

**Mediación didáctica para el fomento de la expresión oral y escrita y el mejoramiento del
desempeño académico estudiantil**



JUAN PABLO ARIAS ESCOBAR

JOSÉ RAFAEL CASAS HUSMAN

ASESOR

DR. FREDDY MARÍN GÓNZALEZ

UNIVERSIDAD DE LA COSTA, CUC

DEPARTAMENTO DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

BARRANQUILLA, 2021

**Mediación didáctica para el fomento de la expresión oral y escrita y el mejoramiento del
desempeño académico estudiantil**



Trabajo de Grado Presentado Como Requisito para Optar al Título

Magister en Educación

JUAN PABLO ARIAS ESCOBAR

JOSÉ RAFAEL CASAS HUSMAN

ASESOR

DR. FREDDY MARÍN GÓNZALEZ

UNIVERSIDAD DE LA COSTA, CUC

DEPARTAMENTO DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

BARRANQUILLA, 2021

Nota de aceptación

Presidente del jurado

Jurado

Jurado

Barranquilla, _____2021

Dedicatorias

A Dios el Padre Celestial y su hijo Jesús, por su infinito amor y misericordia, por las oportunidades que me brindan de crecer como ser humano y de formarme profesionalmente, para glorificarles.

A mi Madre Alba Luz, presente siempre con su inagotable amor, ejemplo de honestidad y apoyo incondicional.

A mi Padre Pablo por su ejemplo de nobleza y por enseñarnos la importancia del amor familiar, y aunque ahora está en el cielo recibirá con satisfacción este logro.

A mi esposa Madeni por su amor, compañía y apoyo para perseverar durante este proceso.

A mis Hijos Karla Juliette y Juan Pablo David por su comprensión, paciencia y ser mi motivo de superación.

A mis hermanas Viviana, Judith y Karina por su respeto y admiración.

Al ITIDA ...que desde entonces dejó una huella imborrable en mi vida.

A mis compañeros y maestros porque con su ayuda se dio alcance a este logro.

Juan Pablo.

Dedicatorias

Este trabajo de grado se lo dedico con todo el corazón al ***Dios*** de la vida, quien sin su ayuda y misericordia nunca se hubiera llevado a cabo, a pesar de todos los inconvenientes a raíz de la pandemia del Covid-19 que se viene registrando en el país, y que siempre me dio las fuerzas para continuar y no desmayar, además dándome la sabiduría que en su momento requería para que hoy se diera estos excelentes resultados para no desfallecer en el camino.

A mis ***hijos, hermanos y familiares*** que cada día que pasa son los que me motivan para seguir adelante, pues todo ellos fueron pieza clave para que iniciara con esta formación, ayudándome en lo que estuviera a su alcance, a mis padres que desde lo alto en lo celestial me brindaron una luz divina para el fortalecimiento espiritual, y con ello seguir con perseverancia para lograr esta meta en área de la educación.

José.

Agradecimientos

A **Dios** mi fortaleza, quien nos brindó salud, la oportunidad de capacitarnos y alcanzar la meta.

A mi **familia**, por su amor, apoyo constante, respeto y colaboración.

Al **ITIDA**, por abrir sus puertas y su disposición para colaborar en todo momento.

Al Profesor **Eberth Pinzón** por su apoyo y colaboración durante todo el proceso.

A nuestro maestro y asesor **Dr. Freddy Marín**, por ofrecernos con afecto sus conocimientos, aportes, colaboración, motivación y paciencia durante todo el proceso de investigación.

A la **Universidad de la Costa – CUC**, por brindarnos la oportunidad de ser parte de este claustro.

Juan Pablo.

Agradecimientos

Al culminar este trabajo de investigación quiero agradecer a todos nuestros profesores, compañeros y asesores que estuvieron presentes en la formación profesional en la Maestría en educación con cada esfuerzo de este gran equipo de trabajo que se logró finalizar satisfactoriamente con la propuesta de investigación. De igual manera, agradecer a la Universidad de la Costa-CUC, porque fue donde se gestó y disfruto de este proyecto desde hace dos años en la ciudad de Barranquilla en el departamento del Atlántico.

Del mismo modo, al profesor Freddy Marín González, quien, como asesor principal de este proceso de formación, confió una vez más en nuestras capacidades, con lo cual nos brindó todo su apoyo necesario y fundamental para la búsqueda de soluciones a las dificultades y sobre todo nos dio aliento, espacios y recursos para llevar adelante la tarea y así concluirla.

José

Resumen

La importancia de realizar esta investigación radica en la necesidad de generar un conjunto de estrategias didácticas con un marcado componente tecnológico y lúdico que permita fortalecer las expresiones orales, así como la producción textual en los estudiantes de educación básica secundaria de la Institución Educativa Técnico Industrial “Blas Torres de la Torre” –ITIDA- para mejorar su desempeño académico y desarrollar competencias comunicativas para la vida. De tal manera, que se logre integrar transversalmente los procesos de lecto-escritura a los componentes o ejes de formación institucional del ITIDA, con lo cual se permitirá progresivamente acceder más fácilmente al conocimiento disciplinar de cada una de las asignaturas. En consecuencia, el objetivo se orienta a diseñar una propuesta de mediación didáctica que fundamentada en la lúdica y la apropiación tecnológica contribuya al fortalecimiento de la expresión oral y escrita y al mejoramiento del desempeño en la educación básica secundaria. Desde un enfoque epistemológico racionalista deductivo se abordan técnicas de investigación como el análisis de contenido, la encuesta y la entrevista. Los resultados permiten dimensionar el alcance de la transversalidad al conectar contenidos disciplinares que se interrelacionan para generar una síntesis interdisciplinaria, que proporcione una visión general y facilite a los estudiantes la integración de los conocimientos, a través de la mediación didáctica de herramientas lúdico - tecnológicas expuestos en la propuesta. Se concluye en la necesidad de integrar la mediación tecnológica al ciclo didáctico para nuevos escenarios educativos; la interacción digital agrega valor a la práctica pedagógica con énfasis en su pertinencia desde la emergencia asociada al Covid-19.

Palabras clave: mediación didáctica, tecnología, lúdica, desempeño académico, expresión oral y escrita

Abstract

The importance of carrying out this research lies in the need to generate a set of didactic strategies with a marked technological and playful component that allows strengthening oral expressions, as well as textual production in students of basic secondary education of the “Institución Educativa Técnico Industrial: Blas Torres de la Torre”–ITIDA- to improve their academic performance and develop communication skills for life. In such a way, that it is possible to transversally integrate the reading-writing processes to the components or axes of institutional training of the ITIDA, with which it will progressively allow easier access to the disciplinary knowledge of each of the subjects. Consequently, the objective is oriented to design a didactic mediation proposal that, based on play and technological appropriation, contributes to the strengthening of oral and written expression and to the improvement of performance in basic secondary education. From a deductive rationalist epistemological approach, research techniques such as content analysis, the survey and the interview are approached. The results allow dimensioning the scope of transversality by connecting disciplinary contents that are interrelated to generate an interdisciplinary synthesis, which provides an overview and facilitates the integration of knowledge for students, through the didactic mediation of exposed ludic-technological tools in the proposal. It concludes on the need to integrate technological mediation into the didactic cycle for new educational scenarios; digital interaction adds value to pedagogical practice with emphasis on its relevance since the emergency associated with Covid-19.

Keywords: *Didactic mediation, technology, games, academic performance, oral and written expression.*

Contenido

Lista de tablas y figuras	16
Introducción	24
Capítulo I.....	27
1. Planteamiento del problema	27
1.1. Descripción del problema	27
1.2. Formulación del problema	36
1.3. Sistematización del problema	36
1.4. Objetivos	36
1.4.1. Objetivo general.....	36
1.4.2. Objetivos específicos	36
1.5. Justificación	37
1.6. Contextualización y delimitación	39
1.6.1. Delimitación organizacional	40
1.6.2. Delimitación temporal	40
1.6.3. Delimitación temática	40
Capítulo II	41
2. Marco teórico – El sistema teórico	41

2.1.	Antecedentes.....	41
2.2.	Fundamentos teóricos.....	60
2.2.1.	Sistema educativo	65
2.2.1.1.	Sistema educativo en América latina.....	65
2.2.1.2.	Sistema educativo en Colombia.....	66
2.2.1.3.	Contexto local y la institución educativa.....	67
2.3.	Mediación didáctica	69
2.4.	Fomento expresión oral y escrita.....	72
2.5.	Desempeño académico.....	77
2.6.	Componente de calidad: Ciclo de mejora continua.....	87
2.7.	Interrelación lectoescritura, didáctica lúdico tecnológico y desempeño académico.....	91
2.8.	Referente legal.....	92
2.9.	Matriz de relaciones teóricas	116
2.10.	Matriz de operacionalización de las variables	119
Capítulo III		125
3.	Marco metodológico	125
3.1.	Fundamentación epistemológica de la investigación – el enfoque.	126
3.2.	Paradigma de la investigación	130
3.3.	Racionalista crítico (mixto – complementario)	132
3.4.	Método de investigación	133

3.5. Diseño de la investigación	135
3.5.1. Tipo de diseño: documental y de campo	136
3.5.2. Componente teórico – documental: nivel descriptivo, explicativo y de análisis ...	137
3.5.3. Abordaje Diseño componente empírico – de campo - Nivel descriptivo – explicativo	140
3.5.4. Contextos Organizacionales, Comunitarios	143
3.5.5. Población y muestra.....	145
3.5.6. Validez y confiabilidad de los instrumentos	153
3.5.7. Componente propositivo	161
Capítulo IV	165
4. Procesamiento y análisis de hallazgos y resultados	165
4.1. Presentación de los resultados	165
4.1.1. Resultados instrumento 1 - Cuestionario dirigido a docentes. - Población de unidades C.	165
4.1.2. Resultados instrumento 2 - Cuestionario dirigido a estudiantes. - Población de unidades B.	204
4.1.3. Resultados instrumento 3 – Guion de entrevista dirigida a docentes. - Población de unidades C.	249
4.1.4. Discusión general de los resultados	268
Capítulo V	273
5. Diseño de la propuesta.....	273

5.1.	Introducción	273
5.2.	Descripción y presentación	274
5.3.	Justificación	277
5.4.	Objetivos	278
5.4.1.	Objetivo general	278
5.4.2.	Objetivos específicos	279
5.5.	Esquema general de intervención	280
5.5.1.	Beneficiarios	281
5.6.	Fundamentación teórico y legal de la propuesta	281
5.6.1.	Elementos conceptuales.....	283
5.6.2.	Corrientes pedagógicas y la integración de las TIC	285
5.6.3.	Bases pedagógicas del E-Learning	288
5.6.4.	Integración de las suites informáticas.....	290
5.6.5.	Gamificación	291
5.6.6.	Componente didáctico	293
5.6.7.	Componente lúdico	295
5.6.8.	Componente tecnológico	297
5.7.	Principios filosóficos orientadores	299
5.7.1.	Misión	301
5.7.2.	Visión.....	301

5.8.	Componente operativo de la propuesta	301
5.8.1.	Línea disciplinar de operación: <i>Google for Education</i>	302
5.8.2.	La asesoría: El desarrollo pedagógico	303
5.8.3.	El diseñador: Google Site.....	304
5.8.4.	El programador: <i>G-Site</i>	307
5.8.5.	Herramientas educativas asociadas a <i>G-Suite</i>	308
5.8.6.	<i>Google Classroom</i>	310
5.9.	Definición y análisis de requerimientos	310
5.9.1.	Población objetivo	312
5.9.2.	Competencias, elementos de la competencia y resultados de aprendizaje a desarrollar	313
	Fuente. Elaboración propia (2020).....	314
5.9.3.	Metodología	314
5.9.4.	Actividades de aprendizaje.....	316
	<i>Fuente.</i> Elaboración propia (2020)	317
5.9.5.	Evidencias de aprendizaje	317
	<i>Fuente.</i> Elaboración propia (2020)	318
5.9.6.	Cronograma.....	318
	<i>Fuente.</i> Elaboración propia (2020)	321
5.9.7.	Reglas del programa de formación	321

5.9.8. Criterios de evaluación	322
<i>Fuente.</i> Elaboración propia (2020)	324
5.9.9. Requisitos de ingreso	324
<i>Fuente.</i> Elaboración propia (2020)	324
5.9.10. La evaluación y la certificación	324
<i>Fuente.</i> Elaboración propia (2020)	325
1.1.1. Flujograma	326
6. Conclusiones y recomendaciones	327
6.1. Conclusiones	327
6.2. Recomendaciones:	330
7. Referencias	332
ANEXO 1	368
Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)	375
Técnica: Análisis de Contenido	441
ANEXO 2	453

