las funciones de los alumnos, que permitan un diálogo y una reciprocidad de informaciones entre el computador y éstos. Se busca individualizar el trabajo, que se adapte al ritmo de cada estudiante. Que sean fáciles de usar, que tenga los conocimientos básicos y necesarios, teniendo en cuenta las reglas de funcionamiento.

“El medio didáctico es un elemento curricular que, por su sistema simbólico y estrategia de utilización, propicia el desarrollo de habilidades cognitivas en el

estudiante en un contexto determinado, facilitando la intervención mediada sobre la realidad, el empleo de determinadas estrategias de aprendizaje y la captación y comprensión de la información”(Cabero, 1990).

Se podría afirmar entonces que el uso de software educativo motiva a los alumnos, generando en ellos un clima de satisfacción hacia el aprendizaje de nuevos conocimientos y a los docentes les brinda una herramienta tecnológica para utilizar en diferentes áreas de estudio.

2.6. Definición de términos básicos

Aprendizaje Significativo. Una de las primeras tareas que los maestros enfrentan al diseñar un curso es decidir qué quieren que los estudiantes aprendan. Los estudiantes siempre aprenderán algo, pero los buenos maestros quieren que sus alumnos aprendan algo importante o significativo, en lugar de algo relativamente insignificante. Esto lleva a una pregunta que es clave para todos los procesos de enseñanza-aprendizaje: ¿Cuáles son las formas en que el aprendizaje puede ser significativo? Si tenemos o podemos desarrollar un lenguaje y un marco conceptual para identificar las múltiples formas en que el aprendizaje puede ser significativo, los profesores pueden decidir qué tipo de aprendizaje significativo desean apoyar y promover en un curso o experiencia de aprendizaje determinados, por tanto el Aprendizaje significativo se estima como aquel que tiene lugar cuando el estudiante percibe el tema como importancia para sus propios objetivos (Ausubel 1976)

Calidad Académica. Se refiere a las características del proceso y a los resultados de la formación del hombre, condicionados histórica y socialmente, y que toman una expresión concreta a partir de los paradigmas filosóficos, pedagógicos, psicológicos y sociológicos imperantes en la sociedad que se trate. Una buena calidad académica debe tener un plan estratégico que se implementa a través de objetivos generales de la institución. Los objetivos y las estrategias de planificación se implementan a través de políticas, procedimientos, proyectos y asignación de recursos a nivel de los entes académicos. Las mejoras identificadas en el proceso de revisión se evalúan para aprobación y acción. Las estrategias de planificación, los objetivos y las metas se ajustan para reconocer y mantener las mejoras. (Tinoco 2015).

Calidad Educativa. Concepto multidimensional, que trata no solo de planes y programas dentro de la educación, sino que abarca al mismo personal que trabaja dentro de cada institución, la manera en que se desenvuelve en su medio y además las metas a corto, mediano y largo plazo que obtiene con los estudiantes. (MEN 2009)

La educación de calidad debe garantizar que los estudiantes estén sanos, bien alimentados y listos para participar y aprender, y reciben el apoyo de sus familias y comunidades para el aprendizaje, en ambientes que son seguros, protectores y sensibles al género, y proporcionan recursos e instalaciones adecuados;

Procesos para garantizar una educación de calidad son aquellos a través de los cuales los docentes capacitados utilizan enfoques de enseñanza centrados en el niño en aulas y escuelas bien administradas y una evaluación hábil para facilitar el aprendizaje y reducir las disparidades. Resultados que abarcan conocimientos, habilidades y actitudes, y están vinculados a los objetivos nacionales de educación y participación positiva en la sociedad. (UNICEF, 2000)

Comprensión lectora. Es la capacidad de entender lo que se lee, tanto en referencia al significado de las palabras que forman un texto como la comprensión global en un escrito. El reconocimiento de letras y palabras es un primer paso, importante para aprender a leer. Sin embargo, es solo un primer paso; es vital que los estudiantes comprendan o entiendan lo que están leyendo. Deben ser capaces de entender el significado del texto: ¿qué le está diciendo el autor al lector? Esto es comprensión lectura, es una habilidad esencial para el éxito en la escuela y en el mundo real. (MEN EBC 2009)

Eficacia. Se refiere a hacer las cosas de la manera correcta. Científicamente, se enfoca en obtener el máximo rendimiento con recursos mínimos. Dado que la eficiencia se trata de enfocarse en el proceso (Entrada - Salida), se le da importancia a los “medios” de hacer las cosas mientras que la efectividad se enfoca en lograr el objetivo “final”.

La eficacia hace referencia a nuestra capacidad para lograr lo que nos proponemos. Ejemplo: se es eficaz si nos hemos propuesto construir un edificio en un mes y lo logramos. Fuimos eficaces por cuanto alcanzamos la meta, logramos lo que nos propusimos. (Gerencie 2016)

Eficiencia. Podemos definir la eficiencia como la relación entre los recursos utilizados en un proyecto y los logros conseguidos con el mismo. Se entiende que la eficiencia se da cuando se utilizan menos recursos para lograr un mismo objetivo. O al contrario, cuando se logran más objetivos con los mismos o menos recursos.

Se trata de hacer las cosas bien, exige documentación y repetición de los mismos pasos. Sin embargo, hacer lo mismo una y otra vez de la misma manera desalienta la innovación, por otro lado, la efectividad fomenta la innovación, ya que exige a las personas pensar, las diferentes formas en que pueden alcanzar el objetivo deseado, mientras que la eficiencia buscará evitar errores, mientras que la efectividad se trata de obtener éxito. (Gerencie 2016)

Efectividad. La efectividad es el equilibrio entre eficacia y eficiencia, es decir, se es efectivo si se es eficaz y eficiente. La eficacia es lograr un resultado o efecto (aunque no sea el correcto) y está orientado al qué. En cambio, eficiencia es la capacidad de lograr el efecto en cuestión con el mínimo de recursos posibles viable o sea el cómo. Ejemplo: matar una mosca de un cañonazo es eficaz (conseguimos el objetivo) pero poco eficiente (se gastan recursos desmesurados para la meta buscada). Pero acabar con su vida con un matamoscas, aparte de ser eficaz es eficiente, por lo tanto al cumplir satisfactoriamente ambos conceptos, entonces es efectivo. Se define como el equilibrio entre la eficacia y la eficiencia, entre la producción y la capacidad de producción. $E = P/CP$. Para ello se basa en la fábula de Esopo, La gallina de los huevos de oro, comparando los huevos de oro con la producción y la gallina con la capacidad que tiene de producirlos. (Stephen Covey, 2008)

e-Learning. En la mayoría de los casos, se refiere a un curso, programa o título entregado completamente en línea, existen muchos términos utilizados para describir el aprendizaje que se ofrece en línea, a través de Internet, que van desde la educación a distancia hasta el aprendizaje electrónico computarizado, el aprendizaje en línea, el aprendizaje en Internet y muchos otros.

Podemos decir que e-Learning como los cursos que se imparten específicamente a través de Internet a otro lugar que no sea el aula donde el profesor está enseñando. No es un curso entregado a través de un DVD o CD-ROM, cinta de vídeo o un canal de televisión. Es interactivo ya que también puede comunicarse con los pares académicos de su clase.

El e-Learning consiste en la educación y capacitación a través de Internet. Este tipo de enseñanza Online permite la interacción del usuario con el material mediante la utilización de diversas herramientas informáticas. También se define como el modelo de enseñanza-aprendizaje basado en la web, que mediante el uso de las TIC forma un conjunto de metodologías: pedagógicas, de comunicación, de gestión de contenidos y organización educativa para apoyar o complementar la educación tradicional, pues se caracteriza por brindar la posibilidad de estudiar independientemente de obstáculos físicos, geográficos, que se presenten y al ritmo propio del aprendiz. (e-ABC Learning ,2017)

Instrucción. Conjunto de las reglas o advertencias para conseguir un fin. Los reglamentos de los juegos y el procedimiento para hacer funcionar una máquina se conocen como instrucciones. De ahí que, por ejemplo, cuando nos compramos un juego de mesa este incorpore en su interior o incluso en uno de los laterales de la caja una detallada información sobre lo que serían las instrucciones. De esta manera, todos los participantes sabrán cómo transcurren las partidas, en qué consisten, qué normas hay o qué objetivo es el que hay que cumplir. (Julián Pérez Porto y María Merino, 2010)

En el lenguaje de computadoras, la instrucción es una orden dada a un procesador de computadora por un programa de computadora. En el nivel más bajo, cada instrucción es una secuencia de 0 y 1 que describe una operación física que la computadora debe realizar y, dependiendo del tipo de instrucción particular, la especificación de áreas de almacenamiento especiales llamadas registros que pueden contener datos que se utilizarán para llevar a cabo la instrucción, o la

ubicación en la memoria de datos de la computadora. En el lenguaje ensamblador de una computadora, cada enunciado de lenguaje generalmente corresponde a una instrucción de procesador único. En los lenguajes de alto nivel, generalmente se genera una declaración de lenguaje (después de la compilación del programa) en múltiples instrucciones del procesador.

Innovación. Técnicamente, la innovación se define simplemente como “introducir algo nuevo”; no hay calificativos de lo innovador, algo tiene que ser, solo que necesita ser mejor que lo que estaba allí antes. Y ahí es donde comienza el problema cuando una organización solicita “servicios de innovación” de una empresa de consultoría. Exactamente, ¿qué es lo que realmente están pidiendo? El hecho es que la innovación significa cosas diferentes para diferentes personas “.

Innovación está asociado a el proceso de implementar nuevas ideas para crear valor para una organización. Las actividades innovadoras se corresponden con todas las operaciones científicas, educativas, tecnológicas, organizativas, financieras y comerciales que conducen efectivamente, o que tienen por objeto conducir a la introducción de nuevas ideas.

Se debe considerar la innovación como un proceso continuo, sustentado en una metodología que genere conocimiento, el aprovechamiento de nuevas tecnologías, o la generación de oportunidades de innovación. (Colciencias, 2015)

Lúdica. “Ludic” es en última instancia del nombre en latín ludus, que se refiere a toda una gama de cosas divertidas: espectáculos, juegos, deportes, incluso bromas. Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de vídeo, juegos

electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, etc. La lúdica o procesos lúdicos se manifiestan de forma especial en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas.

Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer. (Ernesto Yturralde, 2016)

NTIC. Se entiende por Nuevas Tecnologías de Información y Comunicaciones al nuevo conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información y comunicación (González, Gisbert y otros 1996).

Multimedia. Significa que la información de la computadora puede representarse a través de audio, vídeo y animación además de los medios tradicionales (es decir, texto, gráficos, imágenes).

Multimedia es el campo relacionado con la integración controlada por computadora de texto, gráficos, dibujos, imágenes fijas y en movimiento (vídeo), animación, audio y cualquier otro medio en el que cada tipo de información pueda ser representada, almacenada, transmitida y procesada digitalmente.

Una aplicación multimedia es una aplicación que utiliza una colección de múltiples fuentes de medios, p. texto, gráficos, imágenes, sonido - audio, animación y/o video.

Multimedia es un término que procede de la lengua inglesa y que refiere a aquello que utiliza varios medios de manera simultánea en la transmisión de una información. Una presentación multimedia, por lo tanto, puede incluir fotografías, vídeos, sonidos y texto. El concepto se aplica a objetos y sistemas que apelan a múltiples medios físicos y/o digitales para comunicar sus contenidos. El término también se usa en referencia a los medios en sí que permiten almacenar y difundir contenidos con estas características. (Julián Pérez Porto y Ana Gardey, 2011)

Nivel literal. El significado literal es simplemente lo que dice el texto. Es lo que realmente sucede en la historia. Este es un nivel muy importante de comprensión porque proporciona la base para una comprensión más avanzada. Sin entender el material en este nivel, no se podrá avanzar en la comprensión textual.

Las respuestas a las preguntas basadas en el significado literal siempre se encontrarán en el texto. Por ejemplo: ¿Quién estaba molestando a Caperucita Roja la torre? La respuesta es el lobo. Este nivel plantea ejemplos del tipo de información que podría identificarse como significado literal: La idea principal. Hechos declarados. La secuencia de eventos

El nivel literal es una capacidad básica que se debe trabajar con los estudiantes, ya que esto permitirá extrapolar sus aprendizajes a los niveles superiores, además sirve de base para lograr una óptima comprensión. Es el reconocimiento de todo aquello que está explícito en el texto. (Pinzas, 2007)

Nivel inferencial. La comprensión inferencial se refiere a lo que el autor quiere decir con lo que se dice. El lector debe simplemente leer entre líneas y hacer inferencias acerca de cosas que no están directamente indicadas. Una vez más, estas inferencias se hacen en la idea principal, detalles de apoyo, secuencia y relaciones de causa y efecto. La comprensión deductiva (inferencial) también podría implicar la interpretación de un lenguaje figurado, sacar conclusiones, predecir resultados, determinar el estado de ánimo y juzgar el punto de vista del autor. Por lo general, se hacen las siguientes preguntas: ¿Qué valora el autor? ¿Cuál es el tema? ¿Qué efecto tiene este personaje / evento en la historia? ¿Cómo crees que terminará esta historia?

En definitiva, es establecer relaciones entre partes del texto para inferir información, conclusión o aspectos que no están escritos. Este nivel es de especial importancia, pues quien lee va más allá del texto. (Pinzas, 2007)

Nivel crítico. La comprensión crítica se refiere a por qué el autor dice lo que dice. Este alto nivel de comprensión requiere que el lector utilice algunos criterios

externos de su propia experiencia para evaluar la calidad, los valores de la escritura, el razonamiento del autor, las simplificaciones y las generalizaciones. El lector reaccionará emocional e intelectualmente con el material. Debido a que las experiencias de vida de todos son variadas, las respuestas a algunas de las siguientes preguntas variarán: ¿Podría suceder esto? ¿Este argumento es lógico? ¿Qué alternativas hay? ¿Es esto un hecho o una opinión? ¿Estás de acuerdo o en desacuerdo con el autor? ¿Cuál es la mejor solución para este problema?

En definitiva, implica un ejercicio de valoración y de formación de juicios propios del lector a partir del texto y sus conocimientos previos, con respuestas subjetivas sobre personajes, autor, contenido e imágenes literarias. Es la elaboración de argumentos para sustentar opiniones, esto supone que los docentes promuevan un clima de diálogo y democrático en el aula (Consuelo, 2007).

Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC: Colombia TIC: Es el Sistema de información Integral con los datos, variables e indicadores relevantes, sobre el sector de las Tecnologías de la Información y las comunicaciones. (MEN TIC, 2015)

Wilcoxon. Este test fue creado por el químico Frank Wilcoxon (1892-1965) en 1945. Es un método no paramétrico para comparar sujetos antes o después. A veces se le llama simplemente la prueba de pares combinados de Wilcoxon, es una prueba no paramétrica (es decir, si los datos no están distribuidos normalmente, si las variaciones para las dos condiciones son marcadamente diferentes o si los datos son mediciones en una escala ordinal) que compara la mediana de un conjunto de números con una mediana hipotética, también permite comparar dos grupos inigualables, más comúnmente conocido como el test de Mann - Whitney. La prueba calcula esencialmente la diferencia entre cada conjunto de pares y analiza estas diferencias. Se usa comúnmente para comparar las curvas de supervivencia. (Statistics Solutions, 2016).

Prueba (pre y pos test) que procesa el estadístico de Wilcoxon por ser nuestra investigación pre experimento, pruebas para dos muestras relacionadas, estos contrastes permiten comprobar si hay diferencias entre las distribuciones de dos poblaciones a partir de dos muestras dependientes o relacionadas; es decir, que cada elemento de una muestra está emparejado con un elemento de la otra, de tal forma que los componentes de cada pareja se parezcan entre sí por lo que hace referencia a un conjunto de características que se consideran relevantes. También es posible que cada elemento de una muestra actúe como su propio control.

Cuando se trata de variables medibles en por lo menos una escala ordinal y pueden suponerse poblaciones continuas la prueba no paramétrica más potente es la de Wilcoxon.

La hipótesis nula del contraste postula que las muestras proceden de poblaciones con la misma distribución de probabilidad; la hipótesis alternativa establece que hay diferencias respecto a la tendencia central de las poblaciones y puede ser direccional o no.

El contraste se basa en el comportamiento de las diferencias entre las puntuaciones de los elementos de cada par asociado, teniendo en cuenta no sólo el signo, sino también la magnitud de la diferencia.

Sea $d_i = x_i - y_i$ la diferencia entre las puntuaciones de la pareja i -ésima; si alguna de estas diferencias es nula la pareja correspondiente se elimina del análisis, de forma que el tamaño de la muestra es n , el número de diferencias no nulas.

A continuación se asignan rangos desde 1 hasta n atendiendo únicamente al valor absoluto de las d_i y se suman los rangos correspondientes a las diferencias positivas y a las diferencias negativas por separado. Si la hipótesis nula es cierta, X e Y tienen el mismo valor central y es de esperar que los rangos se distribuyan aleatoriamente entre las diferencias positivas y negativas y, por tanto, que ambas sumas de rangos sean aproximadamente iguales.

El estadístico de prueba, T , es la menor de las dos sumas de rangos. Cuando $n > 15$ la distribución muestral de T bajo el supuesto de que H_0 es cierta se aproxima a una normal de parámetros:

$$\mu_T = \frac{n(n+1)}{4} \quad \sigma_T^2 = \frac{n(n+1)(2n+1)}{24}$$

El estadístico de prueba es el valor Z : que se distribuye según una normal tipificada.

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

Para el nivel de significación deseado se rechazará la hipótesis nula si Z pertenece a la región crítica localizada en las dos colas o en una cola de la normal tipificada, según la naturaleza de la hipótesis alternativa.

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

La Metodología se preocupa tanto por las formas en que se lleva a cabo la investigación, es decir, su estructura y proceso, como por la forma en que se analiza esta información. Los enfoques más conocidos para la investigación son: Cuantitativo: basado en los métodos utilizados en las ciencias naturales y Cualitativo: basado en métodos que se dice que son humanísticos.

Los métodos cuantitativos se usan para averiguar cuánto, cuántos, con qué frecuencia, en qué medida, este tipo de investigación pretende ser objetiva y científica en su enfoque, además, es hipotético-deductiva en su enfoque para construir teorías, tiene como objetivo evaluar y medir. Se considera como una forma de llegar a la verdad, de entender el mundo lo suficientemente bien como para poder predecir y controlar a través de la identificación de las relaciones de causa y efecto.

La investigación cuantitativa está influenciada por el paradigma empirista, lo que significa que se ocupa de la causa y el efecto de los fenómenos sociales y utiliza los datos, que se basan en la observación y su interpretación crítica. Usa métodos deductivos, es decir, comienza desde la teoría, está diseñada para probar la teoría. Se puede usar para hacer generalizaciones y/o para probar hipótesis.