Lista de tablas y figuras

Tablas

Tabla 1. Matriz de relaciones teóricas	116
Tabla 2. Matriz de operacionalización de las variables.....	120
Tabla 3. Contextos organizacionales	143
Tabla 4. Cantidad de estudiantes	144
Tabla 5. Unidad de análisis B	146
Tabla 6. Unidad de análisis C	146
Tabla 7. Cantidad de docentes por áreas específicas en 8°	149
Tabla 8. Efecto que tienen los valores de una encuesta en la precisión de los resultados	150
Tabla 9. Calculo del coeficiente de confiabilidad de Alfa Cronbach para población de unidades B. Instrumento 2. Cuestionario dirigido a estudiantes de básica secundaria:	158
Tabla 10. Calculo del coeficiente de confiabilidad de Alfa Cronbach para población de unidades C. Instrumento 1. Cuestionario dirigido a docentes de básica secundaria:	159
Tabla 11. Rango de edad de los docentes.....	166
Tabla 12. Estudios realizados.....	167
Tabla 13. Años de experiencia	168
Tabla 14. Estatuto docente	169

Tabla 15. Ámbitos de formación	171
Tabla 16. Servidor de correo electrónico	173
Tabla 17. Resultados estadísticos generales instrumento 1	175
Tabla 18. Ítem 1	177
Tabla 19. Ítem 2	178
Tabla 20. Ítem 3	179
Tabla 21. Ítem 4	180
Tabla 22. Ítem 5	181
Tabla 23. Ítem 6	182
Tabla 24. Ítem 7	183
Tabla 25. Ítem 8	185
Tabla 26. Ítem 9	186
Tabla 27. Ítem 10	188
Tabla 28. Ítem 11	189
Tabla 29. Ítem 12	190
Tabla 30. Ítem 13	191
Tabla 31. Ítem 14	192
Tabla 32. Ítem 15	193
Tabla 33. Ítem 16	195
Tabla 34. Variable 1: Fomento de la expresión oral y escrita (Dimensión: 1.1 Comunicativa, 1.2 Cognitiva, 1.3 Sociocultural y 1.4 Mediación docente). Ítems del 1 al 7	196
Tabla 35. Variable 2: Mediación didáctica (Dimensión: 2.1 Estrategias didácticas, 2.2 Lúdica didáctica, 2.3 Mediación tecnológica). Ítems del 8 al 14).....	200

Tabla 36. Variable 3: Desempeño académico (Dimensión: 3.1 Procesos de aprendizaje, 3.2 Recursos e infraestructura escolar). Ítems 15 y 16	203
Tabla 37. Rango de edad de los estudiantes.....	205
Tabla 38. Conocimientos en informática	208
Tabla 39. Acceso a computador.....	209
Tabla 40. Acceso a teléfono celular smartphone	209
Tabla 41. Sistema operativo del smartphone	210
Tabla 42. Acceso a internet.....	211
Tabla 43. Servidor de correo electrónico	212
Tabla 44. Uso de videojuegos.....	213
Tabla 45. Resultados caracterización agrupados	214
Tabla 46. Resultados estadísticos generales instrumento 2	217
Tabla 47. Ítem 1	219
Tabla 48. Ítem 2	220
Tabla 49. Ítem 3	221
Tabla 50. Ítem 4	223
Tabla 51. Ítem 5	224
Tabla 52. Ítem 6	225
Tabla 53. Ítem 7	227
Tabla 54. Ítem 8	228
Tabla 55. Ítem 9	229
Tabla 56. Ítem 10.....	230
Tabla 57. Ítem 11	231

Tabla 58. Ítem 12	233
Tabla 59. Ítem 13	234
Tabla 60. Ítem 14	235
Tabla 61. Ítem 15	236
Tabla 62. Ítem 16	237
Tabla 63. Variable 1: Fomento de la expresión oral y escrita (Dimensión: 1.1 Comunicativa, 1.2 Cognitiva, 1.3 Sociocultural y 1.4 Mediación docente). Ítems del 1 al 7	239
Tabla 64. Variable 2: Mediación didáctica (Dimensión: 2.1 Estrategias didácticas, 2.2 Lúdica didáctica, 2.3 Mediación tecnológica). Ítems del 8 al 14	243
Tabla 65. Variable 3: Desempeño académico (Dimensión: 3.1 Procesos de aprendizaje, 3.2 Recursos e infraestructura escolar). Ítems 15 y 16	247
Tabla 66. Competencias, elementos de la competencia y resultados de aprendizaje a desarrollar	313
Tabla 67. Actividades de aprendizaje	317
Tabla 68. Evidencias de aprendizaje	317
Tabla 69. Cronograma de actividades	318
Tabla 70. Criterios de evaluación	323
Tabla 71. Requisitos de ingreso	324
Tabla 72. La evaluación y la certificación	324

Gráficos e Ilustraciones

Gráfica 1. Ciclo de Deming aplicado a la gestión educativa	Error! Bookmark not defined.
Gráfica 2. Marco Metodológico	163
Gráfica 3. Edad de los docentes	166

Gráfica 4. Estudios realizados.....	167
Gráfica 5. Años de experiencia.....	169
Gráfica 6. Estatuto docente.....	170
Gráfica 7. Ámbitos de formación.....	171
Gráfica 8. Servidor de correo electrónico.....	173
Gráfica 9. Ítem 1.....	177
Gráfica 10. Ítem 2.....	178
Gráfica 11. Ítem 3.....	180
Gráfica 12. Ítem 4.....	181
Gráfica 13. Ítem 5.....	182
Gráfica 14. Ítem 6.....	183
Gráfica 15. Ítem 7.....	184
Gráfica 16. Ítem 8.....	186
Gráfica 17. Ítem 9.....	187
Gráfica 18. Ítem 10.....	188
Gráfica 19. Ítem 11.....	189
Gráfica 20. Ítem 12.....	191
Gráfica 21. Ítem 13.....	192
Gráfica 22. Ítem 14.....	193
Gráfica 23. Ítem 15.....	194
Gráfica 24. Ítem 16.....	195
Gráfica 25. Variable 1: Fomento de la expresión oral y escrita (Dimensión: 1.1 Comunicativa, 1.2 Cognitiva, 1.3 Sociocultural y 1.4 Mediación docente). Ítems del 1 al 7.....	197

Gráfica 26. Variable 2: Mediación didáctica (Dimensión: 2.1 Estrategias didácticas, 2.2 Lúdica didáctica, 2.3 Mediación tecnológica). Ítems del 8 al 14	201
Gráfica 27. Variable 3: Desempeño académico (Dimensión: 3.1 Procesos de aprendizaje, 3.2 Recursos e infraestructura escolar). Ítems 15 y 16	203
Gráfica 28. Edad de los estudiantes	206
Gráfica 29. Conocimientos en informática	208
Gráfica 30. Acceso a computador	209
Gráfica 31. Acceso a teléfono celular Smartphone	210
Gráfica 32. Sistema operativo del Smartphone.....	210
Gráfica 33. Acceso a internet.....	212
Gráfica 34. Servidor de correo electrónico	213
Gráfica 35. Uso de videojuegos	214
Gráfica 36. Resultados caracterización agrupados	215
Gráfica 37. Ítem 1	219
Gráfica 38. Ítem 2	220
Gráfica 39. Ítem 3	222
Gráfica 40. Ítem 4	223
Gráfica 41. Ítem 5	225
Gráfica 42. Ítem 6	226
Gráfica 43. Ítem 7	227
Gráfica 44. Ítem 8	229
Gráfica 45. Ítem 9	230
Gráfica 46. Ítem 10.....	231

Gráfica 47. Ítem 11	232
Gráfica 48. Ítem 12	233
Gráfica 49. Ítem 13	234
Gráfica 50. Ítem 14	236
Gráfica 51. Ítem 15	237
Gráfica 52. Ítem 16	238
Gráfica 53. Variable 1: Fomento de la expresión oral y escrita (Dimensión: 1.1 Comunicativa, 1.2 Cognitiva, 1.3 Sociocultural y 1.4 Mediación docente). Ítems del 1 al 7	241
Gráfica 54. Variable 2: Mediación didáctica (Dimensión: 2.1 Estrategias didácticas, 2.2 Lúdica didáctica, 2.3 Mediación tecnológica). Ítems del 8 al 14	244
Gráfica 55. Variable 3: Desempeño académico (Dimensión: 3.1 Procesos de aprendizaje, 3.2 Recursos e infraestructura escolar). Ítems 15 y 16	248
Gráfica 56. Esquema general de intervención	280
Gráfica 57. Técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos	292
Gráfica 58. La didáctica digital	293
Gráfica 59. Didáctica digital: Aproximaciones para una apuesta pedagógica desde la alteridad virtual	294
Gráfica 60. Didáctica digital: Aproximaciones para una apuesta pedagógica desde la alteridad virtual	295
Gráfica 61. Componente lúdico	296
Gráfica 62. La lúdica como experiencia cultural	297
Gráfica 63. Plataformas de videojuegos educativos	298
Gráfica 64. Plataformas de videojuegos educativos	298

Gráfica 65. Plataformas de videojuegos educativos	299
Gráfica 66. Google for Education.....	302
Gráfica 67. G suite.....	303
Gráfica 68. Google Site	304
Gráfica 69. Google Site. diseño - plantillas	305
Gráfica 70. Modificar diseño del sitio.....	306
Gráfica 71. Añadir elementos del diseño del sitio en google site.....	307
Gráfica 72. Programador en G-Site	308
Gráfica 73.Herramientas educativas asociadas a G-Suite.....	309
Gráfica 74.Herramientas educativas asociadas a G-Suite.....	309
Gráfica 75. Google Classroom.....	310
Gráfica 76. Reproductor VLC.....	311
Gráfica 77. Zip - WinZip.....	311
Gráfica 78. Programas indispensables para un pc Windows	312
Gráfica 79. Microsoft office.....	312
Gráfica 80. Flujograma de la propuesta	326

Introducción

La escuela es uno de los escenarios más importantes en la vida y el desarrollo humano, de hecho es allí donde la mayoría de personas acude para tratar de obtener las competencias que conlleven a un desarrollo integral para afrontar la vida en sus diferentes aspectos, social, laboral, etc., vincularse al sistema educativo es comenzar a recibir una serie de contenidos y conocimientos que han sido estructurados para la enseñanza y el aprendizaje, sin embargo, en ocasiones la aprehensión de esos contenidos y conocimientos no es efectiva, debido a deficiencias en los procesos de lecto escritura, que se vuelven transversales a todos los procesos educativos, reflejándose en el desempeño académico de muchos de los estudiantes.

En ocasión de la emergencia sanitaria presentada a raíz de la pandemia Covid-19, que reveló la crisis del sistema educativo en cuanto a capacidad y uso de las tecnologías al servicio de la educación, y a la cultura tecnológica del país, surge el nuevo reto de buscar alternativas a través de la mediación tecnológica y el uso de las TIC, para fortalecer los procesos de lecto escritura, y más aún, procurar hacerles transversales al proceso didáctico, para el fortalecimiento de las competencias comunicativas. Algo similar ocurre con el componente lúdico, dado que no está claro su uso dentro del desarrollo de las asignaturas, ni tampoco que los docentes involucren el componente juego para hacer llegar los contenidos y transmitir los conocimientos, dado que a través del juego el estudiante construye su aprendizaje, su propia realidad social y cultural, experimenta colaborativamente y amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social.

Por consiguiente, en la presente investigación se analizan temas como la mediación didáctica, la lúdica didáctica, la mediación tecnológica, el fomento de la expresión oral y escrita y el desempeño académico para el desarrollo de competencias comunicativas, los cuales se articulan entre sí, e integran para dar sustento teórico al desarrollo de las estrategias que favorezcan el desempeño académico. En tal sentido cada uno de los componentes se han estudiado de manera individual, se correlacionaron unos con otros de manera conceptual y se sometieron al contexto actual, así mismo, el trabajo se fundamentó a través del análisis de las bases teóricas que soportan el estudio de las variables/categorías a partir de sus relaciones dentro de sus dimensiones asociadas.

De esta manera, el principal propósito del trabajo de investigación es diseñar una propuesta de mediación didáctica que fundamentada en la lúdica y la apropiación tecnológica contribuya al fortalecimiento de la expresión oral y escrita y al mejoramiento del desempeño en la educación básica secundaria, es decir un conjunto de estrategias didácticas que integren la tecnología y el juego como herramientas para el mejoramiento de las competencias comunicativas y TIC, que beneficien el desempeño académico en estudiantes de educación básica secundaria, de la Institución Educativa Técnico Industrial “*Blas Torres de la Torre*” del Municipio de Soledad, en el departamento del Atlántico. De lo anterior surge la iniciativa de plantear una propuesta con nuevas estrategias de mediación didáctica, para ello se indagó sobre los aspectos asociados al tema de investigación, partiendo de la revisión documental, pasando por la interacción con los actores del proceso y llegando a la aplicación de instrumentos de campo, para el posterior análisis de datos que fundamentaron y condujeron al diseño de la propuesta.