Para esta investigación se ha escogido el método cuantitativo porque: Es más confiable y objetiva, usa estadísticas para generalizar un hallazgo, reduce y reestructura un problema complejo a un número limitado de variables, mira las relaciones entre variables y puede establecer causa y efecto en circunstancias altamente controladas y comprueba teorías o hipótesis.

La investigación cuantitativa usa un formato estándar, con algunas diferencias interdisciplinarias menores, para generar una hipótesis que se debe probar o refutar. Esta hipótesis debe ser demostrable por medios matemáticos y estadísticos, y es la base alrededor de la cual se diseña todo el experimento.

Idealmente, la investigación debería construirse de manera que permita a otros repetir el experimento y obtener resultados similares.

Ventajas. El diseño de investigación cuantitativa es una forma excelente de finalizar los resultados y probar o refutar una hipótesis. La estructura no ha cambiado durante siglos, por lo que es estándar en muchos campos científicos y disciplinas.

Después del análisis estadístico de los resultados, se llega a una respuesta exhaustiva y los resultados pueden debatirse y publicarse legítimamente. Los experimentos cuantitativos también filtran factores externos, si se diseñan adecuadamente, de modo que los resultados obtenidos pueden verse como reales e imparciales.

Los experimentos cuantitativos son útiles para probar los resultados obtenidos mediante una serie de experimentos cualitativos, que conducen a una respuesta final y un estrechamiento de las posibles direcciones para realizar una investigación de seguimiento.

Desventajas. Los experimentos cuantitativos pueden ser difíciles y costosos y requieren mucho tiempo para realizarse. Deben planificarse cuidadosamente para garantizar que haya una asignación al azar completa y una designación correcta de los grupos de control.

Los estudios cuantitativos generalmente requieren un extenso análisis estadístico, que puede ser difícil, debido a que la mayoría de los científicos no son estadísticos. El campo del estudio estadístico es una disciplina científica completa y puede ser difícil para los no matemáticos

Además, los requisitos para la confirmación estadística exitosa de los resultados son muy estrictos, con muy pocos experimentos que prueben una hipótesis de forma exhaustiva; por lo general, existe cierta ambigüedad, que requiere una nueva prueba y refinamiento del diseño. Esto significa que se debe comprometer otra inversión de tiempo y recursos para afinar los resultados.

El diseño de la investigación cuantitativa también tiende a generar resultados probados o no comprobados, con muy poco espacio para las áreas grises y la incertidumbre. Para las ciencias sociales, la educación, la antropología y la psicología, la naturaleza humana es mucho más compleja que una simple respuesta de sí o no.

La presente investigación utilizará el modelo estadístico de Wilcoxon, por ser un método no paramétrico para comparar sujetos antes o después. A veces se le llama simplemente la prueba de pares combinados de Wilcoxon, es una prueba no paramétrica (es decir, si los datos no están distribuidos normalmente, si las variaciones para las dos condiciones son marcadamente diferentes o si los datos son mediciones en una escala ordinal) que compara la mediana de un conjunto de números con una mediana hipotética, también permite comparar dos grupos inigualables, más comúnmente conocido como el test de Mann-Whitney. La prueba calcula esencialmente la diferencia entre cada conjunto de pares y analiza estas diferencias. Se usa comúnmente para comparar las curvas de supervivencia.

3.1. Tipo de investigación

Algunos autores definen tres tipos de estudios: exploratorios, descriptivos y explicativos (Sellitz, Jahoda, Deutsch y Cook, 1965; y Babbie, 1979, citados por Roberto Hernández Sampieri, Metodología de la Investigación 1997). Sin embargo, para el presente proyecto de investigación se realizará un estudio de orden descriptivo, longitudinal y preexperimental.

Un estudio longitudinal es un método de investigación observacional en el que se recopilan datos para los mismos sujetos repetidamente durante un período de tiempo.

Los preexperimentos son la forma más simple de diseño de investigación. En un experimento previo, se observa un solo grupo o múltiples grupos después de algún agente o tratamiento que supuestamente causa cambio.

Tipos de diseño preexperimental. Diseño de estudio de caso único, diseño de pretest y posttest de un grupo, comparación de grupos estáticos, Diseño de estudio de caso único.

En el diseño de investigación pretest y posttest de un grupo, se observa un único caso en dos puntos de tiempo, uno antes del tratamiento y uno después del tratamiento. Se presume que los cambios en el resultado de interés son el resultado de la intervención o el tratamiento. No se emplea ningún grupo de control o comparación.

Validez de los resultados. Un inconveniente importante de los diseños preexperimentales es que están sujetos a numerosas amenazas a su validez. En consecuencia, a menudo es difícil o imposible descartar hipótesis o explicaciones rivales. Por lo tanto, los investigadores deben extremar las precauciones al interpretar y generalizar los resultados de los estudios preexperimentales.

Una razón por la que a menudo es difícil evaluar la validez de los estudios que emplean un diseño preexperimental es que a menudo no incluyen ningún grupo de control o comparación. Sin algo para comparar, es difícil evaluar la importancia de un cambio observado en el caso. El cambio podría ser el resultado de cambios históricos no relacionados con el tratamiento, la maduración del sujeto o un artefacto de la prueba.

Incluso cuando los diseños pre-experimentales identifican un grupo de comparación, todavía es difícil descartar las hipótesis rivales para el cambio observado. Esto se debe a que no existe una manera formal de determinar si los dos grupos habrían sido iguales si no hubiera sido por el tratamiento. Si el grupo de tratamiento y el grupo de comparación difieren después del tratamiento, esto podría ser un reflejo de las diferencias en el reclutamiento inicial para los grupos o la mortalidad diferencial en el experimento.

La presente investigación se abordó desde el enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental; por lo tanto el instrumento de recolección de datos utilizado fue la observación directa sin intervención.

Elegimos la investigación cuantitativa la cual permite cuantificar la relación entre las variables, en este caso el uso de la plataforma Educaplay con el desarrollo de las capacidades de la comprensión lectora, por que hace uso de la recolección para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico para establecer patrones de comportamiento.

3.2. Diseño de la investigación.

El problema de investigación se abordó desde el enfoque cuantitativo, a nivel explicativo con un diseño preexperimental a través de la técnica de observación directa sin intervención mediante la aplicación de una prueba en sesión de trabajo de 45 minutos (durante 10 horas escolares que acumulan 450 minutos de trabajo con los estudiantes focalizados), utilizando para la recolección de datos, los instrumentos respectivos, una lista de cotejo del seguimiento a las actividades diseñada por la autora de esta investigación en la plataforma Educaplay.

Esta investigación determina en qué medida el uso de la plataforma Educaplay influye en la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot 2016.

3.3. Población y muestra

Población. Se inicia esta caracterización de población, asumiéndola bajo el concepto trazado por Icart, Fuentelsaz y Pulpon (2006), “es el conjunto de individuos que tienen ciertas características o propiedades que son las que se desea estudiar” para la presente investigación se trabaja con una población finita ya que se conoce el número de individuos que la componen y existe información necesaria como bases de datos de los estudiantes del programa que permitirá conocer mejor sus expectativas acerca del proyecto de formación.

Por lo tanto, y una vez definida conceptualmente el tema de la población, se puede afirmar que estará conformada potencialmente por los estudiantes de grado séptimo, teniendo en cuenta las condiciones de conformación de grupos de estudiantes, según la norma colombiana, cada grado debe estar conformado para el sector urbano por grupos de 35 estudiantes, grado séptimo para la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta la componen tres grupos, cuya población asciende a 96 estudiantes, según fuente secretaria académica y avalada por el señor rector de la institución educativa, estos estudiantes se encuentran debidamente matriculados para el año lectivo 2016. Vale la pena mencionar que la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot se encuentra ubicada en la Carrera 6 No 40- 25, Barrio Kennedy del Municipio de Girardot.

La población es la totalidad del fenómeno a estudiar, las unidades de la población poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación (Tamayo y Tamayo, 1997, p. 38), la población que comprende este estudio se conformó por 96 estudiantes correspondiente al grado séptimo de la siguiente manera:

Tabla N° 3. Distribución de la población.

Docentes	Estudiantes	Porcentaje	Muestra
2	96	20.83	20

Muestra. La muestra se define esencialmente como un subgrupo de la población; subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que se denomina población (Hernández, 2003), para el caso de esta investigación, dado que la población general está compuesta por 96 sujetos potencialmente elegibles, se determina aplicar al 20.83% de los estudiantes de los tres grados séptimos existentes en la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta, mediante un muestro aleatorio simple.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la selección en la investigación se consideró la muestra de tipo aleatorio simple que permita la misma posibilidad de escoger a cualquiera de los 96 individuos que componen la población académica focalizada, la cual consiste en que “los elementos de la muestra son proporcionales a su presencia en la población” (Hernández y otros, 2000, p 314). Al seleccionar en esta investigación la muestra de los alumnos se aplicó una muestra probabilística de forma aleatoria simple. La muestra probabilística se define como el subconjunto donde todos los elementos de la población tienen la misma probabilidad de ser escogida. (Hernández y otros 2000 p 315).

Según Tamayo y Tamayo (1997), el muestreo aleatorio es el más común para obtener una muestra representativa es la selección del azar - aleatoria es decir, que cada uno de los individuos de una población tienen la posibilidad de ser elegidos, y como instrumento utilizamos la lista de cotejo, lo que permitió identificar el comportamiento respecto a actitudes, habilidades y destrezas para la comprensión y producción de textos, ésta contuvo un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de éstos mediante la actuación del alumno (Álvarez, 2005).

En cuanto al procedimiento esta investigación hace acopio de la técnica de evaluación dado que quiere establecer niveles de aprendizaje. Las observaciones se realizaron durante 10 horas pedagógicas de 45 minutos, de esta manera, pudimos observar cómo los alumnos interactuaron con la plataforma Educaplay, mediante observación directa, la cual va enfocada a:

- Verificación de los estudiantes focalizados
- Seguimiento de instrucciones de inicio
- Seguimiento de protocolo de acceso a plataforma Educaplay
- Verificación de acceso a actividades desarrolladas
 - Ruleta

- Lectura un alto en el camino
- Sopa de letras
- Completar texto
- Actividad la princesa y el guisante
- Evaluación de comprensión lectora
- Seguimiento de cierre de cada actividad
- Seguimiento del proceso de cierre de actividad en plataforma Educaplay

3.4.1. Validación de Instrumentos

Para el análisis de datos se seleccionaron los instrumentos de medición ya mencionados y se obtuvieron las observaciones y mediciones de las variables que son de interés para el desarrollo del estudio, finalizando se procede a preparar las mediciones obtenidas para analizarlas, este proceso se denomina codificación, el cual se analizará mediante los parámetros que cada herramienta necesite junto con la digitalización de los datos por medio de diagramas o flujos. Finalmente, se pasa a describir las características de las pruebas de pre-test y post-test. Ambas pruebas fueron construidas con el objeto de contar con un instrumento estandarizado para evaluar la capacidad de comprensión de textos y la capacidad de producción de textos.

El pre-test y pos-test evalúa la capacidad de comprensión de textos a través de actividades como: responder preguntas de comprensión lectora, colocar verdadero o falso, unir con la información correcta. Por otro lado, para evaluar la capacidad de producción de textos, se desarrollaron actividades como: ordenar las letras, unir con la información correcta, escoger la respuesta correcta y crear oraciones.

Al realizar la investigación se vio necesario considerar la calidad de toda medición o instrumento que fuera diseñado para la recolección de datos que conviene reunir dos requisitos esenciales como lo son la validez y confiabilidad.

La validez de un proceso consiste en medir lo que se ha propuesto, para tal efecto la siguiente tabla presenta dichos valores:

Tabla N° 4. Validez y confiabilidad de la muestra.

Variables	Indicadores
<p>Independiente</p> <p>Plataforma educativa Educaplay</p>	<p>Conocimiento de la plataforma</p> <p>Exploración de la plataforma</p> <p>Utilización y apropiación del uso pedagógico de la actividad comprensión textual.</p>
<p>Dependiente</p> <p>Comprensión textual</p>	<p>Precisar el espacio, tiempo, personajes, Secuenciar los sucesos y hechos, captar el significado de palabras y oraciones.</p> <p>Predecir resultados,</p> <p>Deducir enseñanzas y mensajes.</p> <p>Proponer títulos para un texto.</p> <p>Analizar la intención del autor.</p> <p>Emitir juicio frente a un comportamiento.</p>

CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Los gráficos y tablas que se presentan a continuación demuestran las diferentes correlaciones entre variables de estudio y permiten tener una mejor idea de los resultados obtenidos con esta investigación.

Como en toda investigación cuantitativa, los datos obtenidos se presentaron, describieron, analizaron e interpretaron en forma ordenada en función de las preguntas planteadas, estableciendo la correspondiente comparación con base en la fundamentación teórica que la soporta.

La recopilación de datos y textos, entregan las diferentes pautas y procedimientos lógicos, desde una perspectiva de síntesis integral, con énfasis en metodologías de investigación pre- experimental, en este tipo de investigación como lo afirma Hernández Sampieri (2006) el primer requisito es la manipulación intencional de una o más variables independientes.

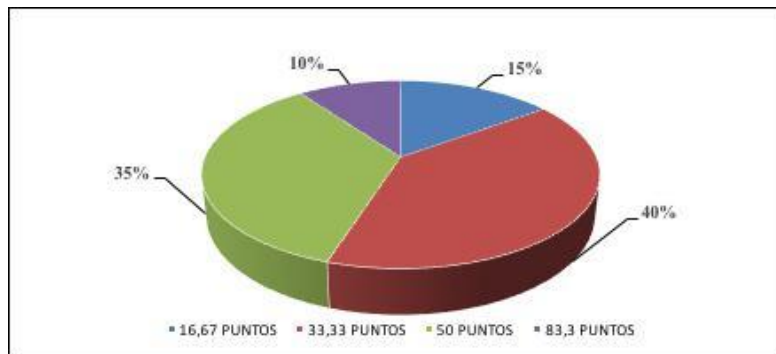
Para exponer los resultados de la investigación, se realizó una prueba inicial (pretest) y una prueba final (postest) que permitiera comprobar la influencia del uso de la plataforma en el rendimiento académico en las capacidades de comprensión de textos por parte de los estudiantes que la usaron.

4.1. Análisis y presentación de datos

Se aplicó una prueba inicial (pretest) y luego una prueba final (postest) para comprobar la influencia del uso de la plataforma Educaplay en el rendimiento académico de los estudiantes, en especial con respecto a la comprensión de textos.

Los datos obtenidos de estas pruebas reflejan la situación inicial y final de los grupos de control y experimental.

4.1.1. Descripción del Pre-test y Post-test



Gráfica No 1. Prueba Inicial

El Pre test aplicado a una muestra 20 estudiantes de grado 7^o, permite evidenciar varios aspectos relevantes de cara a la puesta en marcha del proceso general de aplicación de la plataforma Educaplay para garantizar el mejoramiento de la capacidad textual.

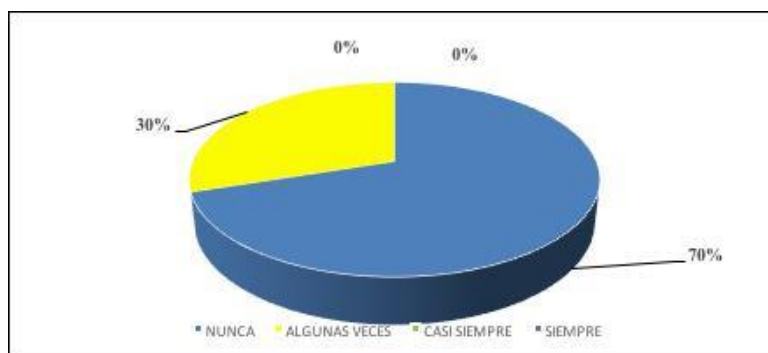
Se realizaron diferentes tipos de actividades propuestas en la plataforma, entre otras: respuesta de comprensión lectora, validar falso o verdadero, relacionar la información, etc.

En el inicio un 90% de los estudiantes observados muestran un desempeño regular en la comprensión del texto y en la solución de preguntas derivadas de su interpretación. Estos resultados no dependen del uso de la plataforma o de su conocimiento de Internet, pues se garantizó que estas dos variables no influenciaran los resultados, los estudiantes estaban familiarizados con el instrumento (uso de la plataforma, ver gráfico N^o 2) y el uso adecuado de Internet.

Más del 50% de los estudiantes observados alcanzan solamente la tercera parte de los puntos posibles en la prueba (Una nota promedio de 33%). Estos resultados permiten suponer (tal vez deducir) que en este grupo tiene una comprensión lectora muy regular.

Por lo anterior se evidencia la necesidad de cambiar o innovar estrategias de enseñanza-aprendizaje, que permitan mejorar la comprensión lectora.

4.1.2. Referente al uso de la plataforma Educaplay

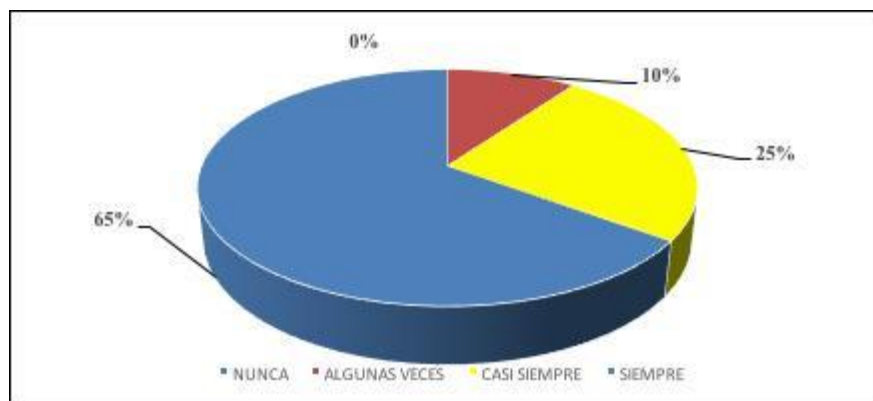


Gráfica No. 2. Presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la plataforma Educaplay

Los estudiantes que empiezan a adentrarse en el uso de una plataforma virtual de aprendizaje (Educaplay para este caso), lo hacen primero por curiosidad o por sugerencia o solicitud del profesor.