El trabajo de investigación se titula “Mediación Didáctica para el Fomento de la Expresión Oral y Escrita y el Mejoramiento del Desempeño Académico Estudiantil”. Para su desarrollo fue

necesario la revisión y análisis de teorías de sustento, relacionadas con la expresión oral y escrita, la mediación didáctica, y el desempeño académico estudiantil, así como las posturas de sus teóricos, que permitieron la generación de un modelo teórico que explica el objeto de estudio y que dio lugar a procesos de contrastación.

La estructura del presente informe de investigación está formada por cinco capítulos, el primero denominado planteamiento del problema, contiene la descripción del problema, los objetivos, la justificación y delimita la investigación. El segundo capítulo, el marco teórico constituye el sistema teórico de la investigación, describe el estado del arte, precisa las bases teóricas, las categorías y la fundamentación teórico conceptual de la investigación, el tercer capítulo, el marco metodológico establece el referente epistemológico, se definen el método y el diseño de la investigación, se identifican las unidades de análisis, sus técnicas e instrumentos de recolección de información. El cuarto capítulo corresponde al procesamiento y análisis de datos y resultados, se muestran los hallazgos de la aplicación de los instrumentos de investigación, las caracterizaciones, inferencias y generalidades. Finalmente el quinto capítulo, la propuesta de mediación didáctica que fundamentada en la lúdica y la tecnología contribuye al fortalecimiento de la expresión oral y escrita y al mejoramiento del desempeño académico estudiantil.

El informe de investigación finaliza con las conclusiones y recomendaciones, en atención y correspondencia a los objetivos de la investigación.

Capítulo I

1. Planteamiento del problema

1.1. Descripción del problema

Uno de los propósitos de la educación es lograr el desarrollo integral del estudiante en todos los procesos formativos, así como la asimilación de los componentes ofrecidos por el sistema educativo, es allí cuando el lenguaje deja de ser una asignatura y se convierte en un componente transversal al contexto educativo, durante los procesos de formación el uso del lenguaje y el desarrollo de competencias comunicativas revisten gran importancia, en la relación a que a mejores competencias comunicativas, mejor será la aproximación al conocimiento y su aprehensión. El uso del lenguaje va de la mano de todas las actividades cotidianas del hombre, y en un contexto propiamente educativo el desarrollo de habilidades y competencias en lecto-escritura es fundamental al momento de integrar conocimientos e interactuar socialmente y convivir, pues es necesario que el estudiante tenga la capacidad de apropiarse de los textos, comprenderlos y desarrollar un pensamiento crítico reflexivo.

Por tal motivo el desarrollo de habilidades y competencias comunicativas y lingüísticas van de la mano de cómo se configuren las relaciones entre los actores y elementos del acto didáctico, es decir, cómo se establecen los nexos mediadores, de qué manera se establece la mediación didáctica. Por lo tanto, leer no solo es descifrar símbolos organizados para dar significado a ciertos procesos de la realidad, pues leer va más allá, se trata de dimensionar un sentido semántico completo a cada una de las palabras, es decir dar sentido e interpretación a los signos lingüísticos como símbolos, palabras, expresiones o representaciones y poder comprender la idea

o el mensaje expresado. Además, de poder comprender los diferentes contextos de manera reflexiva para ser capaces de producir una nueva idea. En este sentido, aprender a leer y escribir constituye uno de los avances más significativos en el desarrollo de habilidades del ser humano de manera integral; es allí donde la mediación didáctica entra a jugar su papel trascendental.

En tal sentido Altuve (2010) explica la formación académica como todos los aspectos que conforman la vida, el pensamiento crítico con el fin de transformar la vida misma del ser de forma más analítico en los procesos del pensamiento, y al mismo tiempo que procurará una producción del conocimiento que le ayudará a la consecución de una vida mejor. Para lo cual el desarrollo de habilidades y competencias comunicativas, lingüísticas y tecnológicas representan el punto de partida y el soporte constante a todos los procesos de producción de conocimiento en la vida.

Desde temprana edad el estudiante se vincula al sistema educativo, con lo cual, la escuela está llamada a ser el escenario propicio donde se exploran y descubren habilidades y competencias propias del ser humano, con lo cual se convierte en el primer centro de experiencias y convivencia para la vida, a través de las habilidades para la apropiación de un universo de conocimientos (Arias-Castañeda, 2018). Ahora bien, ya en el contexto escolar, conviene entender lo fundamental que resulta el rol del docente como mediador, guía, orientador, facilitador y asesor, en el proceso de enseñanza aprendizaje, suponiendo que el docente entiende el papel esencial que juegan los procesos de lecto escritura en el desarrollo de competencias comunicativas y el desempeño académico, por supuesto además de su área disciplinar donde deberá desarrollar sus competencias específicas teórico prácticas, pero que sin competencias lecto-escritoras no podrá entender, analizar, explicar y comunicar, debido a que se le dificultaría establecer una estructura mental de conceptos asociados a cada temática según sea el caso.

Por consiguiente, Méndez, Espinal, Arbeláez, Gómez, & Serna, (2014) expresan que la lectura es sin lugar a dudas esencial en el desarrollo y formación óptima de los jóvenes para poder enfrentar a los desafíos en la era del conocimiento. Además, muchos estudios instrumentalizan la lectura y la escritura como actos inherentes a la vida educativa.

Por tal motivo, Solé Isabel (2013) dimensiona que hay suficientes razones para promover, nutrir y desarrollar la lectura, la escritura y el pensamiento crítico entre las personas de cualquier sociedad en el mundo. De hecho, la lectura es posiblemente una herramienta a veces subestimada para promover y mejorar la redacción y el pensamiento crítico. No obstante, tanto la lectura como la redacción son actividades funcionales las cuales se pueden combinar para cumplir metas específicas, como el aprendizaje de nuevas ideas presentadas en un texto.

De la lectura y escritura depende en gran manera el desarrollo humano, y en un sentido más amplio se puede decir que la lectura es la principal herramienta desde lo simbólico y lo conceptual para estructurar intelectualmente todos los procesos de enseñanza y aprendizaje, y que trascienden desde la escuela a toda la vida en sus diferentes contextos, por ejemplo en lo laboral, en la educación superior, en lo social, etc., de allí lo importante de las capacidades comunicativas y lingüísticas, ya que constantemente existen situaciones que requieren competencias básicas en lectoescritura, como es el caso de estudiantes al momento de redactar sobre una temática en particular, o al momento de presentar pruebas en cualquier asignatura, o al someterse a pruebas de cualquier tipo, la mayoría de las veces presentan dificultades, lo cual se refleja en su desempeño académico.

En este sentido, Biancarosa & Snow, (2004), afirma que la escritura intensiva fue identificada como un elemento crítico de un programa efectivo para combatir el analfabetismo.

Por ello, se menciona que dicha instrucción ayuda a mejorar la comprensión lectora y en la enseñanza de habilidades en redacción como la gramática y la ortografía para ayudar a mejorar las competencias lectoras.

Por lo tanto, cabe resaltar los resultados de las pruebas nacionales e internacionales para visualizar las características de la estructura de la lectura crítica en la prueba SABER 11 realizadas por el Instituto Colombiano del Fomento de Educación Superior (ICFES), con lo cual se identifican y entienden los contenidos locales que conforman un texto. Esta competencia consiste en la capacidad de comprender el significado de las palabras, expresiones y frases que aparecen explícitamente en el texto. Por ello, se toma como referencia el reporte de la excelencia del 2018, un promedio por debajo del 5.60 por el promedio de 100. Lo que indica que en este sentido se ha avanzado muy poco en la comprensión de la lectura crítica. Desde esta perspectiva, se puede originar una serie de Interrogante al respecto, como por ejemplo ¿Por qué los estudiantes colombianos no comprenden lo que leen?, ¿los estudiantes colombianos leen, pero no entienden?

De tal manera, Aguado, G. (2013) afirma que la escritura ayuda a los estudiantes en las conexiones que hacen entre lo que leen, saben, entienden y piensan. Asimismo, la Sociedad Española de Neurología SEN, (2013), menciona lo fundamental que resulta fomentar el hábito de la lectura como una de las actividades que favorece la salud del cerebro. “Un cerebro activo no sólo realiza mejor sus funciones, sino que incrementa la rapidez de la respuesta. Mientras se lee, se obliga al cerebro a pensar, a ordenar ideas, a interrelacionar conceptos, a ejercitar la memoria y a imaginar, lo que permite mejorar nuestra capacidad intelectual estimulando nuestras neuronas”. Entonces, la lectura es la puerta al conocimiento, imaginación, innovación y

creatividad, características de un pensador crítico, así como requerimientos de un mundo globalizado para ser deseable, y permanecer competitivo.

Por eso, una forma de visualizar los beneficios que tiene la lectoescritura en el desarrollo de competencias y el desempeño académico, es identificar y analizar las problemática desde la mirada de las pruebas, las estadísticas, los informes y las conclusiones de instituciones nacionales como el ICFES, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) y su Índice Sintético de la Calidad Educativa - ISCE, y los entes Internacionales como la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) y el Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos de la OCDE (PISA, por sus siglas en inglés).

Según el informe de la OCDE 2018 , la Revisión de Recursos Escolares Colombia y el Marco de Evaluación y de Análisis de PISA para el Desarrollo Lectura, Matemáticas y Ciencias, El país desmejoró en los componentes de ciencia y lectura con relación a las pruebas del año 2015, cabe destacar que el país participa por quinta vez en las pruebas PISA, y resulta preocupante el hecho que el país se encuentra distante a los otros países, es decir por debajo de los niveles alcanzados, si bien en el 2015 no tuvo un buen desempeño, resulta alarmante que en aquel entonces obtuvo 425 puntos en la prueba de lectura, y en la edición más reciente obtuvo 412 puntos, evidenciando un retroceso importante, teniendo en cuenta que el promedio OCDE es de 487 puntos.

Asimismo, en el análisis entregado por la OCDE, en Colombia el 50 % de los estudiantes alcanzó al menos el nivel 2 de competencia en lectura (de 408 a 480 puntos). Los estudiantes que quedaron en este nivel como mínimo están en capacidad de identificar la idea principal en un texto de extensión moderada, encontrar información basada en criterios explícitos. Sin embargo,

solo un 1 por ciento de los estudiantes (excepcionales) de Colombia se ubicaron como los de mejor rendimiento en lectura, es decir, alcanzaron el Nivel 5 o 6 en la prueba Pisa de lectura (más de 620 puntos), mientras que el promedio OCDE es de 9 por ciento. En estos niveles, los estudiantes pueden comprender textos largos, manejar conceptos abstractos o contradictorios para fortalecer las competencias lectoras y comunicativas.

Por consiguiente, en el último informe del ICFES, resalta que los resultados de los estudiantes en las pruebas Saber 11°, frente a los resultados de los niveles de desempeño de la segunda aplicación, se observa que lectura crítica es la prueba en la que se ubica el porcentaje más alto de estudiantes en los niveles deseados, con un 49% en el nivel 3 y 13% en el nivel 4. En conjunto, las pruebas de matemáticas y lectura crítica tienen comportamientos similares, puesto que presentan una pequeña diferencia en el porcentaje de estudiantes en los niveles 1 y 4. Por otra parte, ciencias naturales y competencias ciudadanas concentran más del 60% de los evaluados en los niveles 1 y 2. Además de ser notables los bajos resultados obtenidos en las pruebas de inglés. Informe del ICFES (2019).

Asimismo, los resultados históricos de la prueba de lectura crítica por semestres del Examen Saber 11°, mostrando resultados similares en ambas aplicaciones. En el primer semestre se aprecia una línea de tendencia constante (...) En el segundo semestre no se observan cambios considerables en los puntajes, los cuales se han mantenido alrededor de 50 durante las últimas aplicaciones. Respecto a la dispersión de estos resultados, se han mantenido con variaciones pequeñas en las vigencias analizadas, los cuáles no son considerables, lo cual no representa mejoría a nivel nacional, por otro lado, los resultados nacionales desagregados según la entidad territorial certificada (ETC). Por lo que los resultados entregados para el 2018 no evidencian mayores logros educativos de acuerdo al contexto regional manteniéndose en este caso el

departamento del Atlántico con 254 puntos promedio globales y 53 puntos en promedio para la lectura crítica, y desempeños aún más bajos en matemáticas, ciencias, sociales y ciudadanía e inglés. ICFES (2018).

De tal manera, que la propuesta investigativa titulada mediación didáctica para el fomento de la expresión oral y escrita, y el desempeño académico en la educación básica secundaria, busca fortalecer los procesos de enseñanza- aprendizaje y evaluación a nivel de las estrategias metodológicas en la comprensión y producción textual en todos los procesos pedagógicos y disciplinares de las asignaturas académicas, con el fin de implementar acciones curriculares en los programas del grado 8° de la Institución Educativa Técnico Industrial “Blas Torres de la Torre” – ITIDA, municipio de Soledad en el departamento del Atlántico, los estudios se iniciaron con la información basada en estadísticas, pruebas internas y externas presentadas en los últimos años, así como el levantamiento de evaluaciones de desempeños, con los profesores de la diversas áreas disciplinares de la institución, así como los componentes del eje tecnológico institucional; también tienen en cuenta aquellas jornadas académicas que puedan ofrecer información pertinente, para el análisis en conjunto de la situación problémica presentada.

Es por eso, que se vislumbra un componente tecnológico e informático transversal al desarrollo curricular, entendiendo que la integración de las tecnologías de la información y las comunicaciones - TIC no es usar un teléfono inteligente tipo *Smartphone* para hacer una búsqueda o usar una computadora para hacer un trabajo, la integración se logra combinar cada una de las actividades educativas que tradicionalmente se hacían, con el uso y apropiación del sinnúmero de herramientas web y los dispositivos tecnológicos al servicio de la educación, así mismo trabajar en el desarrollo de proyectos que permitan vincular la mediación tecnológica a los procesos de enseñanza aprendizaje. El uso de la tecnología representa una nueva y potente

forma de hacer llegar los contenidos, estructurarlos y flexibilizarlos, además abre las puertas a la educación remota, alternativa muy demandada actualmente, a raíz de la emergencia sanitaria del Covid-19, posibilitando continuar con el proceso educativo en tiempos de cuarentena y aislamiento social

Desde esta perspectiva, se puede articular la lectoescritura a través de la mediación tecnológica y la didáctica, con lo cual se hace posible redimensionar y replantear un la forma como se viene desarrollando el rol del docente, en la nueva era tecnológica (*revolución 4.0*), no se puede desconocer cómo la tecnología está transformando la educación, y es un deber del docente entender que los procesos cognitivos, están preparados bajo un paradigma completamente diferente a nivel tecnológico, con lo cual es necesario un cambio en las metodologías y en los contenidos entregados, el futuro es diverso, múltiple y complejo, y así lo entienden las nuevas generaciones, incompatibles con los métodos tradicionales, es momento de dar cuenta de la posibilidad de evolucionar hacia un nueva realidad, que muestre nuevas alternativas para hacer las cosas, así como soluciones a aspectos de la vida cotidiana que anteriormente no se visualizaban en los procesos didáctico a través de la tecnología.

Al articular los componentes estructurales de la propuesta investigativa, en relación con las dimensiones innovadoras de las mediaciones del proceso didáctico en la lectoescritura, con el propósito de mejorar el desempeño académico, y fortalecer las competencias comunicativas, mediante la lúdica didáctica y la mediación tecnológica, se logra que el juego sea el medio que involucre la tecnología e integre los procesos cognitivos, como la principal herramienta que permita mejorar las habilidades y competencias, el rendimiento académico y ayude a generar valor en los procesos de aprendizaje brindando una educación integral.

De igual manera, la didáctica como mediador del aprendizaje ayuda al desarrollo social y cognitivo a través de las actividades divertidas mediante el juego, la cual fortalece la comprensión de los contenidos, temas o mensajes estructurados en el diseño del currículo, ya que según lo expreso Andreu y García (2000) la amenidad de las clases es un objetivo docente. Por consiguiente, se puede considerar el juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. (Huizinga, 1972). De esta manera lo relacionan los citados autores como una actividad lúdica que es posibilitante para el ser humano, que despierta las potencialidades en el ser humano y abre las puertas a su desarrollo integral.

En tal sentido Cagigal, J.M (1996) conceptualiza el juego desde una perspectiva que la integra como la acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión. Y Motta (2004) lo reafirma al indicar finalmente que el juego es una manifestación externa del impulso lúdico. Por todas estas circunstancias se considera el tratamiento del juego como estrategia didáctica que promueve el desarrollo de habilidades y competencias, que favorecen el desempeño académico, de modo que resulta pertinente considerarle en la propuesta investigativa, analizando teóricamente sus efectos durante el proceso de integración de la lúdica didáctica y la tecnología, mediante el uso de herramientas lúdico tecnológicas en función del fomento de la expresión oral y escrita (Barrios-Gómez, 2018).

1.2. Formulación del problema

¿Cómo implementar estrategias didácticas y tecnológicas que fundamentadas en la lúdica tecnológica se orienten a fortalecer la expresión oral y escrita, y mejoren el desempeño académico en la educación básica secundaria?

1.3. Sistematización del problema

- ¿Cómo establecer transversalmente la lectoescritura como componente activador del desempeño académico?
- ¿Qué enfoque lúdico dar al currículo como componente integrador del proceso didáctico y generador de conocimientos?
- ¿Cómo evaluar el desarrollo de competencias comunicativas centradas en la expresión oral y escrita, el desempeño académico y actitudinal a través del uso del juego y la tecnología?

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general.

Diseñar una propuesta de mediación didáctica que fundamentada en la lúdica y la apropiación tecnológica contribuya al fortalecimiento de la expresión oral y escrita y al mejoramiento del desempeño en la educación básica secundaria.

1.4.2. Objetivos específicos.

- Analizar los procesos de mediación didáctica en la educación básica secundaria.

- Caracterizar la didáctica disciplinar que fundamenta las estrategias de mediación para el fomento de la expresión oral y escrita en estudiantes de básica secundaria.
- Describir las principales competencias comunicativas que evidencien la expresión oral y escrita en estudiantes de básica secundaria.
- Describir los resultados de las pruebas internas como evidencia del desempeño académico de estudiantes de básica secundaria.
- Analizar la pertinencia de la lúdica didáctica y la mediación tecnológica como fundamento para el desarrollo de competencias comunicativas centradas en la expresión oral y escrita.
- Definir los componentes estructurales y la dinámica funcional de la propuesta didáctica orientada al fortalecimiento de los procesos de lectoescritura.

1.5. Justificación

La importancia de realizar esta investigación radica en la necesidad cada vez mayor de generar un conjunto de estrategias didácticas con un marcado componente tecnológico y lúdico que permita fortalecer las expresiones orales, así como la producción textual en los estudiantes de educación básica secundaria de la Institución Educativa Técnico Industrial “Blas Torres de la Torre” –ITIDA-, que les lleve a mejorar su desempeño académico y les permita adquirir competencias comunicativas para la vida.

De tal manera, que se logre integrar transversalmente los procesos de lecto-escritura a los componentes o ejes de formación institucional del ITIDA, con lo cual se permitirá progresivamente acceder más fácilmente al conocimiento disciplinar de cada una de las asignaturas. Por ello, es pertinente el enfoque con el desarrollo de estas competencias, ya que contribuyen a estructurar el pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes, los alimenta

intelectualmente, y despierta la imaginación y la creatividad, al igual que permitirá ser innovadores y mejorará su desempeño académico haciéndolos más competitivos.

La investigación pretende dimensionar a la mediación didáctica a través de la lúdica y la tecnología para fortalecer las competencias comunicativas para la vida, su desempeño académico y las competencias laborales, para ello es fundamental que la comunidad educativa, principalmente el cuerpo docente logre comprender que el desarrollo de la expresión oral y escrita, no es solo responsabilidad del área de lenguaje, sino que se constituye en un eje transversal, que ayuda a dar respuestas a las necesidades en cuanto a mejoras en el rendimiento académico interdisciplinariamente. Así mismo es la oportunidad de ensayar otras técnicas de enseñanzas, como es este caso la lúdica didáctica y la mediación tecnológica, con el propósito de mejorar la experiencia educativa, ser innovadores y no distanciarse de la realidad de un mundo cada vez más globalizado y revolucionado por los avances tecnológicos. Entender que integrarse a la mediación tecnológica abre a nuevos escenarios educativos, permitiendo interactuar remotamente sin perder el contacto y la continuidad educativa, agregando valor a la práctica pedagógica, como en esta ocasión, que ha resultado ser la alternativa más viable, en términos de eficiencia y seguridad, para continuar y consumir el acto educativo, a raíz de la emergencia sanitaria generada por la pandemia Covid-19.

El desarrollo del proyecto de investigación permitirá validar la mediación didáctica de las TIC y la lúdica en el marco del covid-19, en cuanto a la eficiencia del proceso enseñanza aprendizaje para el fortalecimiento académico y marcando el camino hacia la integración tecnológica. En tal sentido se alcanza la relevancia científica mediante la relación que se establece entre las necesidades educativas actuales y la incorporación de la lúdica tecnológica, a los procesos de enseñanza y aprendizaje, fundamentándose en la aseveración de que su

mediación establece un soporte significativo al proceso didáctico, haciendo posible la interacción, el aprendizaje autónomo, el trabajo colaborativo y por ende el desarrollo de habilidades y competencias, todo lo anterior desde un enfoque constructivista.

Así mismo resulta innegable el gran impacto que la ciencia y la tecnología han tenido sobre todos los aspectos de la sociedad contemporánea, en el caso de la educación el uso de las TIC viene dando soporte al servicio educativo, de modo que actualmente es necesario apropiarse, estudiar e integrar la tecnología, desarrollar competencias TIC, y comenzar a establecer interrelaciones entre ciencia, tecnología, sociedad, educación, relaciones que deriven en innovación.

1.6. Contextualización y delimitación

La investigación, mediación didáctica para el fomento de la expresión oral y escrita, y el desempeño académico en la educación básica secundaria, se desarrolló en la *Institución Educativa Técnico Industrial “Blas Torres de la Torre” - ITIDA* la cual es una institución de naturaleza oficial, de calendario A, de carácter técnico, con especialidad industrial, con jornadas matinal y vespertina, ubicada en la calle 30 con autopista aeropuerto, en el municipio de Soledad en el departamento del atlántico. Es una institución de carácter mixto que tiene una población aproximada de 1662 estudiantes a quienes se les ofrece servicios educativos en los niveles de Preescolar, Básica Primaria, Secundaria y Media.

El *ITIDA* es una institución de mucha tradición a nivel municipal y departamental con 80 años de funcionamiento, reconocido no solo por los buenos resultados en materia académica de sus estudiantes, lo que le ha valido para ser clasificado continuamente por el ICFES en el nivel

superior, por los resultados de sus estudiantes en el examen de estado, sino por las características de la formación allí impartida, gracias a esto goza de popularidad y del arraigo cultural.

1.6.1. Delimitación organizacional.

Grado 8° de educación básica secundaria, eje académico y tecnológico institucional.

1.6.2. Delimitación temporal.

Se ha establecido que el estudio se desarrolló en el periodo de tiempo que comprende desde junio 2019 hasta diciembre de 2020.

1.6.3. Delimitación temática.

La investigación, mediación didáctica para el fomento de la expresión oral y escrita y el mejoramiento del desempeño académico estudiantil en la educación básica secundaria, considera las siguientes temáticas para su estudio, el Fomento de las Expresiones Orales y Escritas, la Mediación Didáctica, la Lúdica Didáctica, la Mediación Tecnológica, y el Desempeño Académico.

Capítulo II

2. Marco teórico – El sistema teórico

2.1. Antecedentes

La revisión documental y de los antecedentes que se presenta a continuación enuncia algunos de los artículos científicos, que fueron publicados en revistas científicas reconocidas en diferentes centros académicos y que se seleccionaron por su pertinencia, afinidad y estudio, con el fin de dar soporte a la presente investigación en el plano internacional, nacional y local, las cuales dejan valiosos aportes a nivel de la mediación didáctica para el fomento de la expresión oral y escrita, y el desempeño académico en la educación básica secundaria.

Colomo, E. Sánchez, E. Ruiz, J. & Sánchez, J. (2020) de la Universidad de Málaga de España, expresan en su artículo la percepción docente sobre la gamificación de la evaluación, donde describen la aplicación de una prueba ludificada o gamificada a un grupo experimental, y una prueba tradicional a un grupo control, donde los resultados mostrados indicaron que la prueba gamificada tuvo mejor percepción, es decir fue mejor recibida, encontrándose diferencias significativas en los diversos aspectos analizados, concluyendo que la evaluación gamificada fue mejor valorada por los docentes, resaltando como principal beneficio el aumento de la motivación y el efecto que la prueba tuvo fuera del entorno educativo, donde continuó el proceso de aprendizaje.

A partir de lo anterior se expresa que aunque el principal objetivo del estudio fue analizar la percepción en cuanto a la aplicación de pruebas gamificadas, y pese a que existen diversos instrumentos y metodologías para evaluar el aprendizaje, así como técnicas didácticas

innovadoras como la gamificación, el flipped classroom, el aprendizaje basado en proyectos (ABP), sigue siendo el examen en sus diversas formas y aplicaciones la manera más usada al momento de evaluar, tal como lo expresa Álvarez (2018) donde manifiesta la posibilidad y predisposición del docente a implementar procesos didácticos que favorecen el aprendizaje significativo y el desarrollo del pensamiento, planteando un nuevo esquema curricular que integre las TIC, pero que aun así, sigue valorando la asimilación de contenidos y la producción de conocimientos a través del examen, lo que si contemplan es su aplicación por medio de herramientas innovadoras.