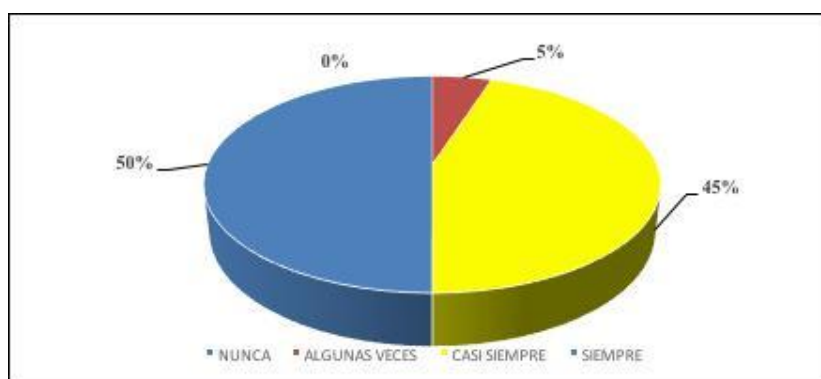
Estos resultados se esperaban, pues Educaplay se concibe como una plataforma para la creación y desarrollo de actividades educativas multimediales, caracterizadas por sus presentaciones atractivas, dinámicas y profesionales, es además, de carácter altamente participativo y todos los usuarios se benefician de las diferentes actividades que ofrece la plataforma.

Usar la plataforma Educaplay es sencillo e intuitivo, contiene tutoriales multimedia que ayudan a quien encuentre alguna dificultad en su uso por primera vez, razón por la cual los resultados hablan por sí solos, dado que el 70% de quienes interactuaron con ella, manifiestan que no encontraron dificultades de acceso, sin embargo una pequeña porción de estudiantes que solo a veces encontró algún tipo de dificultad quienes representan el 30%.



Gráfica No 3. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora en la Plataforma Educaplay

Desde el punto de vista de la accesibilidad y permanencia es fundamental que el texto y la imagen para que la plataforma utilizada cumplan su objetivo de forma autónoma. Se hace necesario que dicho enlace proporcione al usuario, indicios claros sobre los contenidos y su acceso tras seleccionar la opción deseada para garantizar que los estudiantes permanezcan en la plataforma desarrollando las actividades pertinentes.



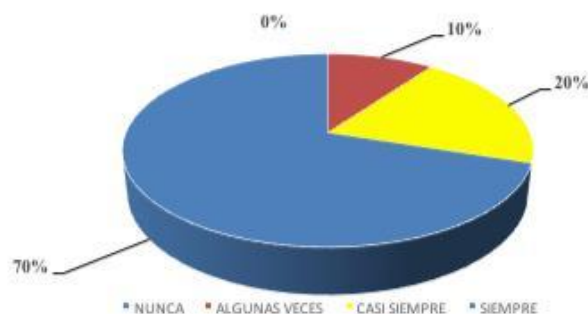
Gráfica No. 4. Los cuestionarios tipo "test" te ayudaron a identificar información relevante del texto

Una consideración de orden general en el momento de escoger un instrumento de evaluación de aprendizajes es que sea pertinente y coherente con la evaluación.

Al analizar la gráfica N° 3, si se observa:

- El 5% de los estudiantes manifiestan que algunas veces los cuestionarios tipo "test" le ayudaron a detectar información relevante del texto, sin embargo en términos generales.

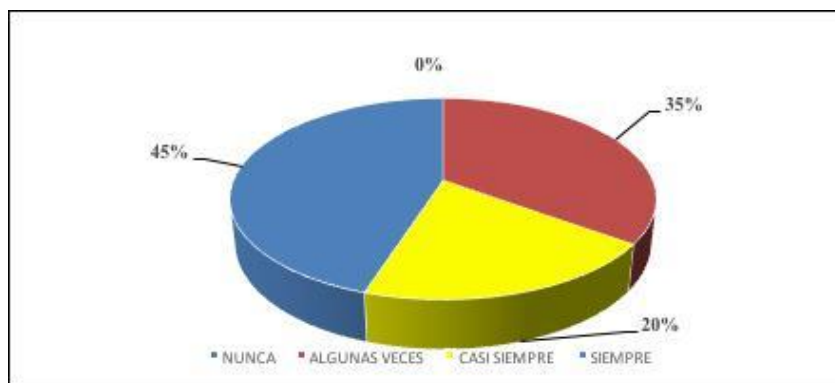
- El 45% manifiesta que casi siempre existió relación y detección de la información.
- El 50% restante, manifiesta que nunca le sirvieron para identificar la información relevante del texto suministrado. (Resultados muy preocupantes)



Gráfica No. 5. La actividad de “completar el texto” te ayudó a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.

Es preocupante que en un mundo globalizado, dominado por la tecnología y donde la gran mayoría de países hacen un esfuerzo por mejorar las capacidades lectoras de sus estudiantes, se observa que pocos estudiantes leen profundamente y lo hacen indiscriminadamente, sin selección de la tipología de textos y mucho menos desde una postura crítica o significativa para su vida, se podría pensar que los resultados poco positivos que obtienen nuestros estudiantes tanto en pruebas nacionales como internacionales.

Se evidencia en los resultados de la gráfica N° 4, cuando solo el 20% de los consultados manifiesta que algunas veces el completar el texto le ayuda a comprender y colocar la palabra correcta, pero más preocupante resulta el hecho de que las respuestas “algunas veces” y “nunca” acumulan el 80% respectivamente.



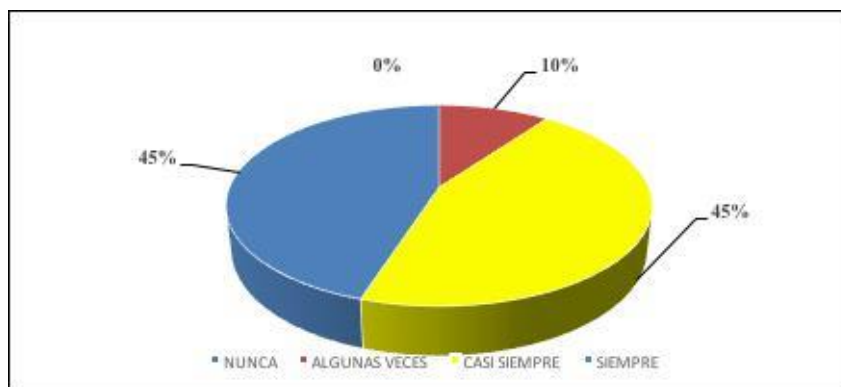
Gráfica No 6. Las actividades de “sopa de letras” te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.

La plataforma Educaplay es un entorno virtual que permite a los estudiantes controlar y direccionar su aprendizaje, ampliar su experiencia académica, mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje desde lo pedagógico y lo tecnológico, sin embargo, esto depende en gran medida, del uso, que tanto docentes como estudiantes le den al desarrollo de las actividades propuestas en la plataforma.

Teniendo en cuenta que uno de los compromisos de la educación en general y las instituciones educativas en particular, consiste en el desarrollo de la competencia lectora, se evidencia en los resultados de la gráfica N° 5, que los estudiantes carecen de las habilidades y destrezas lectoras, más si tenemos en cuenta que esta actividad (una sopa de letras) es finalmente un instrumento sencillo y de uso casi general en todas las escuelas, aún donde no hay TIC.

Los resultados evidencian:

- Solo una fracción de estudiantes (20%) consideran que la sopa de letras casi siempre le ayudan a manejar un vocabulario.
- La opción; algunas veces les ayuda a manejar un vocabulario, refleja 35%.
- La opción; nunca, aparece con el 45%, lo que significa que los estudiantes suponen inútil esta estrategia como mecanismo enriquecedor del vocabulario.

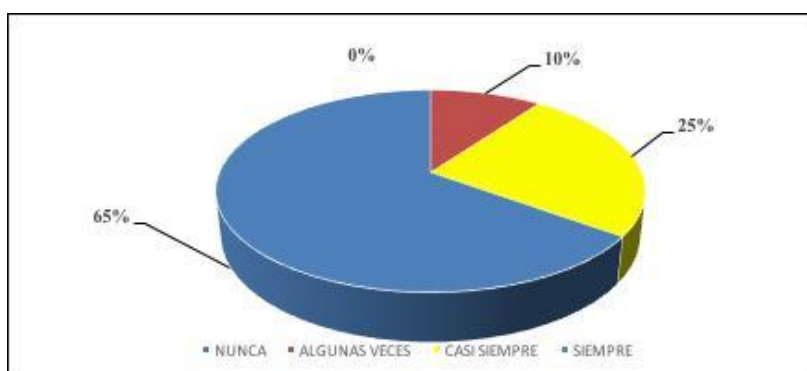


Gráfica No. 7. En la actividad de la ruleta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra.

Nuevamente, se observa un déficit en la capacidad lectora de los estudiantes objeto de la investigación, se puede afirmar que los estudiantes no leen, no porque ella no le provea los espacios ni tiempos para ello, simplemente, no leen porque no les gusta, prefiere realizar otras actividades dentro de la escuela y fuera de ella.

Los resultados permiten observar que cuando se le cuestiona sobre la importancia de la actividad para el reconocimiento de la palabra indicada:

- El 45% manifiesta que casi siempre les permitió conocer la palabra indicada, no obstante y preocupante como muestran los demás resultados de la comprensión de los estudiantes.
- El 10% manifiesta que en algunas ocasiones la actividad le proveyó indicios para identificar la palabra indicada.
- La opción; nunca, aparece con el 45% de intención de respuesta de los consultados.

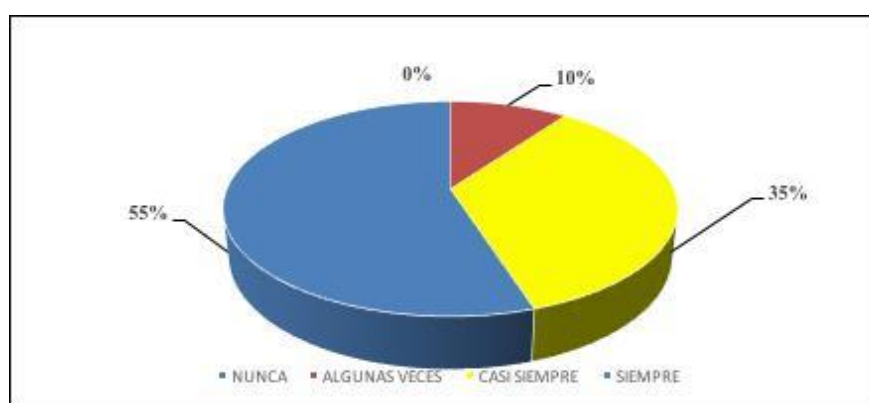


Gráfica No. 8. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.

Las plataformas virtuales son un conjunto de paquetes de software para uso virtual que se utilizan para el diseño y desarrollo de cursos o módulos didácticos. Permiten mejorar la comunicación (alumno-docente; alumno-alumno) y desarrollar el aprendizaje individual y colectivo. En tal sentido Educaplay, es un software sencillo de utilizar y cuenta con una interfaz gráfica amigable, los usuarios pueden adoptar un rol de alumno, docente, administrador, entre otros.

Para participar en Educaplay, un usuario no necesita instalar ningún programa en su ordenador: basta con el Plugin de Flash (muy común en todos nuestros equipos, sencillo y gratuito para descargar) y un navegador de Internet (Explorer, Firefox, Opera, Chrome, etcétera), por lo tanto la accesibilidad y permanencia en la plataforma es sencilla. Al realizar un registro en la plataforma los usuarios acceden a múltiples herramientas que consiguen que el instrumento Educaplay, se convierta en un verdadero recurso educativo, de gran valor para alumnos y profesores.

Resulta paradójico que el 65% de los consultados manifiesten que nunca las indicaciones de ingreso, navegabilidad y permanencia en la plataforma fueran suficientes y claras, adicionalmente el 10% manifestaron que alguna vez fueron las indicaciones adecuadas, sin embargo el 25% manifestó que casi siempre fueron las indicaciones adecuadas para ingreso, navegación y permanencia en la plataforma.



Gráfica No. 9. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.

Los profesores necesitan proveerse de estrategias que ayuden a los niños a crear el significado y no solo a reproducirlo, es decir, es necesario que los docentes propongan alternativas para enseñar a los estudiantes a comprender lo

que leen y a producir textos con sentido, esto se puede lograr si crean contextos que permitan hacer uso del lenguaje en situaciones reales de comunicación, y en los que efectivamente, se organice el lenguaje oral y escrito para otros, a través de diferentes modos discursivos como: el narrativo, discursivo y argumentativo. No puede pensarse en una transformación educativa, sin repensar las formas de aprender y por ende las formas de enseñar el lenguaje.

La mediación tecnológica con la plataforma Educaplay como recurso valioso posibilita la comunicación y desde luego la interacción desde los contextos propios de los estudiantes y comunidad educativa, como lo plantea López (2010) “Están creando formas multimodales de comprensividad. En la actualidad, ya no se construye el significado exclusivamente de los libros tradicionales o de una clase magistral y unidireccional, hoy el conocimiento está disponible desde la pantalla, estos entornos virtuales, generan múltiples formas de comprensión lectora.”

No obstante las apreciaciones anteriores, se demuestra que dada la precariedad en la comprensión lectora de nuestros estudiantes, los procesos de accesibilidad, permanencia y desarrollo de actividades multimediales serán difíciles para ellos, por lo tanto, el tiempo destinado para cualquier actividad será insuficiente para gran parte de ellos, puesto que el 55% de los consultados nunca tuvo tiempo suficiente para el desarrollo de las actividades, aunado a esto el 35% manifestó que casi nunca le alcanzó el tiempo y solo el 10% manifestó que el tiempo fue suficiente para el desarrollo de las actividades asignadas.

4.1.3. Resultado respecto a la variable: Plataforma Educaplay

Siendo la lectura el eje básico para adquirir conocimiento, iniciar procesos de aprendizaje autónomo, desarrollar la capacidad de concentración, ampliar el vocabulario, mejorar la comprensión del mundo y expandir las puertas de la imaginación, ninguno de estos elementos logra conectarse ni ser real para un número representativo de estudiantes porque no han logrado establecer vínculos con los textos, su relación con la lectura no es otra que la descodificación de símbolos

porque hasta el momento no se ha logrado estimular y ejercitar la habilidad de leer para garantizar que sea una experiencia que perdure a través de los años y con la cual logren transformar sus vidas.

Bajo esta premisa se diseñó la investigación mediante la interacción con la plataforma educativa Educaplay, teniendo en cuenta que “engloba a todo entorno de comunicación capaz de permitir la combinación en un solo sistema de medios como la imagen tanto estática como en movimiento, sintética o no, analógica o digital, el sonido y el procesamiento de datos. Su principal característica suele ser la interactividad (Morón y Aguilar, 1994).

Así es Educaplay, un recurso de carácter participativo del que los estudiantes se benefician ya que las actividades se comparten no solamente entre los mismos estudiantes sino que permiten desarrollar temáticas específicas orientadas por un docente, por lo cual permite la formación de estudiantes críticos, analíticos, creativos, argumentativos, reflexivos, dinámicos, propositivos, con capacidad para dar solución a problemas de su cotidianidad y que puedan comprender textos trabajados en las diferentes áreas.

Una vez desarrolladas las diferentes actividades propuestas en la plataforma y reforzando su uso, aclarando los propósitos de cada actividad se apreciaron resultados importantes, se evolucionó en cada una de las estrategias metacognitivas trabajadas: conocimiento de la plataforma, exploración de la plataforma y fundamentalmente, la utilización y apropiación del uso pedagógico de la actividad comprensión textual.

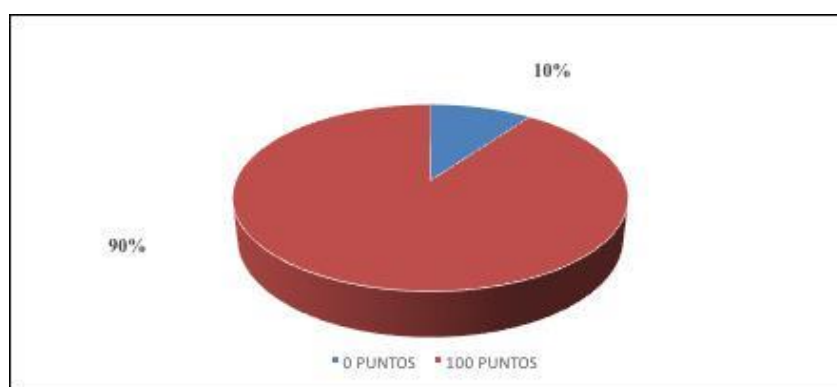
Los resultados respecto a la variable de comprensión textual en la presente investigación permitieron evidencia que al utilizar algunas estrategias interactivas se logra el mejoramiento en el nivel de comprensión lectora en los estudiantes.

Se pueden considerar que las actividades propuestas en la plataforma Educaplay, trabajadas en forma adecuada y con la orientación, verificación, registro y control, permiten fomentar la comprensión de lectura de los usuarios que la utilizan.

Los resultados obtenidos muestran que se pueden lograr cambios positivos con la implementación de estrategias metacognitivas que apuntan a mejorar la comprensión lectora.

Los siguientes son los resultados obtenidos luego del entrenamiento, seguimiento y ejecución de las actividades propuestas en la plataforma, Educaplay y orientadas a mejorar la capacidad lectora de los estudiantes.

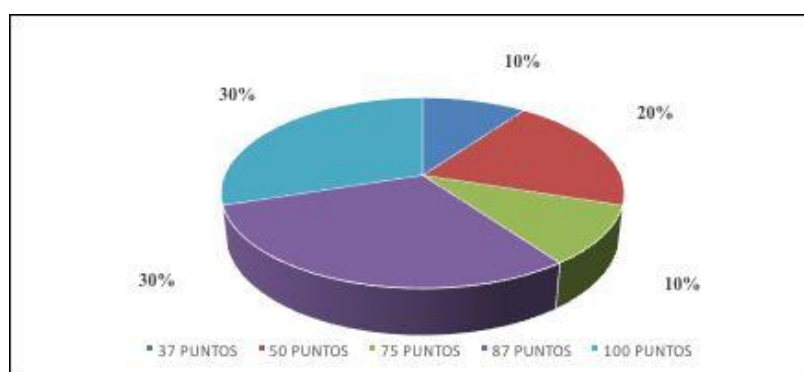
4.1.3.1. Actividades aplicadas



Gráfica No. 10. Actividad aplicada: La Ruleta

EL 90% de los estudiantes comprendió el objetivo de la actividad, presentó interés en el desarrollo de la misma.