Arellano, P. (2019), de la Universidad de los Andes de Venezuela, en su artículo sobre la construcción del rol docente desde una mirada renovadora de la lectura y la escritura en la Pedagogía y Saberes, reflexiona y Analiza sobre la práctica pedagógica, desde la transformación docente, el papel de la lectura y la escritura en la construcción de un nuevo rol docente, y desde la escuela en el proceso de cambio de las prácticas pedagógicas. De tal manera, que plantea el desarrollo de proyectos pedagógicos de aula, como análisis de experiencias didácticas desde una óptica constructivista para la enseñanza de la lengua escrita en Educación Básica.

Es por eso, que en el resultado de la investigación se encontró que la construcción de un nuevo rol docente que reflexione sobre la lectura y la escritura, es necesario descubrir la manera más adecuada para organizar las clases y distribuir roles en cada situación de lectura y de escritura, que permita la construcción de conocimientos en los alumnos. Desde esta perspectiva, en la conclusión se menciona a la construcción de un nuevo rol docente que parte de reflexiones sobre la lectura y la escritura para que los estudiantes asuman la lectura y la escritura como actos de vida y no para tomar apuntes de clase, examen, etc. Por lo tanto, el aporte de esta investigación suministra información relacionada a la práctica pedagógica y el papel

fundamental que juega la lectura y la escritura en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias, lo cual lleva a pensar que tan necesaria la lecto-escritura como herramienta en la transformación del rol docente.

En cuanto al desarrollo de la lectura y de la escritura de la lengua castellana como procesos cognitivos, Ramos, Guerrero. J.O. Tamaran, Mejía. L.A. Salas, Pachajoa. E. Guevara, Basante. J.C. Caicedo, L.A. (2019), de la Universidad Mariana de Colombia, explican que en palabras de Vigotsky (1931), la enseñanza de la lectura y la escritura en la escuela, ocupa un lugar muy pequeño, si se compara con el papel que desempeña en el proceso del desarrollo cognitivo y cultural del niño. Es así como en el artículo científico se destaca las precisiones identificadas a través de las dificultades en la enseñanza de estos procesos a nivel cognitivo, con el fin de involucrar los elementos de la cultura local, para lo cual se formuló y se acompañó en la aplicación de los lineamientos específicos para el docente y el recurso didáctico para el estudiante, y de esa manera alcanzar el dominio de la lectura y la escritura.

Desde lo anterior trajo como resultado una serie de evidencias que los estudiantes presentan dificultades en el dominio de los procesos de lectura y de escritura (Vigotsky, L. 1931). Esto se constata en la tendencia al nivel bajo encontrado en la aplicación de la prueba de niveles de dominio. Por lo que se concluyó que, para alcanzar el dominio de la lectura y la escritura, éstas deben ser asumidas como procesos cognitivos, desarrolladas en etapas de forma independiente, abordando las diferentes tipologías textuales, y considerando los conocimientos. De tal manera, que el aporte de lo anterior deja para la presente investigación, es la visualización por medio de los procesos cognitivos abordados desde las diferentes tipologías textuales, y considerando los conocimientos previos de los estudiantes, y del modelo pedagógico constructivista social de Vigotsky (1931).

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, donde se aprende de una manera divertida, y se fomenta el trabajo en equipo, es por ello que, SÁCHICA, CEPEDA. Leidy Cristina. (2019), de la Universidad los Libertadores de Bogotá - Colombia, se analiza “el aprender a leer y el aprender a escribir los niños aprenden también a usar el lenguaje escrito en su calidad de herramienta de comunicación entre las personas y entre las culturas, aprenden a orientar el pensamiento”. Es así como en su objetivo plantea crear e implementar estrategias didácticas basadas en la metodología experiencial que faciliten el aprendizaje de la lectoescritura. Por eso, el resultado se centra en la etapa de educación primaria, una de las principales dificultades de aprendizaje es la lectoescritura lo cual obstaculiza el progreso escolar de los niños y niñas que experimentan estos problemas.

En la conclusión se destaca el aprender a leer y al aprender a escribir, los niños aprenden también a usar el lenguaje escrito en su calidad de herramienta de comunicación entre las personas y entre las culturas, aprenden a orientar el pensamiento, a dominar las habilidades expresivas y comprensivas que hacen posible el intercambio escrito con los demás y a ir construyendo en ese proceso un conocimiento compartido del mundo. (Lomas, 1999. p. 319). Por ello, como resultado de la anterior se encontró que el aporte está dado a través de la creación y la implementación de las estrategias didácticas basadas en la metodología experiencial que faciliten el aprendizaje de la lectoescritura.

Así estos son aportes que refuerzan las bases del proyecto en el campo académico, los cuales se relacionan con la formación de docentes universitarios en la práctica de escritura con fines didácticos, Lucían, E. & Coscia, P. (2019), Universidad de la República de Uruguay, y se entrega información acerca de la escritura con fines didácticos suministrando elementos conceptuales y procedimentales fundamentales, con el fin de generar momentos de reflexión sobre el proceso de

escritura desde la planificación, producción y revisión textual, y muestra cómo generar estrategias docentes para la revisión (lingüístico, discursiva, ortotipográfica y conceptual) de los materiales escritos. En esta medida se concluye que es preciso fortalecer la formación didáctica y pedagógica del docente, como forma de contribuir a su profesionalización académica al desarrollo de competencias, e inducir a los fundamentos pedagógicos y didácticos de su práctica, colaborando en los procesos de construcción del rol docente. En consecuencia busca promover en los docentes la capacidad reflexiva y de innovación sobre sus prácticas de enseñanza.

En el campo de la metacognición en los procesos de lectura y escritura académica, la literatura se refiere a Valenzuela, A. (2018), de la Universidad de Talca en Chile, en el cual se plantea que ya no basta solo con un conocimiento genérico de la lengua, sino también es necesaria la capacidad de apropiación de este saber en un sentido práctico y funcional, fortaleciendo la comprensión y producción de los saberes propios de la disciplina en la que se forma un aprendiz.

De tal manera, que el aporte se relaciona en los procesos de comprensión y producción de textos en situaciones académicas y la metacognición como acción que favorece la apropiación de estos procesos. Para concluir con el referente de la lectura y el pensamiento crítico que son habilidades necesarias para enfrentar los desafíos que los estudiantes tendrán en un mundo globalizado.

De acuerdo con las técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura, se menciona a la teoría cognitiva de Piaget, que se dimensiona con la capacidad que tiene el sujeto para comunicarse, en un proceso de aprendizaje de tipo intelectual que se complejiza al tratar de decodificar los signos y símbolos que tienen las palabras. Mendieta, Toledo. L. Bermeo, Muñoz.

Sandra Victoria. Vera, Reyes. Justina Edith. (2018), de la Universidad de Guayaquil - Ecuador, señalan además que la lúdica es el camino para el conocimiento del objeto, y la puesta en práctica de la lúdica en la pedagogía para el tratamiento desde lo lúdico-didáctico.

En este sentido, el aporte esté sujeto a la lúdica para fortalecer el desarrollo socio-emocional del sujeto cognoscente, el cual, transforma la realidad en el entorno en que vive mientras se transforma por el influjo del entorno, en la etapa escolar el sujeto logra a través de las técnicas lúdicas aplicadas por los docentes para la construcción del conocimiento, en relación a la lecto-escritura, empoderarse del objeto, reflexionarlo y redactarlo, es un proceso secuencial y lógico.

En los resultados de la investigación se concibe en los roles de los docentes y el director, coinciden que el juego es fundamental en el aprendizaje; la generación del ambiente de aprendizaje es poco satisfactoria, la construcción del conocimiento es satisfactoria y la generación de valores es poco satisfactoria; los niños no participan activamente en los juegos y no se relacionan los juegos con el objeto de estudio. Se presentó un taller para los docentes, al igual el juego es un dispositivo didáctico.

Es así como en la conclusión se coloca a la lúdica en el ámbito recreativo y no se le imbricaba en el contexto curricular. Bally & Reuter, (1964), indican que el origen del juego se encuentra en la conducta instintiva del sujeto y que esta se realiza solo con la relajación de las tensiones familiares o sociales que le brindan seguridad.

Por consiguiente, este apartado presenta una visión acorde con el diseño de un modelo de incorporación de tecnologías emergentes en el aula para la generación de estrategias didácticas por parte de los docentes. Es por ello, que Sosa, E., Salinas, J., & De Benito, B. (2018), Universidad de les Illes Balears de España, expresan que es importante mencionar que la

pedagogía y la interacción social son el foco central de un entorno de aprendizaje, y la tecnología proporciona un soporte esencial para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

De allí que el aporte de este artículo científico sea pertinente con el eje central del diseño para fomentar el aprendizaje, crear conocimiento y avanzar en las teorías de aprendizajes y enseñanza en entornos complejos con el uso de herramientas tecnológicas. Por eso, es importante mencionar que la pedagogía y la interacción social son el foco central de un entorno de aprendizaje, y la tecnología proporciona un soporte esencial para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje. En tal sentido, resulta que esta metodología se centra en el diseño y la exploración a profundidad, con el fin de producir artefactos o productos que ayuden a comprender las relaciones entre la teoría educativa, el artefacto diseñado y la práctica.

Desde esta perspectiva fluyen las Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral. Desde luego que el juego potencia el desarrollo psicomotor, la motivación y las emociones, desarrolla la imaginación y la creatividad, favorece el lenguaje, la comunicación y la socialización. Gallardo, J. A. & Gallardo, P. (2018), en la Universidad Pablo de Olavide de España, quienes mencionan que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo físico, cognitivo, afectivo, social y moral de niños.

Es así como se muestra en las conclusiones de este artículo, en el cual se destaca la importancia, según las teorías analizadas, a través del juego en el desarrollo socioeducativo de las personas. Al mismo tiempo, incrementa la atención y la memoria, despierta la curiosidad y estimula la alegría, el autoconcepto, la autoestima y el crecimiento personal y permite afirmar la personalidad.

Para continuar con la temática de la expresión oral a continuación se refiere este trabajo relacionado con leer para aprender Ciencias Naturales: un escenario poblado de imágenes, creencias y ocurrencias, Espinoza, A. & Casamajor, A. (2018), de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires en Argentina, lo destacan en la Revista de Educación, (28),107-130, sobre este caso de estudio, en el cual se infiere a la búsqueda que se centra en el contexto de la lectura, llevando a reflexionar acerca de cómo se debería instalar un propósito lector, con características y dificultades para presentar el texto expositivo, y cómo convendría que el docente intervenga durante la situación.

De tal modo, en la investigación se logra determinar que sólo con leer y releer un texto no alcanza para construir una representación apropiada de su significado para otorgarle valor a las ideas que en el texto se despliegan. Entonces, se requiere una inmersión contextual que con lleve a reflexionar sobre la lectura. De ello, se desprende una conclusión con lo cual se propone la lectura en el contexto de una secuencia de enseñanza que permita problematizar las ideas centrales que se desarrollan en un texto, llegando a instalar un propósito lector.

En este sentido se destaca la comprensión lectora, la cual influye en el rendimiento escolar, según García M. A., Arévalo M. A. & Hernández C. A. (2018), en la Universidad de Pamplona de Salamanca en España, se establece la correlación positiva con el nivel de comprensión de lectura de los estudiantes y su rendimiento en los cuatro campos del saber analizados como son Biología (Ciencias Naturales), Ciencias Sociales o en Lengua castellana o en Matemáticas. Estos autores encuentran que las habilidades de comprensión lectora se vinculan con los procesos ejecutivos de la memoria de trabajo, demostrando que los estudiantes que tienen una puntuación baja en las medidas de la memoria de trabajo (WM) suelen tener un rendimiento por debajo de los estándares esperados en diferentes áreas académicas (Lenguaje y Matemáticas).

La relación de este aporte con el proyecto de investigación, radica en el tratamiento dado a los procesos de evaluación relacionados con la comprensión lectora en internet frente a los procesos de la memoria de trabajo (WM), por cuanto se evidencia que la lectura en internet supone una carga adicional en detrimento de la comprensión, debido a nuevas tareas que asume el lector, tales como la evaluación crítica de contenidos, la navegación, la integración de información de hipertextos. Se concluye en el aporte sobre los procesos ejecutivos de la memoria de trabajo, la cual tiene capacidad de predecir el nivel de comprensión lectora y guardan correlación con el desempeño académico.

Por su parte, en un artículo titulado la “¿Escritura disciplinar? Una experiencia a partir de la lectura crítica y la habilidad argumentativa en la universidad”, menciona a la escritura como una práctica social inherente de las disciplinas y que tiene una presencia fundamental como eje para la enseñanza y el aprendizaje de la lectura y la escritura en el colegio y de allí se irradia a los distintos espacios y momentos de la vida. Torres, A. (2018), de la Universidad Javeriana de Colombia.

Destaca el estudio lo inherente a un conjunto de actividades centradas en lectura crítica y habilidad argumentativa en asignaturas de varias disciplinas. Ello implica una lectura crítica que genera mayores dificultades en los estudiantes que la argumentación. Algunos estudiantes ven en la argumentación escrita, la expresión de su opinión de esta manera se les hace fácil expresar sus opiniones y plasmarlas en un escrito, mientras que leer detenidamente, entender y tomar distancia de los conceptos de otros autores les resulta, en ocasiones, una tarea más difícil.