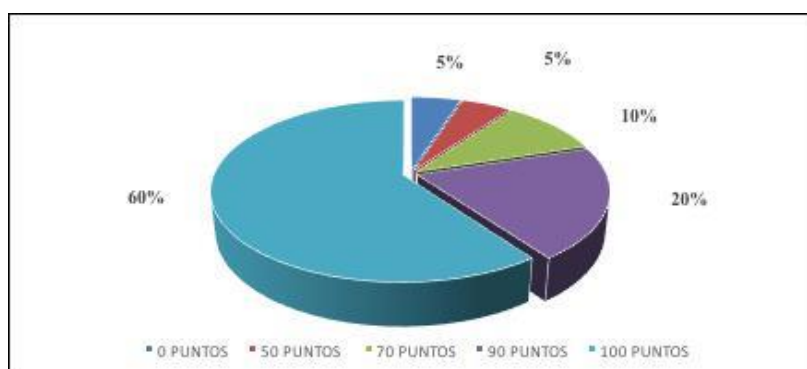
La aplicación de este tipo de actividad permite a los estudiantes identificar las fallas cometidas en el desarrollo de la misma, reflexionar y re intentar para mejorar su puntaje.



Gráfica No. 11. Actividad lectura: un alto en el camino

En esta actividad que requería un trabajo en comprensión de lectura mas elaborado, se obtuvieron resultados por encima del 75% puntos en adelante. El

promedio obtenido por el grupo alcanza los 70 puntos. Los estudiantes muestran un poco más de motivación y concentración en el desarrollo de actividades virtuales.



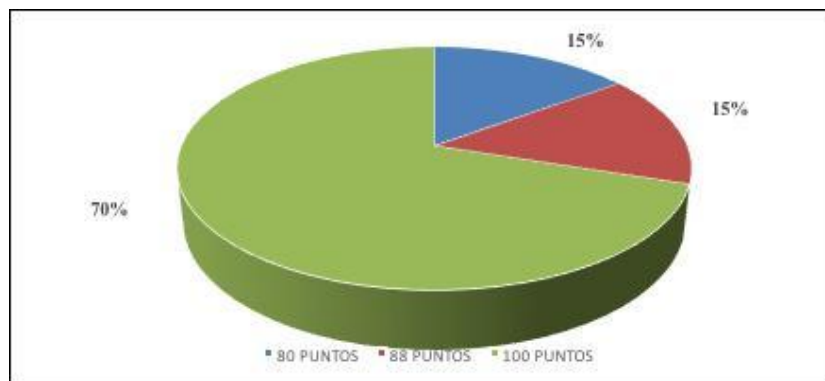
Gráfica No. 12 Sopa de letras: narración literaria

Del grupo observado, cerca del 80% alcanzó un nivel superior en esta actividad lo cual es muy importante, pues estas actividades, además de recrear y motivar a los estudiantes, los acerca al desarrollo de competencias y habilidades lectoras. El promedio alcanzado indica interés, motivación por un buen desarrollo de la actividad.



Gráfica No. 13 Actividad completar texto

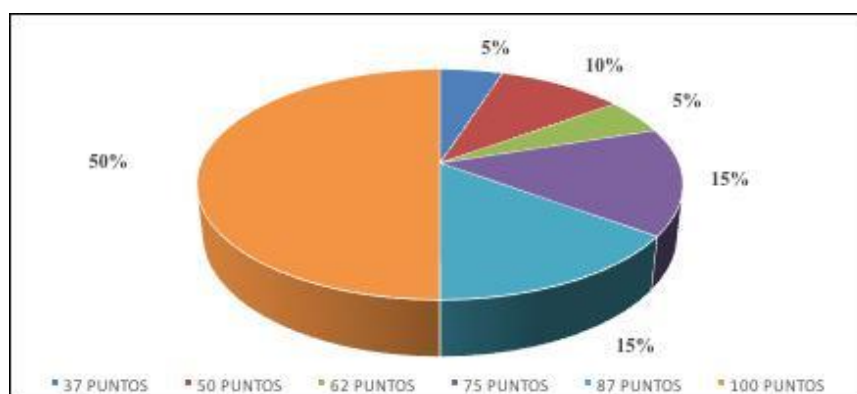
En esta actividad el 75% de los estudiantes, alcanzan un nivel óptimo. El promedio alcanzado por el grupo es de 82,75 puntos lo que nos indica interés motivación, concentración y coherencia en la ubicación que dan los estudiantes a una palabra en un texto.



Gráfica No. 14 Actividad la princesa y el guisante

Este tipo de actividades además de recrear y motivar a los estudiantes, los acerca al desarrollo de competencias y habilidades en determinados campos o contenidos que sin ayuda de estas herramientas presentarían mayor dificultad.

El promedio alcanzado por el grupo se acerca a los 100 puntos, lo que nos indica interés, motivación por un buen desarrollo de la actividad.



Gráfica No. 15 Evaluación de comprensión lectora

En esta actividad, que requería un trabajo en comprensión lectora mayor, fue resuelta satisfactoriamente por un 85% de los estudiantes, lo que representa un buen resultado en comprensión lectora. Los estudiantes al desarrollar actividades virtuales muestran un poco más de motivación y concentración.

4.1.4. Discusión de Resultados respecto a la variable comprensión textual

Este apartado de la investigación describe los hallazgos encontrados en el desarrollo a partir de la aplicación del instrumento de recolección de datos. La información proporcionada por los estudiantes focalizados, muestra el proceso de

mejoramiento de la comprensión textual, en los niveles; literal, inferencial y crítico, por lo cual se plantea la relación existente entre los resultados de la aplicación de la prueba Pre-test.

Cabe mencionar que a pesar de que los alumnos aún se encuentran en proceso de aprendizaje para una comprensión de textos exitosa, el resultado obtenido por el grupo experimental en post-test se incrementó luego de desarrollar actividades de comprensión lectora.

Después del uso de la plataforma Educaplay en comparación con el pre-test, se puede afirmar que en relación con los resultados del grupo de control los resultados incrementan en el post-test de una manera significativa. A pesar de que la comprensión de textos nos es fácil de desarrollar puede ser divertida, gratificante, reflexiva y creativa si se utilizan los recursos necesarios y en forma adecuada.

Utilizando la plataforma Educaplay los estudiantes focalizados alcanzan resultados significativos en el fortalecimiento del nivel literal de la comprensión textual localizando información en el texto.

En esta etapa el lector aprende la información explícita del texto, las destrezas que puede desarrollar en este nivel son: captación del significado de palabras, oraciones y párrafos, identificación de acciones que se narran en el texto, reconocimiento de personajes que participan en las acciones, precisión de espacio y tiempo, secuencia de las acciones y descripción física de los personajes.

Para fortalecer el nivel Inferencial, a través de la plataforma Educaplay, los estudiantes realizaron la actividad completar el texto, la cual consiste en añadir las palabras que faltan a un párrafo o frase, que previamente se ha eliminado, resulta mucho más compleja y entretenida al tener que ordenar completamente una frase en la que se dan las palabras sueltas debiendo formarlas de manera completa.

Logran desarrollar la capacidad de identificar detalles, precisar el espacio, tiempo, personajes, secuenciar los sucesos y hechos, el objetivo es afianzar ideas

y definiciones en contextos para formar completamente la frase.

En este modo de lectura, se explora la posibilidad de relacionar información del texto para dar cuenta de una información que no aparece de manera explícita, aquí puede proponer títulos para un texto, plantear ideas, recomponer un texto variando hechos, lugares, deducir el tema de un texto, prever un final diferente.

Para fortalecer el nivel crítico, utilizando como estrategia la plataforma Educaplay, se aplicó la actividad la ruleta, la cual implica un ejercicio de valoración y de formación de juicios propios del lector a partir de una imagen relacionada. Por consiguiente el estudiante capta sentidos implícitos, analizar la intención del autor, emite juicios frente a un texto, es deductivo frente a respuestas casi inmediatas por medio de pistas de criterio.

4.1.4.1 Prueba de Wilcoxon

Se aplicó la prueba (pretest y postest) que procesa el estadístico de Wilcoxon por ser esta investigación pre-experimental.

La siguiente tabla evidencia el proceso de aplicación de la prueba y el mejoramiento en la comprensión textual, de los estudiantes focalizados.

Los tres primeros estudiantes muestran una mejoría contundente a partir del pretest frente al postest con resultados que duplican la puntuación, y en algún caso la triplican; la misma mejora se observa desde el estudiante N° 4 hasta el N° 11 con resultados iniciales de 33.33% de desempeños, 55%, 75% 87% y 100% de desempeños en la misma prueba; lo mismo sucede con los estudiantes N° 12 al N° 17 con resultados iniciales de 50% de desempeños, mejorándolo en la segunda prueba, finalmente los estudiantes N° 19 y N° 20 quienes tienen el mejor desempeño inicial y quienes al final del proceso en la segunda etapa de medición alcanzan el 100% del total de puntos posible a obtener:

Tabla No. 5. Resultados obtenidos a partir de la presentación de la prueba

Estudiante	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Pretest	16	16	16	33	33	33	33	33	33	33	33	50	50	50	50	50	50	50	83	83
Postest	37	50	87	100	75	75	87	100	100	100	50	100	75	100	62	100	87	100	100	100

La presentación y discusión de los resultados **pretest** y **postest** evidencian una notable mejoría en los procesos de comprensión textual en las pruebas diseñadas y aplicadas a los sujetos muestrales.

Hipótesis estadísticas:

- *H₀*: Los resultados obtenidos en la prueba fueron iguales. (Hipótesis nula)
- *H_a*: Los resultados obtenidos en la prueba fueron diferentes. (Hipótesis alternativa)

Se procede a aplicar la prueba de Wilcoxon, para muestras relacionadas.

Al compás de lo presentado por la aplicación del **pretest** y el **postest** se puede manifestar que cobra total validez la hipótesis alternativa, cuando los procesos individuales de mejora en los estudiantes focalizadas se evidencian en la tabla, por tal razón se rechaza la hipótesis nula, se toma la hipótesis alternativa como cierta y se concluye que sí existe una diferencia en los resultados.

Esta diferencia es positiva y se explica en el análisis que se ha realizado en cada una de las preguntas. Acordamos que el nivel de confianza para validar los resultados es del 95%. Se tiene un conjunto de 20 casos. Restando los valores de las columnas correspondientes, tenemos:

Tabla No. 6. Diferencia del pretest y el postest.

Estudiante	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Pretest	16	16	16	33	33	33	33	33	33	33	33	50	50	50	50	50	50	50	83	83
Postest	37	50	87	100	75	75	87	100	100	100	50	100	75	100	62	100	87	100	100	100
Diferencia	21	34	71	67	42	42	54	67	67	67	17	50	25	50	12	50	37	50	17	17

Ordenando estos datos de mayor a menor y asignando numeración de acuerdo al criterio de dividir los valores absolutos iguales en la cantidad de valores repetidos, más conocido como ligaduras, tendremos:

Tabla No. 7. Orden de datos para análisis de ligaduras

Estudiante	15	19	20	11	1	13	2	17	5	6	12	14	16	18	7	4	8	9	10	3
Orden	12	17	17	17	21	25	34	37	42	42	50	50	50	50	54	67	67	67	67	71
Numeración	1	3	3	3	5	6	7	8	9.5	9.5	12.5	12.5	12.5	12.5	15	17.5	17.5	17.5	17.5	20

Como los rangos de orden correspondientes a la diferencia son todos positivos, tendremos un valor T_+ únicamente, obteniendo 71, y al seleccionar el valor mínimo de T_+ y T_- este será cero (0). Por lo tanto al aplicar los valores la expresión para Z , darían negativos, lo cual permite rechazar la hipótesis H_0 .

CAPITULO V - CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Según los resultados pre test y pos test, se puede inferir que esta última arroja mayores transformaciones en la comprensión lectora del grupo focalizado, por tal motivo se rechaza lo planteado en la hipótesis nula y se toma como aceptada la hipótesis alternativa, dado que las pruebas según las gráficas mencionadas evidencian cambios significativos en la comprensión lectora de los estudiantes, lo cual se apoya en los resultados arrojados en la aplicación del estadístico Wilcoxon que permitió demostrar el proceso de mejoría de la comprensión textual a partir del uso de la plataforma Educaplay.

Se observa adicionalmente que en cuanto al uso de las TIC, inicialmente los estudiantes focalizados las conciben como altamente lúdicas (inspiradas totalmente en el juego), si bien es cierto de manera inicial, la intencionalidad del uso de la plataforma Educaplay como forma de aprendizaje entretenido, los lleva a adquirir aprendizaje que podemos considerar como significativa que se potencializa en el mejoramiento del nivel literal en la comprensión textual (Primer objetivo específico) y por supuesto comprensión lectora, teniendo en cuenta que sus respuestas y desempeños (pre test y pos test) muestran persistencia y motivación que la plataforma y las actividades diseñadas propician en los jóvenes.

Por las razones anteriormente mencionadas se puede asegurar que el uso de la plataforma Educaplay fue una experiencia enriquecedora para el aprendizaje para garantizar mejorar y fortalecer los nivel, literal, inferencial y crítico de la comprensión

textual (objetivos específicos) por la facilidad de su utilización como recursos tecnológico e innovador para los estudiantes del grado séptimo de la institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot.

En concordancia, las medias aritméticas en los resultados de la capacidad de comprensión de textos no presentaron una diferencia significativa en el post-test aplicado tanto a grupo experimental como de control en comparación con los resultados obtenidos en el pre-test, los cuales si presentaron una diferencia significativa a favor del grupo control.

Los resultados obtenidos con referencia a la influencia del uso de la plataforma para desarrollar la capacidad de producción de textos, ha sido innovadora y motivadora para los alumnos del grupo experimental ya que despertó su interés por la diversidad de actividades y por la facilidad de acceso, lo que permitió que los alumnos lograran interactuar con la plataforma de manera satisfactoria. (Cumpliendo en el primer del objetivo específico)

El uso de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC) es cada vez mayor en todos los ámbitos; su influencia ha llevado al surgimiento de nuevas formas de apropiación, construcción, acceso y manejo tanto de información como de conocimiento; donde se debe responder con creatividad, imaginación y calidad.

Vale la pena destacar que la plataforma Educaplay como herramienta multimedia interactiva, ha sido elaborada bajo un diseño tecno pedagógico, caracterizada por lo explícita, global y en la mayoría de los casos precisa, lo cual permitió su utilización y el desarrollo de actividades de enseñanza – aprendizaje (razón de ser de esta investigación, aunque no de manera directa), de tal manera que son los estudiantes los llamados a dinamizar y controlar su propio aprendizaje, como también a la ampliación de su experiencia en el uso de TIC como herramienta multimedia para su educación.

5.2. Sugerencias

En la actualidad, se requieren modelos de aprendizaje que permitan la más amplia accesibilidad al conocimiento, para ello, es necesario implementar en el marco de la sociedad de información un nuevo paradigma para la enseñanza, basado en escenarios que propicien el acceso a cualquier tipo de información, que esté disponible en todas partes y que cuente con canales de comunicación abiertos e inmediatos.

Con los resultados obtenidos en la presente investigación, sobre el uso de las Tecnologías de información y la comunicación en la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta del Municipio de Girardot, se presentan evidencias que deben ser tenidas en cuenta por el cuerpo directivo docente de la institución en materia de inclusión de las TIC y las mediaciones tecnológicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Por este motivo le compete a la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta la incorporación de las nuevas herramientas tecnológicas educativas y hacer un gran esfuerzo en ampliar la infraestructura tecnológica, de manera que se puedan aprovechar y optimizar los recursos existentes y los que se puedan conseguir a futuro para así lograr mejorar la calidad académica.

Por ello se hace importante y estratégico que las instituciones educativas amplíen los procesos de capacitación y actualización docente, en el uso y manejo de las TIC como estrategias educativas y a su vez planteen estrategias con el fin de vencer la resistencia al cambio por parte de algunos docentes ante el uso de nuevas tecnologías dentro del ámbito educativo, por lo que se propone:

- Diseño de un Plan Institucional de formación docente con énfasis en:
 - Didáctica computacional
 - Diseño gráfico
 - Diseño de metas
- Desarrollo de sistema de indicadores de actividades multimedia

- Plan de seguimiento a las actividades de tipo multimedia
- Plan de mejoramiento de la actividad multimedia
- Actualización de contenidos curriculares.

En este orden de ideas, se aprecia que el nivel literal, se ha fortalecido con las estrategias planteadas con el uso de la plataforma en cada una de las actividades propuestas, desarrolladas y verificadas a partir de los instrumentos metodológicos. Los estudiantes que participaron del grupo objetivo de la investigación, mejoraron sus niveles para la identificación de detalles en los textos, precisando, espacio, tiempo, personajes, suceso, hechos, entre otros.

Por su parte el nivel inferencial mejoró, no en el mismo grado que el literal. Sin embargo, los estudiantes presentan una mejor capacidad para establecer relaciones entre partes del texto que les permiten inferir situaciones y plantear conclusiones. Además están en capacidad de deducir enseñanzas, proponer y recomponer el texto variando los hechos, elaborar resúmenes.

Finalmente sobre el nivel de comprensión crítica, se presenta un mejoramiento en el ejercicio de valoración y formulación de juicios a partir de texto, mejoran sus desempeños a la hora de juzgar el contenido de un texto, analizar la intención del autor, juzgar la actuación de los personajes, etc.

REFERENCIAS

- ADELL, J. (1997). Tendencias en Educación en la Sociedad de las Tecnología de la Información <http://www.uib.es/depart/gte/revelec7.html>
- AGUIRRE, M. y VIVAS, A. (2006) Aprendizaje Significativo y TIC http://recursos.cepindalo.es/file.php/12/Aprendizaje_significativo.pdf
- AMAYA, J. El docente de lenguaje, Documento para la reflexión y el análisis pedagógico, Bogotá, Colombia, 1994, 230 Pág.
- AGUADED, J. y CABERO, J. Educar en red. Internet como recurso para la educación, Málaga, Ediciones Aljibe, 2002.
- ALCÁNTARA, A. y ZORRILLA J. (2010). Globalización y educación media superior en México. En busca de la pertinencia curricular. Perfiles Educativos. Vol. 32. Número 127 México 2010. Recuperado el 30 de marzo de 2011 de: <http://www.iisue.unam.mx/sección/perfiles>.
- ALI, I. y GANUZA, José Luis, Internet en la educación, Madrid, Anaya Multimedia, 1997.
- ALONSO, Catalina y GALLEGO, Domingo, La informática en la práctica docente, 2 vols., Madrid, UNED, 2000.
- BAEZ, M., et al “El diseño Metodológico: la importancia de ordenar y sistematizar los datos”, Instituto para el desarrollo de la educación especial, Facultad de Educación Elemental y especial; Buenos Aires, consultado Marzo 18 de 2017 (documento en línea), Recuperado de: <http://www.feeye.uncu.edu.ar/web/posjornadasinve/area3/Didactica%20de%20EGB%20y%20de%20educacion%20especial/256%20-%20Baez%20Ontiveros%20y%20>

Castilla%20-%20FEEyE.pdf

- BELLO, J. (2006). Kipus, Red Docentes de América Latina y el Caribe. V Encuentro Internacional. Las transformaciones de la profesión docente frente a los actuales desafíos. _niveles de comprensión de la lectura en estudiantes de la especialidad Educación Integral. Caso: Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez. Recuperado de [http://www/redkipusperu.org/files/105pdf](http://www.redkipusperu.org/files/105pdf).
- BRUNER Jeroner Seymour, (1960), Paradigmas y modelos educativos. Cambridge, MA: Harvard University, 1952, 119 Pág. ISSN 0185- 2698
- CABERO, J. (1996). Nuevas Tecnologías, Comunicación y Educación, en Edutec, Revista electrónica de tecnología educativa, 1. Recuperado de: <http://www.uib.es/depart/dceweb/revelec1.html>.
- CABERO, J. (2006). Comunidades Virtuales para el Aprendizaje. Su utilización en la Enseñanza, EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa 20, recuperado de: <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec20/cabero20.html>.
- CARRASCO (2009) Metodología de investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación. Lima: Editorial San Marcos. P. 226.
- CÁRDENAS, A. Argumentación, interpretación y competencias del lenguaje. Documento. Colombia, 1832, 227 Pág.
- DE ZUBIRIA, J. Las competencias argumentativas, Editorial Aula abierta magisterio, Bogotá D.C. 2006. 220 Pág.
- DEL VASTO, H. (2015) Influencia de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje - Una mejora en las competencias digitales. Revista Científica José María Córdova, vol 13, 121-132.
- DÍAZ, S. (2013). Nuevas competencias del estudiante con la incorporación del uso de las TIC. Caso. Estudiantes Grado Quinto primaria. Área español. Colegio Francisco Sanjuán. Surata, Santander, Colombia. Universidad Autónoma de Bucaramanga, Bucaramanga, Colombia.

- FILLIPI, J. (2009). Método para la integración de las TIC en ambientes escolares (tesis inédita de maestría). Universidad de la Plata, La Plata, Argentina.
- FREIRE, citado por GRILLO, LEGUIZMAON et al en: "Mejoramiento de la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de básica primaria mediante el desarrollo de estrategias cognitivas con el apoyo de un recurso TIC", consultado marzo 28 de 2017 (documento en línea), recuperado de: [http://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/11347/deissy%20Viviana%20Leguizamon%20Sotto%20\(tesis\).pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/11347/deissy%20Viviana%20Leguizamon%20Sotto%20(tesis).pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- GÁMEZ, V. (2009). Entornos virtuales para la formación práctica de estudiantes de educación, implementación, experimentación y evaluación de la plataforma Aula Web tesis inédita de doctorado).
- HERNANDEZ Sampieri Roberto; "Metodología de la Investigación "Editorial Mc Graw Hill, México, 1997, 497 p.
- HERNANDEZ Sampieri Roberto; "Metodología de la Investigación ", 5 edición, Editorial Mc Graw Hill, México, 2010, 656 p.
- LÓPEZ. A., "Concepción. Desarrollo de la comprensión lectora en contextos virtuales. En: apartado del Libro - Nuevos Medios, Nueva Comunicación. Consultado Marzo 27 de 2017 (Documento en línea) Recuperado de: <http://campus.usal.es/~comunicacion3punto0/comunicaciones/001.pdf>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Lineamientos Curriculares: Lengua Castellana. Bogotá: Delfín Ltda., 1998. 140p.
- MANUALE, M. (2007). Estrategias para la comprensión: construir una didáctica para la educación superior. Argentina: UNL.
- MEZA, R. M., HERRERA, R. P., VIZCARRA, P. F. (Enero-Febrero 2010). La prueba E_LACE. Académica. Publicación Académica de la Dirección General de Escuelas Preparatorias de la Universidad Autónoma de Sinaloa, Vol.5, No.3, p.60.
- MONTAÑO, E. (2015). Estrategia educativa apoyada en TIC para la formación en ciudadanía y convivencia en secundaria (tesis inédita de maestría). Universidad

- Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.
- PEREZ, N. Influencia del uso de la plataforma educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos. Tesis de grado (2010)
- PRESIDENCIA DE LA REPUBLICA. Ley General De Educación. Ley 115 de 1994. Bogotá D.C. Unión Ltda. 2007. 37 Pág.
- PIAGET JEAN, Desarrollo Cognoscitivo del niño y su relación con el aprendizaje The skins, Francia, 1986, volumen I, 751 Pág.
- PINEDA et al, Incorporación de las TIC para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de grado primero C, de la Institución Educativa Remigio Cañarte, Sede Providencia, de la ciudad de Pereira”, Universidad Teconsultado marzo 28 de 2017 (documento en línea), recuperado de: <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/3733/37133P649I.pdf;jsessionid=777649D6A0115C385EBB7635326D474D?sequence=1>
- POMPEYA, V. (2008). Blended Learning: La importancia de la utilización de diferentes medios en el proceso educativo (tesis inédita de maestría). Universidad de la Plata, La Plata, Argentina.
- ROSAS, M. y VARGAS, M. (2010). Análisis sobre la incidencia de la aplicación de tecnologías en el aula (tesis inédita de maestría). Universidad Javeriana de Bogotá, Bogotá, Colombia.
- ROZO, A. (2017). Fortaleciendo competencias científicas en estudiantes de tercer grado, haciendo uso de herramientas tecnológicas (tesis inédita de maestría). Universidad Nacional de Colombia, Manizales, Colombia.
- TREVOR. citado por HERNÁNDEZ, Jaime. JARAMILLO, Daniel., “Las TIC’s como facilitadoras en la comprensión lectora”; 2011 pág. 17. Recuperado de: <http://biblioteca.ucp.edu.co:8080/jspui/bitstream/10785/580/1/completo.pdf>
- UNESCO (2013). Ict in Education. <http://www.unesco.org/new/en/unesco/themes/icts/browse/1/>
- UNESCO (2002). Information and communication technologies in teacher Education. <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001295/129533e.pdf>

VAN, D. Habilidades lingüísticas, comunicativos, Introduction to Text Linguistics.

Londres. Editorial Laetoli. 1993, 123 Pág.

VIGOTSKY, L. (1934): El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.

Barcelona, Grijalbo. 1975, 114 Pág.

VYGOTSKY, and the social formation of mind. Cambridge, Mass., Harvard

University Press. 1985, 189 Pág.

ANEXOS

Ruleta

RULETA

NUM. INTENTOS: 0/4

PUNTOS: 100

TIEMPO RESTANTE: 04:34

EMPIEZA POR LA A

Saltar Comprobar

TEST 1

Lee atentamente el siguiente texto y luego responde. Un alto en el camino
Pedro Pablo Sacristán En un lejano país, hubo una vez una época de gran
pobreza, donde sólo algunos ricos podían vivir sin problemas. Las
caravanas de tres de aquellos ricos coincidieron durante su viaje, y juntos
llegaron a una aldea donde la pobreza era extrema. Era tal su situación,
que provocó distintas reacciones a cada uno de ellos, y todas muy
intensas. El primer rico no pudo soportar ver aquello, así que tomó todo el
oro y las joyas que llevaba en sus carros, que eran muchas, y los repartió
sin quedarse nada entre las gentes del campo. A todos ellos deseó la
mejor de las suertes, y partió. El segundo rico, al ver su desesperada
situación, paró con todos sus sirvientes, y quedándose lo justo para llegar
a su destino, entregó a aquellos hombres toda su comida y bebida, pues
veía que el dinero de poco les serviría. Se aseguró de que cada uno
recibiera su parte y tuviera comida para cierto tiempo, y se despidió. El
tercero, al ver aquella pobreza, aceleró y pasó de largo, sin siquiera
detenerse. Los otros ricos, mientras iban juntos por el camino,
comentaban su poca decencia y su falta de solidaridad. Menos mal que
allí habían estado ellos para ayudar a aquellos pobres... Pero tres días
después, se cruzaron con el tercer rico, que viajaba ahora en la dirección
opuesta. Seguía caminando rápido, pero sus carros habían cambiado el
oro y las mercancías por aperos de labranza, herramientas y sacos de
distintas semillas y grano, y se dirigía a ayudar a luchar a la aldea contra la
pobreza. Y eso, que ocurrió hace tanto, seguimos viéndolo hoy. Hay gente
generosa, aunque da sólo para que se vea lo mucho que dan, y no
quieren saber nada de quien lo recibe. Otros, también generosos, tratan
de ayudar realmente a quienes les rodean, pero sólo para sentirse mejor
por haber obrado bien. Y hay otros, los mejores, a quienes no les importa
mucho lo que piense el resto de generosos, ni dan de forma ostentosa,
pero se preocupan de verdad por mejorar la vida de aquellos a quienes
ayudan, y dan mucho de algo que vale mucho más que el dinero: su
tiempo, su ilusión y sus vidas. ¡Aún estamos a tiempo de cambiar al grupo
bueno!

TEST 1

UN ALTO EN EL CAMINO

100
PUNTOS

00:54
TIEMPO



2. Lee atentamente el siguiente texto y luego responde.
El texto anterior corresponde a:

- Un texto narrativo
- Un texto informativo
- Un texto dramático

Anterior 2/8 Siguiente



TEST 1

UN ALTO EN EL CAMINO

100
PUNTOS

00:06
TIEMPO

Lee atentamente el siguiente texto y luego responde.

¿Qué ocurría en la aldea a la que llegaron los ricos?

- Había sido azotada por una enorme situación de pobreza.
- Los habitantes estaban esperando la llegada de los ricos.
- Quedaba muy poca gente, ya que la mayoría había muerto.

Anterior 1/8 Siguiente

TEST 1

UN ALTO EN EL CAMINO

100
PUNTOS

02:00
TIEMPO

3. Lee atentamente el siguiente texto y luego responde.
- Los personajes de esta historia se caracterizan por:
- Ser ambiciosos y egoistas con las demás personas.
 - Intentar comparar entre ellos, las riquezas con las que cuentan
 - Mostrar interés por gastar sus bienes a cómo de lugar.

Anterior

3/8

Siguiente

TEST 1

UN ALTO EN EL CAMINO



100
PUNTOS

02:47
TIEMPO

Lee atentamente el siguiente texto y luego responde.

4. En la frase "Era tal su situación, que provocó distintas reacciones a cada uno de ellos, y todos muy intensas", la palabra subrayada corresponde a:

- Sustantivo
- Verbo
- Adjetivo

Anterior

4/8

Siguiente

TEST 1

UN ALTO EN EL CAMINO

100 PUNTOS

04:33 TIEMPO

6. Lee atentamente el siguiente texto y luego responde.
El propósito comunicativo del texto es:

- Narrar
- Describir
- Informar

TEST 1

UN ALTO EN EL CAMINO

100
PUNTO

04:33
TIEMPO

6. Lee atentamente el siguiente texto y luego responde.
El propósito comunicativo del texto es:

- Narrar
- Describir
- Informar

TEST 1

UN ALTO EN EL CAMINO

100 PUNTOS

04:01 TIEMPO

Lee atentamente el siguiente texto y luego responde.

5. De la ayuda que prestaron el primer y segundo rico, podemos inferir que:

- Su ayuda fue sólo para aparentar que eran solidarios con la gente.
- La solución que entregaban sería momentánea, puesto que en algún momento las riquezas se acabarían.
- La ayuda resolvería el problema en forma definitiva, además era la única solución que existía.

Anterior

5/8

Siguiente

TEST 1

UN ALTO EN EL CAMINO

100
PUNTOS

05:06
TIEMPO

7. Lee atentamente el siguiente texto y luego responde.
¿Quién cuenta esta historia?

- Una persona que es protagonista de lo que sucede.
- Alguien que observó lo ocurrido y tiene participación de los hechos.
- Una persona que ve desde afuera todo lo que sucede.

Anterior

7/8

Siguiente

TEST 1

UN ALTO EN EL CAMINO

100
PUNTOS

05:57
TIEMPO

8. Lee atentamente el siguiente texto y luego responde.
La enseñanza que nos entrega el tercer rico es:

- La verdadera generosidad es aquella que se preocupa por mejorar la vida de aquellos a quienes se ayuda.
- La generosidad consiste en dar sólo para que todos vean lo que eres capaz de entregar.
- Las personas verdaderamente generosas, tratan de ayudar sólo para sentirse mejor con ellos mismos.

Anterior

8/8

Siguiente

SOPA DE LETRAS 2

LA PRINCESA Y EL GUISANTE



0

PUNTOS

00:01

TIEMPO

X U A X E L B I R R E T B H U A
R O L Q O U L V M R B P E P O M
H G N I Y U R C U I M O A N V H
B E S V E S P A N T O S O V R H
W B V E O J S U D N E L A J Q F
P C A P H B C E O C Q F U P S T
G Y L I V T W X N U S I B O D M
U D Y C M X L I C O Q O S O L M
J S C N S H R P O D D P J G L P
G H B I C P A P L O E E U O F L
X X G R Y R G M C C Y I R M A H
E G M P T G C O H S S T N D C E
S P M Q A B H O O A K O E V E X
D M I M C W S O N H B X X R Q K
B X A F L O S T E G R E I N A O
V C J T U B E H S R A F A V W T

Mostrar palabra

Pistas

COMPLETAR

ACTIVIDAD DE COMPLETAR

0/1
MAL INTENTOS

100
PUNTOS

00:03
TIEMPO

Era un de muy avanzada edad. Sus cabellos eran blancos como la espuma, y su rostro aparecía surcado con las profundas de más de un siglo de vida. Pero su mente continuaba siendo hábil y despierta y su como un lirio. Sometiéndose a toda suerte de disciplinas y austeridades, había obtenido un asombroso dominio sobre sus facultades y desarrollado portentosos poderes mentales. \n \n Pero, a pesar de ello, no había logrado debilitar su orgullo. La muerte n perdona a nadie, y cierto día, Yama, el Señor de la Muerte, envió a uno de sus ayudantes para que acompañara al mago a

Palabras para completar los espacios

o s ó cuerpo
e algunas mago
lo ncontró arrugas
n flexible

Comprobar

Encuestas a estudiantes













Instrumentos

CUESTIONARIO

La siguiente encuesta tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma "Educaplay".

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con una X en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DATOS GENERALES

1. Edad: 14

2. Género: Masculino Femenino

Ítems	Nunca	Algunas Vezes	Casi siempre	Siempre
1. Se presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la Plataforma educativa "Educaplay".	X			
2. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora con la Plataforma educativa Educaplay.				X
3. Los cuestionarios tipo "test" desarrollados te ayudaron a identificar información relevante al texto.				X
4. La actividad de "completar el texto" te ayudo a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.				X
5. Las actividades de "sopa de letras" te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.			X	
6. En la actividad de la ruleta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra indicada.		X		
7. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.				X
8. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.				X

Muchas Gracias por tu colaboración

CUESTIONARIO

La siguiente encuesta tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma "Educaplay".

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con una equis (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DATOS GENERALES

1. Edad: 13

2. Género: Masculino Femenino

Ítems	Nunca	Algunas Veces	Casi siempre	Siempre
1. Se presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la Plataforma educativa "Educaplay".		X		
2. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora con la Plataforma educativa "Educaplay".				X
3. Los cuestionarios tipo "test" desarrollados te ayudaron a identificar información relevante al texto.			/	X
4. La actividad de "completar el texto" te ayudó a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.			X	
5. Las actividades de "sopa de letras" te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.	X			
6. En la actividad de la ruleta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra indicada.			X	
7. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.			X	
8. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.			/	

Muchas Gracias por tu colaboración

CUESTIONARIO

La siguiente encuesta tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma "Educaplay".

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con una equis (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DATOS GENERALES

1. Edad: 13

2. Género: Masculino () Femenino

Ítems	Nunca	Algunas Veces	Casi siempre	Siempre
1. Se presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la Plataforma educativa "Educaplay"	X			
2. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora con la Plataforma educativa Educaplay".				X
3. Los cuestionarios tipo "test" desarrollados te ayudaron a identificar información relevante al texto.				X
4. La actividad de "completar el texto" te ayudo a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.				X
5. Las actividades de "sopa de letras" te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.		X		
6. En la actividad de la ruleta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra indicada.				X
7. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.				X
8. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.				X

Muchas Gracias por tu colaboración

CUESTIONARIO

La siguiente encuesta tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma "Educaplay".

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con una equis (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DATOS GENERALES:

1. Edad: 14

2. Género: Masculino () Femenino (X)

Ítems	Nunca	Algunas Veces	Casi siempre	Siempre
1. Se presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la Plataforma educativa "Educaplay".	X			
2. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora con la Plataforma educativa Educaplay".				X
3. Los cuestionarios tipo "test" desarrollados te ayudaron a identificar información relevante al texto.			X	
4. La actividad de "completar el texto" te ayudo a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.				X
5. Las actividades de "sopa de letras" te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.				X
6. En la actividad de la ruleta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra indicada.			X	
7. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.		X		
8. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.			X	

Muchas Gracias por tu elaboración

CUESTIONARIO

La siguiente encuesta tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma "Educaplay".

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con una equis (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DATOS GENERALES

1. Edad: 13
2. Género: Masculino () Femenino ()

Ítem	Nunca	Algunas Veces	Casi siempre	Siempre
1. Se presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la Plataforma educativa "Educaplay".		X		
2. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora con la Plataforma educativa "Educaplay".				X
3. Los cuestionarios tipo "test" desarrollados te ayudaron a identificar información relevante al texto.				X
4. La actividad de "completar el texto" te ayudó a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.				X
5. Las actividades de "sopa de letras" te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.				X
6. En la actividad de la culeta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra indicada.				X
7. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.				X
8. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.				X

Muchas Gracias por tu colaboración

CUESTIONARIO

La siguiente encuesta tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma "Educaplay".

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con una equis (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DATOS GENERALES

1. Edad: 19 Años
2. Género: Masculino (X) Femenino ()

Ítems	Nunca	Algunas Veces	Casi siempre	Siempre
1. Se presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la Plataforma educativa "Educaplay".		X		
2. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora con la Plataforma educativa "Educaplay".				X
3. Los cuestionarios tipo "test" desarrollados te ayudaron a identificar información relevante al texto.				X
4. La actividad de "completar el texto" te ayudo a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.				X
5. Las actividades de "sopa de letras" te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.				X
6. En la actividad de la culeta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra indicada.				X
7. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.				X
8. El tiempo que se dieron para cada actividad fue adecuado.				X

Muchas Gracias por tu colaboración

CUESTIONARIO

La siguiente encuesta tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma "Educaplay".