Concluye este artículo, en una posición bastante rigurosa en relación a los textos que se leen como si no se ubicaran contextualmente. De tal modo, se encontraron pocos géneros específicos

de las disciplinas. (Ensayo, reseña, fichas de lectura y discusión) se comparten en las distintas disciplinas con algunas variaciones formales y temáticas.

En otro artículo científico consultado, se encuentra un aporte sobre las comprensiones narrativas asociadas al desempeño académico en estudiantes de Boyacá, Colombia, en el cual se asume la investigación en postulados emergentes de la propuesta de la cibernética de segundo orden y de la complejidad. Por ello, el estudio se abordó desde la narrativa conversacional, en la cual los participantes producen e interpretan sus propios relatos de la vida cotidiana. De acuerdo con Burgos-Díaz, J. P. (2018) de la Universidad de Boyacá, Colombia, se explica que en la presente investigación, como bien lo plantea Jackson, Sher y Cooper (2003), asumen que el desempeño académico es un fenómeno multifactorial, que tiene en cuenta componentes psicológicos y sociales, entre los que se encuentran la edad, la autoestima, el nivel socioeconómico, el lugar de residencia y características familiares, como el nivel de escolaridad y ocupación de los padres y la calidad del ambiente que rodea al estudiante, entre otras variables, como se describirá a lo largo de los análisis presentados.

Por lo tanto, el aporte a esta investigación se centra en la comprensión de las narrativas de los estudiantes como orientadores de sus propias vivencias, así mismo como agente que favorece y evidencia el cambio en el rendimiento académico. De tal modo, que el estudiante evidencia un reconocimiento de estrategias que pueden serle útiles para mejorar en su desempeño, lo que le permite encontrar en el manejo del tiempo un elemento importante, que debe ser ajustado para que el cambio sea posible. Por eso, se concluye en el referente de la comprensión entre los factores psicosocial, familiar e institucional, y el desempeño académico.

Otro aporte de orden nacional es el artículo asociado a las estrategias pedagógicas aplicadas a la educación con mediación virtual para la generación del conocimiento global, por Martínez, Steffens, Ojeda, & Hernández. (2018), de la Universidad de la Costa, en Barranquilla Colombia, el cual suministra información relevante desde el paradigma constructivista, determinando que tanto alumnos como docentes deben involucrarse, con el fin de producir y mejorar el conocimiento, a partir de estrategias pedagógicas con mediación virtual.

Luego de analizar y reflexionar al respecto, se concluyó que el 52.7% de los docentes cuentan con un alto nivel de dominio conceptual de las estrategias pedagógicas. Al integrar tres componentes (social, cultural y tecnológica) dentro de las estrategias pedagógicas, estas potencian los procesos de educación superior con mediación virtual. Por eso, los resultados posibilitaron la generación de alternativas de mejoramiento en la modalidad educativa virtual.

Siguiendo con los lineamientos de la calidad para la verificación de las condiciones de calidad de los Programas Virtuales y a distancia. Castillo, Torres. M. (2017) de la Universidad Católica del Norte de Bogotá, Colombia, expresa que Suárez (2003) plantea que lo pedagógico se puede transformar a través de la mediación de las tecnologías, agregando nuevas posibilidades y limitaciones al aprendizaje. Además, de acuerdo con la educación Learning y Blended learning para abordar el aprendizaje mediado por el uso de las TIC para apropiarse de conocimientos a través del desarrollo de competencias transversales, con el fin de asumir la realidad desde diferentes perspectivas para explicar, describir, comprender e interpretar, y hasta transformar la realidad socioeducativa en la que interactúa.

Es así como el aporte se relaciona con el uso de las TIC, y se potencializan los procesos metodológicos, los procesos lúdicos, didácticos y que estos sean de fácil acceso al estudiante.

Desde esta dimensión se despiertan el mayor interés por los procesos de enseñanza aprendizaje en los entornos virtuales educativos con referencias a todas las materias y en especial la lectoescritura, con el fin de describir y analizar el uso de las TIC como una herramienta de innovación en el proceso de enseñanza – aprendizaje para que los estudiantes desarrollen su creatividad. Por eso, se explica el rol social que ejercen en las redes sociales para que los individuos interactúen, e intercambien información por diversos medios comunicativos.

Desde la Universidad Nacional de Educación a Distancia de Madrid, España, se analiza el rendimiento académico de los alumnos de educación secundaria obligatoria según las variables familiares, según Fajardo, F., Maestre, M., Felipe, E., León, B. & Polo, M.I. (2017), mencionan que la influencia de factores ajenos al propio alumno, tales como la familia, el medio social y los centros educativos, haciendo evidente el carácter integral del rendimiento académico y su importancia a nivel escolar y social.

En este sentido, la educación y el apoyo de los padres tienen un papel relevante (Inglés, Benavides, Redondo, García-Fdez., Esteban y Huescar, 2009). Al concebir a la escuela de calidad como aquella que sabe dar respuesta a las necesidades específicas de todos y cada uno de los alumnos, que es capaz de potenciar sus capacidades de manera individualizada y coordinada con las familias, que es capaz de enseñar a ser y de formar como ciudadanos a todos sus alumnos, sin exclusión, que es capaz de mejorar en función de esta evaluación (Garreta, 2007). Todo ello, permite mostrar aquellas variables que predecirán un rendimiento adecuado o deficitario como medida de prevención del bajo rendimiento académico escolar.

Otro punto de vista se encuentra en el artículo científico que se titula “El éxito de la comunicación oral y escrita en español: un curso en línea”, en el cual, Irizar & Aquilea. (2017),

de la Universidad Autónoma del Carmen de México, expresa que al diseñar un taller en la modalidad a distancia se logra que los estudiantes puedan practicar de forma oral y escrita en una competencia genérica que coadyuve al desarrollo de su especialidad, así como a su desempeño integral para toda la vida.

Por eso, su aporte a esta investigación se entrelaza con la dimensión de los módulos de enseñanza, las tareas y los modelos de ejercicios interactivos, para que a través de las TIC se propicie un aprendizaje significativo y desarrolle competencias en los estudiantes. Esto permite desarrollar la competencia comunicativa en la lengua materna, que favorezca el desempeño de los individuos en las diversas situaciones acordes a su futura profesión y esfera social. Así concluye el artículo en afirmar que a través de un diseño del taller en modalidad a distancia, se logra que los estudiantes puedan practicar de forma oral y escrita en una competencia genérica que coadyuve al desarrollo de su especialidad, así como a su desempeño integral para toda la vida.

En relación con el juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir, Córdoba, E.F., Lara, F. & García, A. (2017), de la Universidad Pontificia Católica del Ecuador, dimensionan sobre las expresiones lúdicas y en particular el juego, las cuales son creaciones diseñadas para que los niños y niñas que puedan dotar de sentido al mundo natural y social que les rodea, al mismo tiempo que se constituye en un recurso de aprendizaje y una estrategia de investigación para una comprensión del mundo más complejo.

Dentro del aporte significativo, está la actividad lúdica o el juego como un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser humano, con lo cual las estrategias lúdicas pueden motivar a los estudiantes a integrarse en actividades educativas,

sociales y culturales. (Calle, y Bohórquez, 2010, p. 27). Al proponer lo lúdico se vislumbra un posible recurso didáctico que permita ofrecer espacios de inclusión educativa de las distintas facetas del ser humano que demanda el buen vivir, y las posibilidades de la interculturalidad, o la humildad mediante la autocrítica.

Por eso, se destaca en este artículo de investigación científica el apartado sobre “La educación inclusiva que tiene como objetivo no dejar a nadie fuera de la vida escolar, ya que para las comunidades inclusivas cada sujeto es un miembro importante con responsabilidades” (Pérez, 2011, p.5). De esta manera, se entra a reflexionar y a proponer en lo concerniente al juego como estrategia lúdica favorecedora de prácticas inclusivas, así como justificar su promoción como medio formativo de una cultura educativa.

Cabe destacar la mediación tecnológica representada a través de las herramientas y recursos digitales para mejorar los niveles de literacidad (modelo ideológico de literacidad) por Cassany (2012) y el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria, donde según Suárez, P. A, Vélez, M. y Londoño, D. A. (2017), de la Universidad Católica del Norte de Antioquia en Colombia, se refiere a la importancia de implementar las nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, específicamente en la apropiación de la lectoescritura, ya que estas pueden aumentar los niveles de literacidad en ellos, y por ende su rendimiento académico.

Cassany (2012) distingue tres niveles de literacidad: la lectura literal (leer las líneas), la lectura inferencial (leer entre líneas) y la lectura crítica (leer tras las líneas), y con ellos establece tres dimensiones relacionadas entre sí, de tal manera que cuando se refiere a la lectura y sus dimensiones se sitúa en los niveles presentes en el proceso, es decir parte de la lectura literal

cuando el lector decodifica, comprende y retiene, pasa por la lectura inferencial cuando además de comprender analiza, y llega a la lectura crítica o tras las líneas, cuando el lector ejecuta procesos complejos de análisis, relación y valoración.

Desde este aporte, se analiza el desarrollo de las competencias, las cuales representan un papel significativo en la comprensión lectora (Manzano, 2000), advirtiendo que esta es parte primordial de la literacidad, dado que en cierta manera es el producto final del buen manejo de estrategias empleadas en la alfabetización crítica. Es así como se entra a definir y a seleccionar las competencias consideradas esenciales para la vida de las personas y el buen funcionamiento de la sociedad” (Brunner, 2005), a través de las competencias propuestas para el desarrollo de la innovación educativa apoyada por las TIC.

Por eso, al concluir en relación con la comprensión lectora, la cual es definida por el Informe Pisa 2009 como: “La capacidad individual para comprender, utilizar y analizar textos escritos con el fin de lograr sus objetivos personales, desarrollar sus conocimientos y posibilidades y participar plenamente en la sociedad” (OCDE, 2011, p.8).

En referencia al lenguaje escrito como canal de comunicación y desarrollo Humano. Se consultó a la revista Razón y Palabra, donde Ballesteros, D. (2016), del Instituto Tecnológico y Estudios Superiores de Monterrey en México, entra a reflexionar en torno a la promoción del lenguaje escrito como un potenciador del desarrollo humano y de la salud de las personas, del mismo modo busca analizar las muestras de escritura en el hogar (Goodman 1990) y formula los usos de la escritura con base en las funciones básicas del lenguaje que Halliday (1982) expuso en su teoría, que parte de lo social, lo real y lo concreto del lenguaje, a saber la instrumental (satisfacción de necesidades materiales), la reguladora (controlar los comportamientos de otros),

la interaccional (familiarizarse con otras personas), la personal (para identificarse y expresarse a sí mismo), la heurística (explorar el mundo interno y externo), imaginativa (crea un mundo propio), la informativa (transmitir opiniones), la matética (al servicio del aprendizaje y desarrollo de la ciencia) y la pragmática (al servicio del desarrollo individual).

Otro aspecto interesante del artículo consultado, es su relación con la teoría cognitiva de Piaget, cuando acude a la dimensión cognitiva para reconocer las habilidades lingüísticas y de pensamiento que posea el niño. Citando a Flórez (2006), el cual muestra las representaciones de la experiencia real o la imaginaria, con lo cual los niños pequeños comprenden que el lenguaje escrito puede representar lo que imaginan, lo que viven, les cuentan o les leen, de esta manera se puede lograr que los niños decidan interactuar entre las diferentes formas de representación como pueden ser los dibujos y el lenguaje oral.

Finalmente la revista Razón y Palabra concluye desde una perspectiva Piagetiana, acudiendo a lo expresado por Emilia Ferreiro y Ana Teberosky en 1979 quienes desarrollaron una investigación acerca de la manera en que el niño aprende la lengua escrita, concibiéndolo como un sujeto activo que realiza reflexiones sobre los objetos de su entorno a partir de la experiencia con ellos, confrontándolas con las reflexiones de las personas de su entorno y con los usos que en la cultura se hacen de ellos. Es decir, un ser social que se desarrolla en la medida en que interactúa con su entorno.

En el artículo científico titulado sobre el juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de a través de una experiencia llena de sentidos, los autores, Tamayo Giraldo, A. & Restrepo Soto, J.A. (2016), de la Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal, mencionan al juego como mediación pedagógica en la

comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos, en la cual se logra un acercamiento a las dinámicas que se están generando en relación con el juego como mediación pedagógica en los niños y niñas en el internado en la Institución Funpaz en estado de vulnerabilidad o discapacidad mental psicosocial.

Para destacar en el aporte en relación con el juego como mediación pedagógica en los niños y niñas en estado de vulnerabilidad o discapacidad mental psicosocial en la Institución Funpaz que transforma los comportamientos para su desenvolvimiento dentro de la sociedad. Además, de concluir en la base de la Teoría de Vigotsky al considerar el juego en habilidades para la imaginación, la relación con la realidad y las Emociones.

Un punto de suma importancia para analizar en este antecedente se encuentra la formación docente en los procesos de mediación didáctica a nivel disciplinar y pedagógica para la enseñanza en un área específica, según Espinosa Ríos, E.A. (2016), de la Universidad del Valle, Colombia, quien se refiere a la implementación de los materiales didácticos en los procesos de mediación para desarrollar y potencializar las habilidades comunicativas que faciliten el diálogo y una interactividad entre el individuo y el conocimiento, y a través de ello se fomente la participación, la creatividad, la expresividad, la racionalidad, de tal forma que potencialice las habilidades que se tienen tal como lo enuncia Vigotsky en sus planteamientos sobre la zona de desarrollo próximo.

En este artículo científico su aporte está dado a través de la implementación de los materiales didácticos en los procesos de mediación para facilitar la construcción del conocimiento científico escolar, el cual es necesario para la implementación de diferentes materiales y estrategias

didácticas, tales como las prácticas de laboratorio, los textos escolares, las TIC, entre otras, que bien empleadas en el aula de clase facilitarían dicha construcción.

De esta forma los autores llegan a una conclusión relacionada para demostrar una reflexión conceptual sobre la importancia de la formación docente, el cual surge a partir de la investigación y revisión de diferentes fuentes bibliográficas. Dicha revisión es de índole inductiva, en el cual se tiene en cuenta el análisis de contenido planteado por Abela (s.f.). Para tal fin se centra el estudio en establecer la relación existente entre el objeto de conocimiento y el sujeto.

En relación con la lúdica como estrategia pedagógica en su artículo científico destaca, Domínguez (2015), de la Universidad Autónoma de Juárez México, lo referente a la teoría lúdica como cualidad humana para la adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes y valores necesarios para argumentar y reinterpretar los factores que influyen en el aprendizaje y de la capacidad simbólica. Además, de observar la correlación que existe entre el juego y la infancia, lo cual se puede considerar como fundamental en el papel de ambos a lo largo de la historia, tanto en la construcción del individuo como en la de la sociedad.

Por ello, el aporte a este trabajo investigativo se nota al referirse a la mediación del juego como actividad lúdica que favorece en el estudiante el desarrollo de habilidades cognitivas. Asimismo, a través de la actividad lúdica favorece en el niño la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo (Bruner, 1984, p. 219), logrando aumentar la capacidad de su pensamiento.

Al concluir, en el artículo científico se vislumbra unas ideas sobre el juego, el cual permite en el individuo facilitar la organización global de contenidos, procedimientos y experiencias

diversas, a través de la asi-milación, la comprensión con significado y la adaptación de la realidad externa. De tal manera, que se percibe el aporte del juego como un elemento potencializador de los aprendizajes esperados.

También, se encuentra el artículo desarrollado por Talavera, R. & Marín F. (2015), de la Universidad del Zulia, Venezuela, sobre los recursos tecnológicos e integración de las ciencias como herramienta didáctica, en el cual, desde una perspectiva crítica, se puede inferir que el estudiante cuenta con muy poca práctica disponible, ya que no está adaptado a las necesidades del contenido didáctico y un modelo específico de elementos integradores.

En su aporte se exhorta a los Institutos educativos tanto públicos como privados, a gestionar administrativamente la dotación de recursos tecnológicos y todo aquello que sean necesarios para la creación de aulas virtuales. Esto hace considerar a los recursos tecnológicos como instrumentos de apoyo didáctico en el proceso de aprendizaje, el cual contribuye y ayuda a los estudiantes a construir y reconstruir. Concluye entonces, con el uso de ambientes virtuales de aprendizaje.

Por último, se encuentran Álvarez, Rincón, Y. F Fernanda. Parra Rivera, A. L. (2015), de la Universidad pedagógica y tecnológica de Tunja - Colombia, al referirse sobre el fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa, fundamentándose en la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1994) mediante el desarrollo de bioclases con estudiantes de básica secundaria, de tal manera que se describe el planteamiento de las funciones psicológicas superiores (inteligencia, memoria y lenguaje), como los resultados de la comunicación que son signos (usos y significados) y que a la vez son la acción interiorizada, que resulta cuando el ser humano sustituye las acciones limitadas físicamente mediante un signo.

En su aporte a la investigación se resalta la aplicación de estrategias didácticas para el desarrollo de la expresión oral en los alumnos de la preparatoria, para mejorar el proceso de interacción entre el sujeto y el medio social y culturalmente. En tal fin se logró evidenciar mayor coherencia en los discursos con un lenguaje significativo a través de los referentes conceptuales que los estudiantes apropiaron. De tal manera que el artículo consultado concluye expresando que todo proceso evidenciado resulta del acompañamiento del docente en cada una de las etapas del proceso de enseñanza aprendizaje, que se irradia como al estudiante y sirve de modelo a seguir, demandando un alto sentido de responsabilidad, respeto y colaboración.

2.2. Fundamentos teóricos

En este apartado se abordan teorías generales de corte universal, como referentes de sustento a las líneas de literatura de corriente principal, a partir de las cuales se desarrolló el sistema teórico que fundamentó en gran medida el modelo, por medio del cual se representó y explicó la realidad del objeto estudiado, para analizar los aspectos específicos en el marco de la mediación didáctica y las derivaciones antes mencionadas, y en el contexto de las relaciones presentes en la práctica pedagógica.

Dentro de las teorías universales asociadas, se encuentra la Teoría del Conectivismo, la cual se relaciona con la mediación tecnológica como una dimensión de la categoría de análisis a nivel teórico, y es una teoría del aprendizaje promovido por Stephen Downes y George Siemens. También, llamada la teoría del aprendizaje para la era digital, se trata de explicar el aprendizaje complejo en un mundo social digital en rápida evolución. Es por ello, que el aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de una amplia gama de ambientes que no están necesariamente bajo el control del individuo. Por lo que, en esta teoría el aprendizaje se produce a través de las

conexiones dentro de las redes. Este modelo utiliza el concepto de una red con nodos y conexiones para definir lo que es el aprendizaje a nivel virtual o digital. También, se relaciona con la educación Learning o Blended learning.

De acuerdo con estas precisiones, se logra dimensionar la Teoría Constructivista, la cual intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano, asume que todo conocimiento previo da nacimiento a uno nuevo. Asimismo, se entiende como el conjunto de acciones educativas que permiten que el alumno construya, internalice estructuras de conocimientos. Es por eso, que el proceso pedagógico se involucra el Aprendizaje Significativo, el cual es un tipo de aprendizaje que asocia la información previa con nuevos conocimientos. Este proceso ocurre cuando la información nueva se conecta con otros conceptos relevantes ya existentes en la estructura cognitiva. Por lo que implica nuevas ideas, conceptos y proposiciones que pueden ser aprendidos de manera significativa, esta teoría se sitúa dentro del marco de la psicología constructivista.

De igual manera, está la Teoría Cognitiva, que se basa en la percepción de los objetos y de las relaciones e interacciones entre ellos. Al igual que en los procesos de la mente relacionados con el conocimiento, es decir estudia los mecanismos que conducen a la elaboración del conocimiento, según los postulados de Jean Piaget, Lev Vigotsky, Jerome Bruner, David Paul Ausbel. Por tal motivo, en la adquisición del lenguaje se desarrolla lo cognoscitivo en el estudiante, por considerar que la lectura y la escritura son procesos cognitivos que permiten crear los textos para responder a necesidades que ya existen, y así la lectura y la escritura asigna un significado a los símbolos escritos y en la interpretación del significado del texto para dar comprensión y aprendizaje a través de la lectura y la escritura. Vigotsky (1991).

Dentro del fomento de la expresión oral y escrita se tiene en cuenta el aprendizaje significativo y la teoría socio crítica, las cuales en precisiones de Vigotsky (1991), calificó la adquisición del lenguaje como la piedra angular del desarrollo cognoscitivo del niño ya que la lectura y la escritura son procesos cognitivos que permiten crear los textos para responder a necesidades que ya existen así la lectura y la escritura asigna un significado a los símbolos escritos y en la interpretación del significado del texto para dar comprensión y aprendizaje a través de la lectura y la escritura, y en calidad de Llana (2016) la lectoescritura es un proceso cultural motivado por la vida en sociedad, no se trata de una habilidad innata, como en el caso del habla. Es un proceso complejo que dota a los niños y las niñas de una serie de habilidades y destrezas necesarias para poder llevar a cabo un correcto aprendizaje (p12).

Del mismo modo para Vigotsky (1979) “El lenguaje surge, en un principio, como un medio de comunicación entre el niño y las personas de su entorno”. La lectoescritura es la habilidad que permite plasmar el lenguaje, hacerlo permanente, accesible y sin límites. Se plantea como un sistema de representación y comunicación. La lectura y la escritura son actividades de tipo social y comunicativo, insertas en un entorno cultural que les da sentido.

Ahora en el campo de la mediación didáctica se relaciona la teoría del conectivismo como la teoría de aprendizaje para la era digital (Siemens, 2004), donde se incluyen la tecnología y la identificación de conexiones existentes como actividades de aprendizaje, y que traslada las teorías de aprendizaje hacia las circunstancias de la era digital. En este orden de ideas González Soto (1999), considera que la mediación didáctica configura el proceso de enseñanza – aprendizaje que se establece en contextos de relación, es decir constituye el nexo global, como circunstancia que sirve de unión, como conexión o contacto entre los elementos personales que configuran ese proceso (profesor/alumno) y las herramientas educativas de esa relación, es decir

el nexo global, las circunstancias que sirven de unión, como conexión o contacto entre los elementos personales que orientan ese proceso (profesor/alumno) y, entre ellos y el resto de los elementos de dicho proceso: contenidos, actividades, recursos y evaluación.

Por eso, Jiménez, (1998) referencia a la lúdica como la experiencia cultural en una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

Para ello, Suárez (2003) considero a “lo pedagógico como la transformación a través de la mediación de las tecnologías, agregando nuevas posibilidades y limitaciones al aprendizaje. En ese sentido, las tecnologías que participan en un proceso educativo pueden considerarse como sistemas de actuación (acción externa), pero también como fuente para la generación de nuevos modelos cognitivos o marcos de pensamiento (representación interna). Vigotsky afirma que: “El uso de medios artificiales, la transición a la actividad mediata, cambia fundamentalmente todas las funciones psicológicas, al tiempo que el uso de herramientas ensancha de modo ilimitado la serie de actividades dentro de las que operan las nuevas funciones psicológicas”.

Para el caso de la lúdica y la tecnología se retoma a González Soto (1999), quien considera la mediación didáctica que constituye el proceso de enseñanza-aprendizaje, y establece siempre el ámbito de relación (el nexo mediador) como vínculo global, como circunstancia que sirve de unión, como conexión o contacto entre los elementos personales que configuran ese proceso y la herramienta educativa de relación (en este caso lúdico tecnológica), y entre estos y el resto de los

elementos de dicho proceso: contenidos, actividades, recursos y evaluación. Por lo cual Bolívar, (1998) expresa “... la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios satisfactorios de los cuales el juego es tan solo uno de ellos”.

Por lo anterior Castillo, (2009) manifiesta que la lúdica y la didáctica son elementos que construyen el material que se desea definir; se construye, un objeto artificial con cualidades lúdicas que, en este caso, proporcionan entretenimiento a través de la dinámica de juego y, que a la vez desencadenan el arte de enseñar (didáctica); provoca la emergencia, el desarrollo y formación de determinadas capacidades, aptitudes y destrezas en su usuario. Es decir la lúdica tecnológica es válida como elemento mediador dentro de una estrategia didáctica.

En el caso de Galvis-Panqueva (2008), describe las cinco dimensiones: Productividad individual, Interacción con otros individuos, Objetos de estudio, labores educativas y Acervo cultural, científico y tecnológico (PIOLA), para efectos de lograr la transformación pedagógica que le propicie al maestro configurar su ruta de aprendizaje, porque un cambio de la práctica pedagógica del profesor en el aula, basado en las TIC, se debe concebir a partir de una formación y comprensión autónoma.

Por consiguiente, hay que involucrar el desempeño académico, el cual depende tanto de la asimilación de conocimientos como de la manera de correlacionarlos y proyectarlos en la vida haciéndolos parte importante en ella y por lo tanto implica la valoración de los conocimientos como la posibilidad de actuar y ser en sus contextos de relación. Por lo tanto, De Natale (1990) expresa que “Se requiere del desarrollo de habilidades, destrezas, hábitos, ideales, aspiraciones, intereses, inquietudes, realizaciones, que el estudiante pone en juego para aprender y se convierten en indicadores del nivel de aprendizaje alcanzado en las aulas de clase”.

En este sentido, lo complementa Sacristán (1977), se requiere del desarrollo de habilidades, destrezas, hábitos, ideales, aspiraciones, intereses, inquietudes, realizaciones, que el estudiante pone en juego para aprender y se convierten en indicadores del nivel de aprendizaje alcanzado en las aulas de clase.