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con una equis (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DATOS GENERALES

1. Edad: 14

2. Género: Masculino () Femenino

Ítems	Nunca	Algunas Veces	Casi siempre	Siempre
1. Se presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la Plataforma educativa "Educaplay"	X			
2. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora con la Plataforma educativa Educaplay".				X
3. Los cuestionarios tipo "test" desarrollados te ayudaron a identificar información relevante al texto.				X
4. La actividad de "completar el texto" te ayudo a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.			X	
5. Las actividades de "sopa de letras" te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.				X
6. En la actividad de la ruleta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra indicada.				X
7. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.			X	
8. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.				X

Muchas Gracias por tu colaboración

CUESTIONARIO

La siguiente encuesta tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma "Educaplay".

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con una equis (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DATOS GENERALES

1. Edad: 12

2. Género: Masculino Femenino

Ítems	Nunca	Algunas Veces	Casi siempre	Siempre
1. Se presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la Plataforma educativa "Educaplay".	X			
2. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora con la Plataforma educativa "Educaplay".				X
3. Los cuestionarios tipo "test" desarrollados te ayudaron a identificar información relevante al texto.				X
4. La actividad de "completar el texto" te ayudó a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.			X	
5. Las actividades de "sopa de letras" te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.				X
6. En la actividad de la ruleta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra indicada.				X
7. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.				X
8. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.			X	

Muchas Gracias por tu colaboración

CUESTIONARIO

La siguiente encuesta tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma "Educaplay".

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con una equis (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DATOS GENERALES

1. Edad: 14 años

2. Género: Masculino () Femenino (X)

Ítems	Nunca	Algunas Veces	Casi siempre	Siempre
1. Se presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la Plataforma educativa "Educaplay"		X		
2. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora con la Plataforma educativa Educaplay".				X
3. Los cuestionarios tipo "test" desarrollados te ayudaron a identificar información relevante al texto.		X		
4. La actividad de "completar el texto" te ayudo a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.			X	
5. Las actividades de "sopa de letras" te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.				X
6. En la actividad de la ruleta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra indicada.			X	
7. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.				X
8. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.				X

Muchas Gracias por tu colaboración

CUESTIONARIO

La siguiente encuesta tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma "Educaplay".

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con una equis (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DATOS GENERALES

1. Edad: 14 años

2. Género: Masculino Femenino

Ítems	Nunca	Algunas Veces	Casi siempre	Siempre
1. Se presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la Plataforma educativa "Educaplay".		X		
2. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora con la Plataforma educativa Educaplay.				X
3. Los cuestionarios tipo "test" desarrollados te ayudaron a identificar información relevante al texto.			X	
4. La actividad de "completar el texto" te ayudo a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.				X
5. Las actividades de "sopa de letras" te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.		X		
6. En la actividad de la ruleta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra indicada.			X	
7. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.				X
8. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.			X	

Muchas Gracias por tu colaboración

CUESTIONARIO

La siguiente encuesta tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma "Educaplay".

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con una equis (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DATOS GENERALES

1. Edad: _____

2. Género: Masculino Femenino

Ítems	Nunca	Algunas Veces	Casi siempre	Siempre
1. Se presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la Plataforma educativa "Educaplay".	X			
2. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora con la Plataforma educativa "Educaplay".				X
3. Los cuestionarios tipo "test" desarrollados te ayudaron a identificar información relevante al texto.			X	
4. La actividad de "completar el texto" te ayudó a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.				X
5. Las actividades de "sopa de letras" te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.				X
6. En la actividad de la ruleta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra indicada.			X	
7. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.			X	
8. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.				X

Muchas Gracias por tu colaboración

CUESTIONARIO

La siguiente encuesta tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma "Educaplay".

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con una equis (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DATOS GENERALES

1. Edad: _____

2. Género: Masculino Femenino ()

Ítems	Nunca	Algunas Veces	Casi siempre	Siempre
1. Se presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la Plataforma educativa "Educaplay".		X		
2. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora con la Plataforma educativa "Educaplay".		X		
3. Los cuestionarios tipo "test" desarrollados te ayudaron a identificar información relevante al texto.			X	
4. La actividad de "completar el texto" te ayudo a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.		X		
5. Las actividades de "sopa de letras" te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.				X
6. En la actividad de la ruleta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra indicada.				X
7. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.		X		
8. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.		X		

Muchas Gracias por tu colaboración

CUESTIONARIO

La siguiente encuesta tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma "Educaplay".

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con una equis (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DATOS GENERALES

1. Edad: _____

2. Género: Masculino () Femenino

Ítems	Nunca	Algunas Veces	Casi siempre	Siempre
1. Se presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la Plataforma educativa "Educaplay".	X			
2. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora con la Plataforma educativa "Educaplay".				X
3. Los cuestionarios tipo "test" desarrollados te ayudaron a identificar información relevante al texto.			X	
4. La actividad de "completar el texto" te ayudó a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.				X
5. Las actividades de "sopa de letras" te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.				X
6. En la actividad de la ruleta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra indicada.			X	
7. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.				X
8. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.				X

Muchas Gracias por tu colaboración

CUESTIONARIO

La siguiente encuesta tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma "Educaplay".

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con una equis (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DATOS GENERALES

1. Edad: _____

2. Género; Masculino () Femenino (X)

Ítems	Nunca	Algunas Veces	Casi siempre	Siempre
1. Se presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la Plataforma educativa "Educaplay"	X			
2. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora con la Plataforma educativa "Educaplay".				X
3. Los cuestionarios tipo "test" desarrollados te ayudaron a identificar información relevante al texto.				X
4. La actividad de "completar el texto" te ayudo a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.				X
5. Las actividades de "sopa de letras" te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.		X		
6. En la actividad de la ruleta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra indicada.		X		
7. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.				X
8. El tiempo que te dió para cada actividad fue adecuado.				X

Muchas Gracias por tu colaboración

CUESTIONARIO

La siguiente encuesta tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma "Educaplay".

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con una equis (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DATOS GENERALES

1. Edad: _____

2. Género: Masculino () Femenino (X)

Ítems	Nunca	Algunas Veces	Casi siempre	Siempre
1. Se presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la Plataforma educativa "Educaplay"	X			
2. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora con la Plataforma educativa, Educaplay".		X		
3. Los cuestionarios tipo "test" desarrollados te ayudaron a identificar información relevante al texto.			X	
4. La actividad de "completar el texto" te ayudo a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.		X		
5. Las actividades de "sopa de letras" te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.		X		
6. En la actividad de la ruleta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra indicada.				X
7. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.				X
8. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.			X	

Muchas Gracias por tu colaboración

CUESTIONARIO

La siguiente encuesta tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma "Educaplay".

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con una equis (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DATOS GENERALES

1. Edad: _____

2. Género: Masculino () Femenino (X)

Ítems	Nunca	Algunas Veces	Casi siempre	Siempre
1. Se presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la Plataforma educativa "Educaplay".	X			
2. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora con la Plataforma educativa "Educaplay".			X	
3. Los cuestionarios tipo "test" desarrollados te ayudaron a identificar información relevante al texto.			X	
4. La actividad de "completar el texto" te ayudo a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.				X
5. Las actividades de "sopa de letras" te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.		X		
6. En la actividad de la ruleta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra indicada.			X	
7. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.			X	
8. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.			X	

Muchas Gracias por tu colaboración

QUESTIONARIO

La siguiente encuesta tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma "Educaplay".

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con una equis (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DATOS GENERALES

1. Edad: _____

2. Género: Masculino () Femenino (X)

Ítems	Nunca	Algunas Veces	Casi siempre.	Siempre
1. Se presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la Plataforma educativa "Educaplay".	X			
2. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora con la Plataforma educativa "Educaplay".			X	
3. Los cuestionarios tipo "test" desarrollados te ayudaron a identificar información relevante al texto.			X	
4. La actividad de "completar el texto" te ayudó a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.				X
5. Las actividades de "sopa de letras" te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.		X		
6. En la actividad de la ruleta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra indicada.			X	
7. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.			X	
8. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.			X	

Muchas Gracias por tu colaboración

CUESTIONARIO

La siguiente encuesta tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma "Educaplay".

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con una equis (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DATOS GENERALES

1. Edad: _____

2. Género: Masculino Femenino

Ítems	Nunca	Algunas Vezes	Casi siempre	Siempre
1. Se presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la Plataforma educativa "Educaplay".	X			
2. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora con la Plataforma educativa "Educaplay".	X			
3. Los cuestionarios tipo "test" desarrollados te ayudaron a identificar información relevante al texto.		X		
4. La actividad de "completar el texto" te ayudó a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.	/			X
5. Las actividades de "sopa de letras" te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.			X	
6. En la actividad de la ruleta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra indicada.		X		
7. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.				X
8. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.				X

Muchas Gracias por tu colaboración

CUESTIONARIO

La siguiente encuesta tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma "Educaplay".

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con una equis (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DATOS GENERALES

1. Edad: _____

2. Género: Masculino Femenino

Ítems	Nunca	Algunas Veces	Casi siempre	Siempre
1. Se presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la Plataforma educativa "Educaplay".	X			
2. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora con la Plataforma educativa "Educaplay".			X	
3. Los cuestionarios tipo "test" desarrollados te ayudaron a identificar información relevante al texto.			X	
4. La actividad de "completar el texto" te ayudo a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.				X
5. Las actividades de "sopa de letras" te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.			X	
6. En la actividad de la ruleta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra indicada.			X	
7. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.				X
8. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.				X

Muchas Gracias por tu colaboración

CUESTIONARIO

La siguiente encuesta tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma "Educaplay".

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con una equis (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DAFOS GENERALES

1. Edad: _____

2. Género: Masculino () Femenino (X)

Ítems	Nunca	Algunas Veces	Casi siempre	Siempre
1. Se presentó algún tipo de dificultad al ingresar a la Plataforma educativa "Educaplay".	X			
2. Le pareció agradable desarrollar actividades de comprensión lectora con la Plataforma educativa "Educaplay".			X	
3. Los cuestionarios tipo "test" desarrollados te ayudaron a identificar información relevante al texto.				X
4. La actividad de "completar el texto" te ayudo a comprender dicho texto y colocar la palabra correcta.				X
5. Las actividades de "sopa de letras" te ayudaron a manejar un nuevo vocabulario.		X		
6. En la actividad de la ruleta, las imágenes te ayudaron a reconocer la palabra indicada.				X
7. Las indicaciones que se dan en la plataforma fueron adecuadas para realizar las actividades.				X
8. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.		X		

Muchas Gracias por tu colaboración

Nombre Leonora Esquivel Grado _____

Lee el texto y responde las preguntas, marcando con x según corresponda a la respuesta correcta.

Tráfico de fauna silvestre

Leonora Esquivel Frias

La fauna silvestre es ya, en ganancias, la tercera mercancía con la que se trafica, después de las drogas y las armas. El *Worldwide Fund for Nature* calcula que las bandas podrían estar ganando la asombrosa cantidad de 20000 millones de dólares al año por llevar de contrabando animales vivos y plantas exóticas a coleccionistas sin escrúpulos.

A los criminales no les preocupa provocar la extinción de especies, ni que éstas sufran terriblemente durante el traslado. Hasta 11 millones de animales se trafican cada año en América del Sur, sobre todo a Estados Unidos donde se venden ilegalmente a coleccionistas por internet o a través de intermediarios corruptos. Muchos animales silvestres se ven amenazados por los traficantes, como monos, loros y serpientes. Se calcula que sólo 1 de cada 10 mil animales capturados para ser contrabandeados sobrevive en el viaje y se convierte en exótica mascota.

Los animales raros que sobreviven al contrabando hacen ganar más a los criminales que el tráfico de drogas. Una guacamaya azul del Amazonas se vende por 25000 dólares, y un mono titi, en peligro de extinción, por 20000. Hay bandas que combinan ambos tráfico y esconden droga en el cuerpo de los animales. Una vez, a serpientes colombianas se les hizo ingerir bolsas de cocaína. A los aduaneros les parecieron raros los bultos en las serpientes. Lamentablemente muchas murieron por la ingestión.

La rara y hermosa cacatúa negra de cola roja es un tipo de loro que por ley está protegida en Australia, pero hay coleccionistas que pagan hasta 25000 dólares por un ejemplar.

Algunos animales salen por mar de puertos muy activos donde las autoridades no pueden revisar toda la carga. La policía vigila a los contrabandistas mediante contactos locales y registrando mercados callejeros donde se venden animales ilegalmente capturados. También investigan a vendedores de mascotas y sitios web para descubrir a los compradores de animales.

Los contrabandistas modernos venden todo tipo de mercancía: las truchas exóticas son arrancadas y sacadas de Nueva Zelanda y Perú; el carísimo caviar se saca de Rusia; los tigres se matan ilegalmente y parte de su cuerpo se vende en Asia como ingrediente de remedios tradicionales; se matan elefantes y rinocerontes por el marfil de sus colmillos y para hacer medicinas.

Recuperado el 18 de febrero de 2000, de <http://efmmercurio.fingitales>

1. ¿Cuál es el problema central que plantea el texto?

- A) El tráfico de animales silvestres.
- B) La extinción de especies exóticas por su tráfico desmedido.
- C) El uso de animales para el contrabando de cocaína.

2. ¿Cuántos animales capturados para ser objeto de contrabando sobreviven en el viaje para convertirse en mascotas exóticas?

- A) 1 de cada 10 mil animales.
- B) 10 de cada 10 mil animales.
- C) 1 de cada 100 mil animales.

3. Según el texto, ¿qué animales son cazados para extraer el marfil de sus colmillos?

- A) Los leones y los rinocerontes.
- B) Los elefantes y tigres.
- C) Los elefantes y rinocerontes.

4. En el párrafo 1, ¿qué opción puede sustituir a la frase de contrabando?

- A) ilegalmente.
- B) legalmente.
- C) Deshonestamente.

5. ¿En qué tipo de revista podríamos encontrar más información sobre el tráfico de fauna silvestre?

- A) En una revista de entretenimiento.
- B) En una revista de política.
- C) En una revista de científica.

6. El maestro dejó de tarea complementar la información sobre el tema del tráfico de fauna silvestre que se vio en clase y elaborar etiquetas para catalogar la información. ¿Cuál de las siguientes opciones es la que más se adecúa al contenido del texto anterior?

- A) Recursos renovables y no renovables
 - Clasificación de los recursos naturales.
 - Uso desmedido de los recursos renovables.
 - El ser humano y el medio ambiente.
- B) Extinción de fauna silvestre.
 - Especies más vendidas en el mercado ilegal.
 - Acciones para prevenir y contrarrestar el tráfico de fauna silvestre.
 - Mecanismos utilizados por los contrabandistas para transportar y vender plantas, animales y droga.
- C) Acciones gubernamentales para prevenir el tráfico de animales salvajes.
 - Importancia de los recursos naturales para la supervivencia del ser humano.
 - Factores que fomentan el tráfico de animales y plantas exóticas.
 - Clasificación de zonas geográficas con mayor índice de tráfico de fauna silvestre.

Nombre Andrés Rodríguez Grado _____

Lee el texto y responde las preguntas, marcando con x según corresponda a la respuesta correcta.

Tráfico de fauna silvestre

Leonora Esquivel Frías

La fauna silvestre es ya, en ganancias, la tercera mercancía con la que se trafica, después de las drogas y las armas. El Worldwide Fund for Nature calcula que las bandas podrían estar ganando la asombrosa cantidad de 20000 millones de dólares al año por llevar de contrabando animales vivos y plantas exóticas a coleccionistas sin escrúpulos.

A los criminales no les preocupa provocar la extinción de especies, ni que éstas sufran terriblemente durante el traslado. Hasta 11 millones de animales se trafican cada año en América del Sur, sobre todo a Estados Unidos, donde se venden ilegalmente a coleccionistas por internet o a través de intermediarios corruptos. Muchos animales silvestres se ven amenazados por los traficantes, como monos, loros y serpientes. Se calcula que sólo 1 de cada 10 mil animales capturados para ser contrabandeados sobrevive en el viaje y se convierte en exótica mascota.

Los animales raros que sobreviven al contrabando hacen ganar más a los criminales que el tráfico de drogas. Una guacamaya azul del Amazonas se vende por 29000 dólares, y un mono titi, en peligro de extinción, por 20000. Hay bandas que combinan ambos tráfico y esconden droga en el cuerpo de los animales. Una vez, a serpientes colombianas se les hizo ingerir bolsas de cocaína. A los aduaneros les parecían raros los bultos en las serpientes. Lamentablemente muchas murieron por la ingestión.

La rara y hermosa cacalúa negra de cola roja es un tipo de loro que por ley está protegida en Australia, pero hay coleccionistas que pagan hasta 25000 dólares por un ejemplar.

Algunos animales salen por mar de puertos muy activos donde las autoridades no pueden revisar toda la carga. La policía vigila a los contrabandistas mediante contactos locales y registrando mercados callejeros donde se venden animales ilegalmente capturados. También investigan a vendedores de mascotas y sitios web para descubrir a los compradores de animales.

Los contrabandistas modernos venden todo tipo de mercancía: las orquídeas exóticas son arrancadas y sacadas de Nueva Zelanda y Perú; el carísimo caviar se saca de Rusia; los tigres se matan ilegalmente y parte de su cuerpo se vende en Asia como ingrediente de remedios tradicionales; se matan elefantes y rinocerontes por el marfil de sus colmillos y para hacer medicinas.

1. ¿Cuál es el problema central que plantea el texto?

- A) El tráfico de animales silvestres.
- B) La extinción de especies exóticas por su tráfico desmedido.
- C) El uso de animales para el contrabando de cocaína.

2. ¿Cuántos animales capturados para ser objeto de contrabando sobreviven en el viaje para convertirse en mascotas exóticas?

- A) 1 de cada 10 mil animales.
- B) 10 de cada 10 mil animales.
- C) 1 de cada 100 mil animales.

3. Según el texto, ¿qué animales son cazados para extraer el marfil de sus colmillos?

- A) Los leones y los rinocerontes.
- B) Los elefantes y tigres.
- C) Los elefantes y rinocerontes.

4. En el párrafo 1, ¿qué opción puede sustituir a la frase de contrabando?

- A) Ilegalmente.
- B) Legalmente.
- C) Dishonestamente.

5. ¿En qué tipo de revista podríamos encontrar más información sobre el tráfico de fauna silvestre?

- A) En una revista de entretenimiento.
- B) En una revista de política.
- C) En una revista de científica.

6. El maestro dejó de tarea complementar la información sobre el tema del tráfico de fauna silvestre que se vio en clase y elaborar etiquetas para catalogar la información. ¿Cuál de las siguientes opciones es la que más se adecúa al contenido del texto anterior?

- A) Recursos renovables y no renovables.
 - Clasificación de los recursos naturales.
 - Uso desmedido de los recursos renovables.
 - El ser humano y el medio ambiente.
- B) Extinción de fauna silvestre.
 - Especies más vendidas en el mercado ilegal.
 - Acciones para prevenir y contrarrestar el tráfico de fauna silvestre.
 - Mecanismos utilizados por los contrabandistas para transportar y vender plantas, animales y droga.
- C) Acciones gubernamentales para prevenir el tráfico de animales salvajes.
 - Importancia de los recursos naturales para la supervivencia del ser humano.
 - Factores que fomentan el tráfico de animales y plantas exóticas.
 - Clasificación de zonas geográficas con mayor índice de tráfico de fauna silvestre.

Nombre Wilhelm García Lizaro Grado _____

Lee el texto y responde las preguntas, marcando con X según corresponda la respuesta correcta.

Tráfico de fauna silvestre

Leonora Esquivel Fritas

La fauna silvestre es ya, en ganancias, la tercera mercancía con la que se trafica, después de las drogas y las armas. El Worldwide Fund for Nature calcula que las bandas podrían estar ganando la asombrosa cantidad de 20000 millones de dólares al año por llevar de contrabando animales vivos y plantas exóticas a coleccionistas sin escrúpulos.

A los criminales no les preocupa provocar la extinción de especies, ni que éstas sufran terriblemente durante el traslado. Hasta 11 millones de animales se trafican cada año en América del Sur, sobre todo a Estados Unidos, donde se venden ilegalmente a coleccionistas por internet o a través de intermediarios corruptos. Muchos animales silvestres se ven amenazados por los traficantes, como monos, loros y serpientes. Se calcula que sólo 1 de cada 10 mil animales capturados para ser contrabandeados sobrevive en el viaje y se convierte en exótica mascota.

Los animales raras que sobreviven al contrabando hacen ganar más a los criminales que el tráfico de drogas. Una guacamaya azul del Amazonas se vende por 25000 dólares, y un mono titi, en peligro de extinción, por 20000. Hay bandas que combinan ambos tráfico y esconden droga en el cuerpo de los animales. Una vez, a serpientes colombianas se les hizo ingerir bolsas de cocaína. A los aduaneros les parecieron raros los bultos en las serpientes. Lamentablemente muchas murieron por la ingestión.

La rara y hermosa cacatúa negra de cola roja es un tipo de loro que por ley está protegida en Australia, pero hay coleccionistas que pagan hasta 25000 dólares por un ejemplar.

Algunos animales salen por mar de puertos muy activos donde las autoridades no pueden revisar toda la carga. La policía vigila a los contrabandistas mediante contactos locales y registrando mercados callejeros donde se venden animales ilegalmente capturados. También investigan a vendedores de mascotas y sitios web para descubrir a los compradores de animales.

Los contrabandistas modernos venden todo tipo de mercancía: las orquídeas exóticas son arrancadas y sacadas de Nueva Zelanda y Perú; el carísimo caviar se saca de Rusia; los tigres se matan ilegalmente y parte de su cuerpo se vende en Asia como ingrediente de remedios tradicionales; se matan elefantes y rinocerontes por el marfil de sus colmillos y para hacer medicinas.

Recuperado el 18 de febrero de 2010, de <http://elmercuriodigital.es>

1. ¿Cuál es el problema central que plantea el texto?

- A) El tráfico de animales silvestres.
- B) La extinción de especies exóticas por su tráfico desmedido.
- C) El uso de animales para el contrabando de cocaína.

2. ¿Cuántos animales capturados para ser objeto de contrabando sobreviven en el viaje para convertirse en mascotas exóticas?

- A) 1 de cada 10 mil animales.
- B) 10 de cada 10 mil animales.
- C) 1 de cada 100 mil animales.

3. Según el texto, ¿qué animales son cazados para extraer el marfil de sus colmillos?

- A) Los leones y los rinocerontes.
- B) Los elefantes y tigres.
- C) Los elefantes y rinocerontes.

4. En el párrafo 1, ¿qué opción puede sustituir a la frase de contrabando?

- A) Ilegalmente.
- B) Legalmente.
- C) Deshonestamente.

5. ¿En qué tipo de revista podríamos encontrar más información sobre el tráfico de fauna silvestre?

- A) En una revista de entretenimiento.
- B) En una revista de política.
- C) En una revista de científica.

6. El maestro dejó de tarea complementar la información sobre el tema del tráfico de fauna silvestre que se vio en clase y elaborar etiquetas para catalogar la información. ¿Cuál de las siguientes opciones es la que más se adecúa al contenido del texto anterior?

- A) Recursos renovables y no renovables.
 - Clasificación de los recursos naturales.
 - Uso desmedido de los recursos renovables.
 - El ser humano y el medio ambiente.
- B) Extinción de fauna silvestre.
 - Especies más vendidas en el mercado ilegal.
 - Acciones para prevenir y contrarrestar el tráfico de fauna silvestre.
 - Mecanismos utilizados por los contrabandistas para transportar y vender plantas, animales y droga.
- C) Acciones gubernamentales para prevenir el tráfico de animales salvajes.
 - Importancia de los recursos naturales para la supervivencia del ser humano.
 - Factores que fomentan el tráfico de animales y plantas exóticas.
 - Clasificación de zonas geográficas con mayor índice de tráfico de fauna silvestre.

Nombre Geraldin Gomez Grado _____

Lee el texto y responde las preguntas, marcando con x según corresponda a la respuesta correcta.

Tráfico de fauna silvestre

Leonora Esquivel Ffias

La fauna silvestre es ya, en ganancias, la tercera mercancía con la que se trafica, después de las drogas y las armas. El *Worldwide Fund for Nature* calcula que las bandas podrían estar ganando la asombrosa cantidad de 20000 millones de dólares al año por llevar de contrabando animales vivos y plantas exóticas a coleccionistas sin escrúpulos.

A los criminales no les preocupa provocar la extinción de especies, ni que éstas sufran terriblemente durante el traslado. Hasta 11 millones de animales se trafican cada año en América del Sur, sobre todo a Estados Unidos, donde se venden ilegalmente a coleccionistas por internet o a través de intermediarios corruptos. Muchos animales silvestres se ven amenazados por los traficantes, como monos, loros y serpientes. Se calcula que sólo 1 de cada 10 mil animales capturados para ser contrabandeados sobreviven en el viaje y se convierte en exótica mascota.

Los animales raros que sobreviven al contrabando hacen ganar más a los criminales que el tráfico de drogas. Una guacamaya azul del Amazonas se vende por 25000 dólares, y un león tigre, en peligro de extinción, por 20000. Hay bandas que combinan ambos tráfico y esconden droga en el cuerpo de los animales. Una vez, a serpientes colombianas se les hizo ingerir bolsas de cocaína. A los aduaneros les parecieron raros los bultos en las serpientes. Lamentablemente muchas murieron por la ingestión.

La rara y hermosa cacatúa negra de cola roja es un tipo de loro que por ley está protegida en Australia, pero hay coleccionistas que pagan hasta 25000 dólares por un ejemplar.

Algunos animales salen por mar de puertos muy activos donde las autoridades no pueden revisar toda la carga. La policía vigila a los contrabandistas mediante contactos locales y registrando mercados callejeros donde se venden animales ilegalmente capturados. También investigan a vendedores de mascotas y sitios web para descubrir a los compradores de animales.

Los contrabandistas modernos venden todo tipo de mercancía: las orquídeas exóticas son arrancadas y sacadas de Nueva Zelanda y Perú; el carísimo caviar se saca de Rusia; los tigres se matan ilegalmente y parte de su cuerpo se vende en Asia como ingrediente de remedios tradicionales; se matan elefantes y rinocerontes por el marfil de sus colmillos y para hacer medicinas.

1. ¿Cuál es el problema central que plantea el texto?

- A) El tráfico de animales silvestres.
- B) La extinción de especies exóticas por su tráfico desmedido.
- C) El uso de animales para el contrabando de cocaína.

2. ¿Cuántos animales capturados para ser objeto de contrabando sobreviven en el viaje para convertirse en mascotas exóticas?

- A) 1 de cada 10 mil animales.
- B) 10 de cada 10 mil animales.
- C) 1 de cada 100 mil animales.

3. Según el texto, ¿qué animales son cazados para extraer el marfil de sus colmillos?

- A) Los jacales y los rinocerontes.
- B) Los elefantes y tigres.
- C) Los elefantes y rinocerontes.

4. En el párrafo 1, ¿qué opción puede sustituir a la frase de *contrabando*?

- A) Ilegalmente.
- B) Legalmente.
- C) Deshonestamente.

5. ¿En qué tipo de revista podríamos encontrar más información sobre el tráfico de fauna silvestre?

- A) En una revista de entretenimiento.
- B) En una revista de política.
- C) En una revista de científica.

6. El maestro dejó de tarea complementar la información sobre el tema del tráfico de fauna silvestre que se vio en clase y elaborar etiquetas para catalogar la información. ¿Cuál de las siguientes opciones es la que más se adecúa al contenido del texto anterior?

- A) Recursos renovables y no renovables
 - Clasificación de los recursos naturales.
 - Uso desmedido de los recursos renovables.
 - El ser humano y el medio ambiente.
- B) Extinción de fauna silvestre.
 - Especies más vendidas en el mercado ilegal.
 - Acciones para prevenir y contrarrestar el tráfico de fauna silvestre.
 - Mecanismos utilizados por los contrabandistas para transportar y vender plantas, animales y droga.
- C) Acciones gubernamentales para prevenir el tráfico de animales salvajes.
 - Importancia de los recursos naturales para la supervivencia del ser humano.
 - Factores que fomentan el tráfico de animales y plantas exóticas.
 - Clasificación de zonas geográficas con mayor índice de tráfico de fauna silvestre.

Nombre Denis Fabian Calderón Tafur Grado _____

Lee el texto y responde las preguntas, marcando con x según corresponda a la respuesta correcta.

Tráfico de fauna silvestre

Leonora Esquivel Frías

La fauna silvestre es ya, en ganancias, la tercera mercancía con la que se trafica, después de las drogas y las armas. El Worldwide Fund for Nature calcula que las bandas podrían estar ganando la asombrosa cantidad de 20000 millones de dólares al año por llevar de contrabando animales vivos y plantas exóticas a coleccionistas sin escrúpulos.

A los criminales no les preocupa provocar la extinción de especies, ni que éstas sufran terriblemente durante el traslado. Hasta 11 millones de animales se trafican cada año en América del Sur, sobre todo a Estados Unidos donde se venden ilegalmente a coleccionistas por internet o a través de intermediarios corruptos. Muchos animales silvestres se ven amenazados por los traficantes, como rhenos, loros y serpientes. Se calcula que sólo 1 de cada 10 mil animales capturados para ser contrabandeados sobrevive en el viaje y se convierte en exótica mascota.

Los animales raros que sobreviven al contrabando hacen ganar más a los criminales que el tráfico de drogas. Una guacamaya azul del Amazonas se vende por 25000 dólares, y un mono titi, en peligro de extinción, por 20000. Hay bandas que combinan ambos tráfico y esconder droga en el cuerpo de los animales. Una vez, a serpientes colombianas se les hizo ingerir bolsas de cocaína. A los aduaneros les parecieron raros los bultos en las serpientes. Lamentablemente muchas murieron por la ingestión.

La rara y hermosa cacalúa negra de cola roja es un tipo de loro que por ley está protegida en Australia, pero hay coleccionistas que pagan hasta 25000 dólares por un ejemplar.

Algunos animales salen por mar de puertos muy activos donde las autoridades no pueden revisar toda la carga. La policía vigila a los contrabandistas mediante contactos locales y registrando mercados callejeros donde se venden animales ilegalmente capturados. También investigan a vendedores de mascotas y sitios web para descubrir a los compradores de animales.

Los contrabandistas modernos venden todo tipo de mercancía: las orquídeas exóticas son atacadas y sacadas de Nueva Zelanda y Perú; el carísimo caviar se saca de Rusia; los tigres se matan ilegalmente y parte de su cuerpo se vende en Asia como ingrediente de remedios tradicionales; se matan elefantes y rinocerontes por el marfil de sus cuernos y para hacer medicinas.

Recuperado el 18 de febrero de 2100, de <http://elmercado digital.es>

1. ¿Cuál es el problema central que plantea el texto?

- A) El tráfico de animales silvestres.
- B) La extinción de especies exóticas por su tráfico desmedido.
- C) El uso de animales para el contrabando de cocaína.

2. ¿Cuántos animales capturados para ser objeto de contrabando sobreviven en el viaje para convertirse en mascotas exóticas?

- A) 1 de cada 10 mil animales.
- B) 10 de cada 10 mil animales.
- C) 1 de cada 100 mil animales.

3. Según el texto, ¿qué animales son cazados para extraer el marfil de sus colmillos?

- A) Los leones y los rinocerontes.
- B) Los elefantes y tigres.
- C) Los elefantes y rinocerontes.

4. En el párrafo 1, ¿qué opción puede sustituir a la frase de contrabando?

- A) legalmente.
- B) Legalmente.
- C) Deshonestamente.

5. ¿En qué tipo de revista podríamos encontrar más información sobre el tráfico de fauna silvestre?

- A) En una revista de entretenimiento.
- B) En una revista de política.
- C) En una revista de científica.

6. El maestro dejó de tarea complementar la información sobre el tema del tráfico de fauna silvestre que se vio en clase y elaborar etiquetas para catalogar la información. ¿Cuál de las siguientes opciones es la que más se adecúa al contenido del texto anterior?

- A) Recursos renovables y no renovables.
 - Clasificación de los recursos naturales.
 - Uso desmedido de los recursos renovables.
 - El ser humano y el medio ambiente.
- B) Extinción de fauna silvestre.
 - Especies más vendidas en el mercado ilegal.
 - Acciones para prevenir y contrarrestar el tráfico de fauna silvestre.
 - Mecanismos utilizados por los contrabandistas para transportar y vender plantas, animales y droga.
- C) Acciones gubernamentales para prevenir el tráfico de animales salvajes.
 - Importancia de los recursos naturales para la supervivencia del ser humano.
 - Factores que fomentan el tráfico de animales y plantas exóticas.
 - Clasificación de zonas geográficas con mayor índice de tráfico de fauna silvestre.

Nombre Andrea Carolina Ortiz G. Grado _____

Lee el texto y responde las preguntas, marcando con x según corresponda a la respuesta correcta.

Tráfico de fauna silvestre

Leonora Esquivel Frits

La fauna silvestre es ya, en ganancias, la tercera mercancía con la que se trafica, después de las drogas y las armas. El *Worldwide Fund for Nature* calcula que las bandas podrían estar ganando la asombrosa cantidad de 20000 millones de dólares al año por llevar de contrabando animales vivos y plantas exóticas a coleccionistas sin escrúpulos.

A los criminales no les preocupa provocar la extinción de especies, ni que éstas sufran terriblemente durante el traslado. Hasta 11 millones de animales se trafican cada año en América del Sur, sobre todo en Estados Unidos donde se venden legalmente a coleccionistas por internet o a través de intermediarios corruptos. Muchos animales silvestres se ven amenazados por los traficantes, como monos, loros y serpientes. Se calcula que sólo 1 de cada 10 mil animales capturados para ser contrabandeados sobrevive en el viaje y se convierte en exótica mascota.

Los animales raros que sobreviven al contrabando hacen ganar más a los criminales que el tráfico de drogas. Una guacamaya azul del Amazonas se vende por 25000 dólares, y un mono titi, en peligro de extinción, por 20000. Hay bandas que combinan ambos tráfico y esconden droga en el cuerpo de los animales. Una vez, a serpientes colombianas se les hizo ingerir bolsas de cocaína. A los aduaneros les parecieron ratos los bullos en las serpientes. Lamentablemente muchas murieron por la ingestión.

La rara y hermosa cacaúa negra de cola roja es un tipo de loro que por ley está protegida en Australia, pero hay coleccionistas que pagan hasta 25000 dólares por un ejemplar.

Algunos animales salen por mar de puertos muy activos donde las autoridades no pueden revisar toda la carga. La policía vigila a los contrabandistas mediante contactos locales y registrando mercados callejeros donde se venden animales ilegalmente capturados. También investigan a vendedores de mascotas y sitios web para descubrir a los compradores de animales.

Los contrabandistas modernos venden todo tipo de mercancía: las orquídeas exóticas son atraídas y sacadas de Nueva Zelanda y Perú; el carísimo caviar se saca de Rusia; los tigres se matan legalmente y parte de su cuerpo se vende en Asia como ingrediente de remedios tradicionales; se matan elefantes y rinocerontes por el marfil de sus colmillos y para hacer medicinas.

Recuperado el 18 de febrero de 2100, de <http://elmercuriodigital.es>

1. ¿Cuál es el problema central que plantea el texto?

- A) El tráfico de animales silvestres.
- B) La extinción de especies exóticas por su tráfico desmedido.
- C) El uso de animales para el contrabando de cocaína.

2. ¿Cuántos animales capturados para ser objeto de contrabando sobreviven en el viaje para convertirse en mascotas exóticas?

- A) 1 de cada 10 mil animales.
- B) 10 de cada 10 mil animales.
- C) 1 de cada 100 mil animales.

3. Según el texto, ¿qué animales son cazados para extraer el marfil de sus colmillos?

- A) Los leones y los rinocerontes.
- B) Los elefantes y tigres.
- C) Los elefantes y rinocerontes.

4. En el párrafo 1, ¿qué opción puede sustituir a la frase de *contrabando*?

- A) Ilegalmente.
- B) Legalmente.
- C) Deshonestamente.

5. ¿En qué tipo de revista podríamos encontrar más información sobre el tráfico de fauna silvestre?

- A) En una revista de entretenimiento.
- B) En una revista de política.
- C) En una revista de científica.

6. El maestro dejó de hacer complementos la información sobre el tema del tráfico de fauna silvestre que se vio en clase y elaborar etiquetas para catalogar la información. ¿Cuál de las siguientes opciones es la que más se adecúa al contenido del texto anterior?

- A) Recursos renovables y no renovables.
 - Clasificación de los recursos naturales.
 - Uso desmedido de los recursos renovables.
 - El ser humano y el medio ambiente.
- B) Extinción de fauna silvestre.
 - Especies más vendidas en el mercado ilegal.
 - Acciones para prevenir y contrarrestar el tráfico de fauna silvestre.
 - Mecanismos utilizados por los contrabandistas para transportar y vender plantas, animales y droga.
- C) Acciones gubernamentales para prevenir el tráfico de animales salvajes.
 - Importancia de los recursos naturales para la supervivencia del ser humano.
 - Factores que fomentan el tráfico de animales y plantas exóticas.
 - Clasificación de zonas geográficas con mayor índice de tráfico de fauna silvestre.

Nombre Jorge Esteban Elizalde S. Grado _____

Lee el texto y responde las preguntas, marcando con x según corresponda a la respuesta correcta.

Tráfico de fauna silvestre

Leonora Esquivel Frias

La fauna silvestre es ya, en ganancias, la tercera mercancía con la que se trafica, después de las drogas y las armas. El Worldwide Fund for Nature calcula que las bandas podrían estar ganando la asombrosa cantidad de 20000 millones de dólares al año por llevar de contrabando animales vivos y plantas exóticas a coleccionistas sin escrúpulos.

A los criminales no les preocupa provocar la extinción de especies, ni que éstas sufran terriblemente durante el traslado. Hasta 11 millones de animales se trafican cada año en América del Sur, sobre todo a Estados Unidos donde se venden ilegalmente a coleccionistas por internet o a través de intermediarios corruptos. Muchos animales silvestres se ven amenazados por los traficantes, como monos, loros y serpientes. Se calcula que sólo 1 de cada 10 mil animales capturados para ser contrabandeados sobrevive en el viaje y se convierte en exótica mascota.

Los animales raros que sobreviven al contrabando hacen ganar más a los criminales que el tráfico de drogas. Una guacamaya azul del Amazonas se vende por 25000 dólares, y un monztil, en peligro de extinción, por 20000. Hay bandas que combinan ambos tráfico y esconden droga en el cuerpo de los animales. Una vez, a serpientes colombianas se les hizo ingerir bolsas de cocaína. A los aduaneros les parecieron raros los bultos en las serpientes. Lamentablemente muchas murieron por la ingestión.

La rara y hermosa cacatúa negra de cola roja es un tipo de loro que por ley está protegida en Australia, pero hay coleccionistas que pagan hasta 25000 dólares por un ejemplar.

Algunos animales salen por mar de puertos muy activos donde las autoridades no pueden revisar toda la carga. La policía vigila a los contrabandistas mediante contactos locales y registrando mercados callejeros donde se venden animales ilegalmente capturados. También investigan a vendedores de mascotas y sitios web para descubrir a los compradores de animales.

Los contrabandistas modernos venden todo tipo de mercancía: las orquídeas exóticas son arrancadas y sacadas de Nueva Zelanda y Perú; el carísimo caviar se saca de Rusia; los tigres se matan ilegalmente y parte de su cuerpo se vende en Asia como ingrediente de remedios tradicionales; se matan elefantes y rinocerontes por el marfil de sus colmillos y para hacer medicinas.

Recuperado el 18 de febrero de 2100, de <http://elmercuriodigital.es>

1. ¿Cuál es el problema central que plantea el texto?
- A) El tráfico de animales silvestres.
 - B) La extinción de especies exóticas por su tráfico desmedido.
 - C) El uso de animales para el contrabando de cocaína.
2. ¿Cuántos animales capturados para ser objeto de contrabando sobreviven en el viaje para convertirse en mascotas exóticas?
- A) 1 de cada 10 mil animales.
 - B) 10 de cada 10 mil animales.
 - C) 1 de cada 100 mil animales.
3. Según el texto, ¿qué animales son cazados para extraer el marfil de sus colmillos?
- A) Los leones y los rinocerontes.
 - B) Los elefantes y tigres.
 - C) Los elefantes y rinocerontes.
4. En el párrafo 1, ¿qué opción puede sustituir a la frase de *contrabando*?
- A) Ilegalmente.
 - B) Legalmente.
 - C) Deshonestamente.
5. ¿En qué tipo de revista podríamos encontrar más información sobre el tráfico de fauna silvestre?
- A) En una revista de entretenimiento.
 - B) En una revista de política.
 - C) En una revista de científica.
6. El maestro dejó de tarea complementar la información sobre el tema del tráfico de fauna silvestre que se vio en clase y elaborar etiquetas para catalogar la información. ¿Cuál de las siguientes opciones es la que más se adecúa al contenido del texto anterior?
- A) Recursos renovables y no renovables.
 - Clasificación de los recursos naturales.
 - Uso desmedido de los recursos renovables.
 - El ser humano y el medio ambiente.
 - B) Extinción de fauna silvestre.
 - Especies más vendidas en el mercado ilegal.
 - Acciones para prevenir y contrarrestar el tráfico de fauna silvestre.
 - Mecanismos utilizados por los contrabandistas para transportar y vender plantas, animales y droga.
 - C) Acciones gubernamentales para prevenir el tráfico de animales salvajes.
 - Importancia de los recursos naturales para la supervivencia del ser humano.
 - Factores que fomentan el tráfico de animales y plantas exóticas.
 - Clasificación de zonas geográficas con mayor índice de tráfico de fauna silvestre.

Nombre Juan Sebastian Castiblanco

Lee el texto y responde las preguntas, marcando con x según corresponda a la respuesta correcta.

Tráfico de fauna silvestre

Leonora Esquivel Fria

La fauna silvestre es ya, en ganancias, la tercera mercancía con la que se trafica, después de las drogas y las armas. El *Worldwide Fund for Nature* calcula que las bandas podrían estar ganando la asombrosa cantidad de 20000 millones de dólares al año por llevar de contrabando animales vivos y plantas exóticas a coleccionistas sin escrúpulos.

A los criminales no les preocupa provocar la extinción de especies, ni que éstas sufran terriblemente durante el traslado. Hasta 11 millones de animales se trafican cada año en América del Sur, sobre todo a Estados Unidos donde se venden ilegalmente a coleccionistas por internet o a través de intermediarios corruptos. Muchos animales silvestres se ven amenazados por los traficantes, como monos, loros y serpientes. Se calcula que sólo 1 de cada 10 mil animales capturados para ser contrabandeados sobrevive en el viaje y se convierte en exótica mascota.

Los animales raros que sobreviven al contrabando hacen ganar más a los criminales que el tráfico de drogas. Una guacamaya azul del Amazonas se vende por 25000 dólares, y un mono titi, en peligro de extinción, por 20000. Hay bandas que combinan ambos tráfico y esconden droga en el cuerpo de los animales. Una vez, a serpientes colombianas, se les hizo ingerir bolsas de cocaína. A los aduaneiros les parecieron ratos los bultos en las serpientes. Lamentablemente muchas murieron por la ingestión.

La rara y hermosa cacaotúa negra de cola roja es un tipo de loro que por ley está protegida en Australia, pero hay coleccionistas que pagan hasta 25000 dólares por un ejemplar.

Algunos animales salen por mar de puertos muy activos donde las autoridades no pueden revisar toda la carga. La policía vigila a los contrabandistas mediante contactos locales y registrando mercados callejeros donde se venden animales ilegalmente capturados. También investigan a vendedores de mascotas y sitios web para descubrir a los compradores de animales.

Los contrabandistas modernos venden todo tipo de mercancía: las orquídeas exóticas son arrancadas y sacadas de Nueva Zelanda y Perú; el carísimo caviar se saca de Rusia; los tigres se matan ilegalmente y parte de su cuerpo se vende en Asia como ingrediente de remedios tradicionales; se matan elefantes y rinocerontes por el marfil de sus colmillos y para hacer medicinas.

Recuperado el 18 de febrero de 2000, de <http://elmercuriodigital.es>

1. ¿Cuál es el problema central que plantea el texto?

- A) El tráfico de animales silvestres.
- B) La extinción de especies exóticas por su tráfico desmedido.
- C) El uso de animales para el contrabando de cocaína.

2. ¿Cuántos animales capturados para ser objeto de contrabando sobreviven en el viaje para convertirse en mascotas exóticas?

- A) 1 de cada 10 mil animales.
- B) 10 de cada 10 mil animales.
- C) 1 de cada 100 mil animales.

3. Según el texto, ¿qué animales son cazados para extraer el marfil de sus colmillos?

- A) Los leones y los rinocerontes.
- B) Los elefantes y tigres.
- C) Los elefantes y rinocerontes.

4. En el párrafo 1, ¿qué opción puede sustituir a la frase de contrabando?

- A) Ilegalmente.
- B) Legalmente.
- C) Dishonestamente.

5. ¿En qué tipo de revista podríamos encontrar más información sobre el tráfico de fauna silvestre?

- A) En una revista de entretenimiento.
- B) En una revista de política.
- C) En una revista de científica.

6. El maestro dejó de tarea complementar la información sobre el tema del tráfico de fauna silvestre que se vio en clase y elaborar etiquetas para catalogar la información. ¿Cuál de las siguientes opciones es la que más se adecúa al contenido del texto anterior?

- A) Recursos renovables y no renovables.
 - Clasificación de los recursos naturales.
 - Uso desmedido de los recursos renovables.
 - El ser humano y el medio ambiente.
- B) Extinción de fauna silvestre.
 - Especies más vendidas en el mercado ilegal.
 - Acciones para prevenir y contrarrestar el tráfico de fauna silvestre.
 - Mecanismos utilizados por los contrabandistas para transportar y vender plantas, animales y droga.
- C) Acciones gubernamentales para prevenir el tráfico de animales salvajes.
 - Importancia de los recursos naturales para la supervivencia del ser humano.
 - Factores que fomentan el tráfico de animales y plantas exóticas.
 - Clasificación de zonas geográficas con mayor índice de tráfico de fauna silvestre.

Nombre Nicolás Sierra Quiroga Grado _____

Lee el texto y responde las preguntas, marcando con x según corresponda a la respuesta correcta.

Tráfico de fauna silvestre

Leonora Esquivel Frias

La fauna silvestre es ya, en ganancias, la tercera mercancía con la que se trafica, después de las drogas y las armas. El *Worldwide Fund for Nature* calcula que las bandas podrían estar ganando la asombrosa cantidad de 20000 millones de dólares al año por llevar de contrabando animales vivos y plantas exóticas a coleccionistas sin escrúpulos.

A los criminales no les preocupa provocar la extinción de especies, ni que éstas sufran terriblemente durante el traslado. Hasta 11 millones de animales se trafican cada año en América del Sur, sobre todo a Estados Unidos donde se venden legalmente a coleccionistas por internet o a través de intermediarios corruptos. Muchos animales silvestres se ven amenazados por los traficantes, como reosos, toros y serpientes. Se calcula que sólo 1 de cada 10 mil animales capturados para ser contrabandeados sobrevive en el viaje y se convierte en exótica mascota.

Los animales raros que sobreviven al contrabando hacen ganar más a los criminales que el tráfico de drogas. Una guacamaya azul del Amazonas se vende por 25000 dólares, y un mono titi, en peligro de extinción, por 28000. Hay bandas que combinan ambos tráfico y esconden droga en el cuerpo de los animales. Una vez, a serpientes colombianas se les hizo ingerir bolsas de cocaína. A los aduaneros les parecían raros los bultos en las serpientes. Latentamente muchas murieron por la ingestión.

La rara y hermosa cacaúta negra de cola roja es un tipo de loro que por ley está protegida en Australia, pero hay coleccionistas que pagan hasta 25000 dólares por un ejemplar.

Algunos animales salen por mar de puertos muy activos donde las autoridades no pueden revisar toda la carga. La policía vigila a los contrabandistas mediante contactos locales y registrando mercados callejeros donde se venden animales ilegalmente capturados. También investigan a vendedores de mascotas y sitios web para descubrir a los compradores de animales.

Los contrabandistas modernos venden todo tipo de mercancía: las orquídeas exóticas son arrancadas y sacadas de Nueva Zelanda y Perú; el carísimo caviar se saca de Rusia; los tigres se matan ilegalmente y parte de su cuerpo se vende en Asia como ingrediente de remedios tradicionales; se matan elefantes y rinocerontes por el marfil de sus colmillos y para hacer medicinas.

Recuperado el 18 de febrero de 2000, de <http://ejmerruodigital.es>

1. ¿Cuál es el problema central que plantea el texto?

- A) El tráfico de animales silvestres.
- B) La extinción de especies exóticas por su tráfico desmedido.
- C) El uso de animales para el contrabando de cocaína.

2. ¿Cuántos animales capturados para ser objeto de contrabando sobreviven en el viaje para convertirse en mascotas exóticas?

- A) 1 de cada 10 mil animales.
- B) 10 de cada 10 mil animales.
- C) 1 de cada 100 mil animales.

3. Según el texto, ¿qué animales son cazados para extraer el marfil de sus colmillos?

- A) Los leones y los rinocerontes.
- B) Los elefantes y tigres.
- C) Los elefantes y rinocerontes.

4. En el párrafo 4, ¿qué opción puede sustituir a la frase de *contrabando*?

- A) Ilegalmente.
- B) Legalmente.
- C) Dishonestamente.

5. ¿En qué tipo de revista podríamos encontrar más información sobre el tráfico de fauna silvestre?

- A) En una revista de entretenimiento.
- B) En una revista de política.
- C) En una revista de científica.

6. El maestro dejó de tarea complementar la información sobre el tema del tráfico de fauna silvestre que se vio en clase y elaborar etiquetas para catalogar la información. ¿Cuál de las siguientes opciones es la que más se adecúa al contenido del texto anterior?

A) Recursos renovables y no renovables

- Clasificación de los recursos naturales.
- Uso desmedido de los recursos renovables.
- El ser humano y el medio ambiente.

B) Extinción de fauna silvestre.

- Especies más vendidas en el mercado ilegal.
- Acciones para prevenir y contrarrestar el tráfico de fauna silvestre.
- Mecanismos utilizados por los contrabandistas para transportar y vender plantas, animales y droga.

C) Acciones gubernamentales para prevenir el tráfico de animales salvajes.

- Importancia de los recursos naturales para la supervivencia del ser humano.
- Factores que fomentan el tráfico de animales y plantas exóticas.
- Clasificación de zonas geográficas con mayor índice de tráfico de fauna silvestre.

Nombre Marlon Andrey Osma P. Grado _____

Lee el texto y responde las preguntas, marcando con x según corresponda a la respuesta correcta.

Tráfico de fauna silvestre

Leonora Esquivel Frias

La fauna silvestre es ya, en ganancias, la tercera mercancía con la que se trafica, después de las drogas y las armas. El Worldwide Fund for Nature calcula que las bandas podrían estar ganando la asombrosa cantidad de 20000 millones de dólares al año por llevar de contrabando animales vivos y plantas exóticas a coleccionistas sin escrúpulos.

A los criminales no les preocupa provocar la extinción de especies, ni que éstas sufran terriblemente durante el traslado. Hasta 11 millones de animales se trafican cada año en América del Sur, sobre todo a Estados Unidos donde se venden ilegalmente a coleccionistas por internet o a través de intermediarios corruptos. Muchos animales silvestres se ven amenazados por los traficantes, como monos, loros y serpientes. Se calcula que sólo 1 de cada 10 mil animales capturados para ser contrabandeados sobrevive en el viaje y se convierte en exótica mascota.

Los animales raros que sobreviven al contrabando hacen ganar más a los criminales que el tráfico de drogas. Una guacamaya azul del Amazonas se vende por 25000 dólares, y un mono titi, en peligro de extinción, por 20000. Hay bandas que combinan ambos tráficos y esconden droga en el cuerpo de los animales. Una vez, a serpientes colombianas se les hizo ingerir bolsas de cocaína. A los aduaneros les parecieron raros los bultos en las serpientes. Lamentablemente muchas murieron por la ingestión.

El raro y hermosa tacañúa negra de cola roja es un tipo de loro que por ley está protegida en Australia, pero hay coleccionistas que pagan hasta 25000 dólares por un ejemplar.

Algunos animales salen por mar de puertos muy activos donde las autoridades no pueden revisar toda la carga. La policía vigila a los contrabandistas mediante contactos locales y registrando mercados callejeros donde se venden animales ilegalmente capturados. También investigan a vendedores de mascotas y sitios web para descubrir a los compradores de animales.

Los contrabandistas modernos venden todo tipo de mercancía: las orquídeas exóticas son arrancadas y sacadas de Nueva Zelanda y Perú; el carísimo caviar se saca de Rusia; los tigres se matan ilegalmente y parte de su cuerpo se vende en Asia como ingrediente de remedios tradicionales; se matan elefantes y rinocerontes por el marfil de sus cuernos y para hacer medicinas.

Recuperado el 18 de febrero de 2010, de <http://elmercuriodigital.es>

1. ¿Cuál es el problema central que plantea el texto?

- A) El tráfico de animales silvestres.
- B) La extinción de especies exóticas por su tráfico desmedido.
- C) El uso de animales para el contrabando de cocaína.

2. ¿Cuántos animales capturados para ser objeto de contrabando sobreviven en el viaje para convertirse en mascotas exóticas?

- A) 1 de cada 10 mil animales.
- B) 10 de cada 10 mil animales.
- C) 1 de cada 100 mil animales.

3. Según el texto, ¿qué animales son cazados para extraer el marfil de sus colmillos?

- A) Los leóns y los rinocerontes.
- B) Los elefantes y tigres.
- C) Los elefantes y rinocerontes.

4. En el párrafo 1, ¿qué opción puede sustituir a la frase de contrabando?

- A) Ilegalmente.
- B) Legalmente.
- C) Deshonestamente.

5. ¿En qué tipo de revista podríamos encontrar más información sobre el tráfico de fauna silvestre?

- A) En una revista de entretenimiento.
- B) En una revista de política.
- C) En una revista de científica.

6. El maestro dejó de tarea complementar la información sobre el tema del tráfico de fauna silvestre que se vio en clase y elaborar etiquetas para catalogar la información. ¿Cuál de las siguientes opciones es la que más se adecúa al contenido del texto anterior?

- A) Recursos renovables y no renovables.
 - Clasificación de los recursos naturales.
 - Uso desmedido de los recursos renovables.
 - El ser humano y el medio ambiente.
- B) Extinción de fauna silvestre.
 - Especies más vendidas en el mercado ilegal.
 - Acciones para prevenir y contrarrestar el tráfico de fauna silvestre.
 - Mecanismos utilizados por los contrabandistas para transportar y vender plantas, animales y droga.
- C) Acciones gubernamentales para prevenir el tráfico de animales salvajes.
 - Importancia de los recursos naturales para la supervivencia del ser humano.
 - Factores que fomentan el tráfico de animales y plantas exóticas.
 - Clasificación de zonas geográficas con mayor índice de tráfico de fauna silvestre.