2.2.1. Sistema educativo.

2.2.1.1. *Sistema educativo en América latina.*

Dentro de la estructura del sistema educativo en América latina aparece la propuesta tradicional, la cual se basaba fundamentalmente en la creación de tres niveles, con destinatarios sociales diferenciados: enseñanza primaria universal, enseñanza secundaria para las capas medias y enseñanza superior para las elites dirigentes.

Desde este punto de partida, se involucra el análisis cuantitativo de la evolución de los sistemas educativos en América Latina, los cuales permiten apreciar que la meta de la escolaridad básica universal todavía no ha podido cumplirse, al tiempo que los ciclos medio y superior han masificado más allá de las posibilidades estructurales de absorción, definidas éstas por la estructura de poder, las formas de distribución del ingreso y las oportunidades ocupacionales.

Por tal motivo se toma una perspectiva histórica, de acuerdo con el compromiso internacional con “educación para todos” no es sino el estado actual de un largo proceso de la comunidad internacional y los gobiernos por extender el derecho a la educación de las personas, dotarlo de contenido sustantivo y hacerlo cada vez más exigible. En ese proceso, la propia noción del derecho a la educación se ha ido transformando, desde la noción de educación

obligatoria hacia una más ambiciosa y multidimensional (La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNESCO y el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF, 2008).

2.2.1.2. Sistema educativo en Colombia.

Tomado como referente el informe publicado por la OCDE (2016) en relación con la revisión de políticas nacionales de educación en Colombia se entra a considerar el sistema educativo, el cual está organizado en cuatro etapas clave. Una de ellas, la educación postsecundaria no universitaria y la educación para adultos que están fuera del alcance principal de esta revisión y no serán tratadas a fondo. Por eso, la Educación Inicial y Atención Integral a la Primera Infancia –EIAIPI incluye servicios para los niños desde el nacimiento hasta los 6 años.

De acuerdo con esta teoría, los estudiantes entran al sistema educativo en el año de transición (Grado 0 o a los 5 años de edad). En este recorrido entra la educación básica que comprende nueve años (Grados 1 a 9, para niños de 6 a 14 años) e incluye cinco años de educación primaria y cuatro años de básica secundaria.

Al igual que la educación media dura dos años (Grados 10 y 11, para jóvenes de 15 y 16 años), un año menos que el promedio de la OCDE de tres años (UNESCO-UIS, 2015). Por lo tanto, el sistema de educación superior en Colombia es especialmente complejo, con una gran variedad de proveedores y múltiples programas de distintas duraciones y niveles, es decir los estudiantes de Colombia son menores que sus pares de la OCDE cuando ingresan a la educación superior, y es probable que hayan recibido menos años de educación. Es así como al terminar la educación básica secundaria, los estudiantes reciben un Certificado de Estudios de Bachillerato Básico, el cual es un prerrequisito para matricularse en la educación media.

2.2.1.3. Contexto local y la institución educativa.

2.2.1.3.1. Proyecto educativo institucional PEI

El Proyecto Educativo Institucional (PEI) se considera como un documento en el cual aparece la misión y el alcance del plan de desarrollo institucional con los planes fundamentales de la acción educativa, a través de los que se realiza la misión y se le da sentido a la planeación a corto, mediano y largo plazo. En esta línea de gestión, el PEI está compuesto por cuatro aspectos fundamentales, los cuales se integran por la identidad, el diagnóstico, la propuesta pedagógica y la propuesta de gestión.

Además, es de suma importancia organizar el PEI para expresar los procedimientos que se debe utilizar para alcanzar los fines de la educación definidos por la ley, teniendo en cuenta la realidad social, económica y cultural del contexto local, regional, nacional e internacional. Todo ello, concertado con la comunidad educativa entre estudiantes, docentes, directivos y padres de familia.

De tal manera, que es suficiente realizar esfuerzos para tener un PEI como documento de partida a ser desarrollado, perfeccionado y revisado en períodos no menores a cinco años, con el fin de tornar lo pertinente a cada cambio del contexto institucional o del entorno comunitario.

2.2.1.3.2. Planes de área.

El plan de área se trata de un documento descriptivo en el cual se indica todo lo relacionado para hacer las clases. Este plan se convierte en una herramienta de planificación de actividades y contenidos, pues a través del plan de área se cumple la función social por parte del profesor para la construcción del conocimiento en lo posible innovador y creativo.

De tal forma, que se establece en la ley 115 de 1994, en que las instituciones deben diseñar un plan de área para cada disciplina y les de autonomía para realizar esa tarea. En estas condiciones, existe una gran diversidad de aproximaciones al diseño de este documento y múltiples resultados que se diferencian en su base conceptual y en su concreción en las cuatro dimensiones del currículo, en el cual se adopten los criterios de evaluación de cada asignatura y planificar las dificultades que debe enfrentar los estudiantes para contribuir en el mejoramiento de los logros en alcanzar.

De acuerdo con estos principios de gestión, los criterios para la formación de los planes de área se encuentran: la identificación, la estructura conceptual, los problemas que se pueden resolver en el área, el objeto de estudio del área, los objetivos planteados, las competencias y estándares básicos, los objetos de enseñanza o contenidos, la articulación y evaluación de procesos.

En esta medida, para abordar el análisis de los planes de área, se abordarán los desarrollos teóricos propuestos por Rico (1997, p. 381) según la cual, la noción de currículo se estructura en dimensiones a nivel cultural/conceptual, cognitiva o de desarrollo, ética o formativa, y social. Además, de los niveles teleológicos, disciplinas académicas, sistema educativo y planificación de los profesores.

2.2.1.3.3. Proyectos transversales.

Los proyectos transversales se conciben como las actividades que desarrolla una persona o una entidad para alcanzar un determinado objetivo. En este proyecto se planifican un conjunto de actividades que se encuentran interrelacionadas y coordinadas.

En este sentido, los proyectos pedagógicos transversales establecidos en el artículo 14 de la Ley 115 de 1994 son: Educación Ambiental, Educación Sexual y Derechos Humanos en educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y la formación de valores humanos.

En estos tipos de proyectos se diseñan estrategias pedagógicas que permiten planear, desarrollar y evaluar el currículo en el establecimiento educativo, posibilitando con ello, mejorar la calidad del proceso de enseñanza y el desarrollo integral del estudiante (Marín, 2002). Todo ello, fundamentado en el artículo 36 del decreto 1860 del 1994. Al igual, que con estas estrategias de aprendizaje se logre articular la teoría con la práctica a nivel de investigación durante el proceso formativo de los profesionales licenciados en educación.

2.3. Mediación didáctica

2.3.1. La didáctica y su papel en el desarrollo de competencias.

En esta temática autores como González Soto (1999), quien considera la mediación didáctica que constituye el proceso de enseñanza-aprendizaje, y establece siempre el ámbito de relación (el nexo mediador) como vínculo global, como circunstancia que sirve de unión, como conexión o contacto entre los elementos personales que configuran ese proceso y la herramienta educativa de relación (en este caso lúdico tecnológica), y entre estos y el resto de los elementos de dicho proceso: contenidos, actividades, recursos y evaluación.

En correspondencia a lo anterior se considera que usar las TIC como medio que apoye el contexto del acto didáctico determina un primer escenario de mediación, es decir la interrelación entre actores se presenta mediada por la tecnología, configurando un canal por medio del cual

aparecen diversas formas de relacionarse, interactuar y producir conocimiento, en tal sentido se experimentan nuevas formas de comunicación mediadas tecnológicamente, que les permiten reinventarse al ritmo de la tecnología, dando lugar al intercambio de información mejorando la experiencia comunicativa en el entorno educativo, en este orden de ideas la mediación didáctica establece el canal por medio del cual se dan las interacciones educativas, que permiten la construcción de conocimiento.

Desde esta visión constructivista la mediación didáctica tecnológica, es una relación que presenta un sujeto (generalmente el profesor) que construye y facilita una representación de la realidad estudiada, el objeto de conocimiento, y el receptor que accede a la información, se apropia de ella y que construye un conocimiento estableciéndose un dialogo interpersonal y multidireccional (interacción entre el sistema y usuarios) a través de un dispositivo, es decir, entre el profesor y los estudiantes quienes comparten la experiencia en el proceso de enseñanza aprendizaje. Corroborando lo anterior Prieto Castillo (2017) define el acto didáctico como la mediación capaz de promover y acompañar el aprendizaje, es decir un escenario (ambiente de aprendizaje) donde la relación didáctica entre los sujetos involucrados y los componentes vinculantes del proceso generen el conocimiento.

Luego de establecido el canal de comunicación tecnológico, se involucran otros elementos como son la lúdica didáctica y los procesos de lectoescritura, ambos integrables al proceso educativo por tratarse de componentes socioculturales que hacen parte del desarrollo humano integral, en tal sentido Jiménez (1998), conceptualiza la lúdica como la experiencia cultural y la dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva tendencia, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.

Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana, es decir siempre hace presencia en todas las actividades humanas. Lo mismo sucede con la lecto escritura, por lo que Llana (2016) expresa que es un proceso cultural motivado por la vida en sociedad, no se trata de una habilidad innata, como en el caso del habla, se trata de un proceso más complejo que dota a los sujetos de una serie de habilidades y destrezas necesarias para poder llevar a cabo un correcto aprendizaje, dejando ver con claridad las diferencias entre el uso y las funciones del lenguaje.

De esa manera, Suárez (2003) considera a “lo pedagógico en la forma de transformar por medio de la mediación de las tecnologías, agregando nuevas posibilidades y limitaciones al aprendizaje. En ese sentido, las tecnologías que participan en un proceso educativo pueden considerarse como sistemas de actuación (acción externa), pero también como fuente para la generación de nuevos modelos cognitivos o marcos de pensamiento (representación interna). Vigotsky afirma que: “El uso de medios artificiales, la transición a la actividad mediata, cambia fundamentalmente todas las funciones psicológicas, al tiempo que el uso de herramientas ensancha de modo ilimitado la serie de actividades dentro de las que operan las nuevas funciones psicológicas”.

2.3.2. La mediación como fundamento de la práctica pedagógica.

2.3.3. El rol del docente desde las tecnologías.

El reto del docente en la era digital va más allá de ser un mediador, orientador, guía y asesor en la mediación pedagógica, con lo cual se considera un facilitador en la interacción social y la mediación con herramientas tecnológicas que contextualice su quehacer docente para reconceptualizar en la relación del desarrollo del aprendizaje, desde luego que asume gran

importancia el uso del lenguaje como parte fundamental en los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación, con el fin de implementar diferentes materiales didácticos en los procesos de la mediación didáctica y la reflexión en los fundamentos de la formación docente.

En este sentido, se convierte en pieza clave el uso de las tecnologías, especialmente de los ordenadores digitales, en el trabajo en equipo entre los estudiantes y la cooperación en las escuelas para coadyuvar en el aprendizaje multidisciplinar centrado en las innovaciones pedagógicas y didácticas por medio de la lúdica para promover el aprendizaje colaborativo y, hacer de la escuela un escenario del aprendizaje global. (Lima, Rui – JP Inspiring Knowledge, 2012; Smith, Lovera y Marín, 2008).

Es por eso, que la educación debe ser global y el maestro debe trabajar con sus estudiantes de una manera colaborativa y constructiva, y así sacar provecho de la diversidad cultural y de la mediación de la tecnología educativa. El maestro debe propiciar que sus estudiantes aprendan los conocimientos planteados en el plan curricular, mientras se aplican y se viven en el día a día, buscando soluciones a problemas reales del entorno. De esta manera lo menciona Rui, los anteriores son elementos fundamentales que debe tener un maestro innovador del siglo XXI en la construcción y aplicación de su plan curricular, propiciando el aprendizaje colaborativo, y formando verdaderos ciudadanos del mundo.

2.4. Fomento expresión oral y escrita

2.4.1. La lectoescritura: más que una asignatura, la puerta al conocimiento.

Siempre se ha considerado al lenguaje como la base del desarrollo integral del hombre, el desarrollo de competencias comunicativas y lingüísticas facilitan la comprensión del entorno y

su realidad. Por tal razón Vigotsky (1991), calificó la adquisición del lenguaje como la piedra angular del desarrollo cognoscitivo del niño ya que la lectura y la escritura son procesos cognitivos que permiten crear los textos para responder a necesidades existentes así la lectura y la escritura asigna un significado a los símbolos escritos y en la interpretación del significado del texto para dar comprensión y aprendizaje a través de la lectura y la escritura.

Asimismo, se contempla la dimensión sociocultural del proceso de aprendizaje que envuelve la propuesta investigativa de la mediación didáctica, se encuentra la Teoría socio crítica, que es la concepción crítica de la práctica educativa, con lo cual se construyen procesos de comprensión y reflexión de la realidad social con el compromiso de transformación. Además, induce a los estudiantes a cuestionar y desafiar las creencias y prácticas que se les imparte. Es por eso, que consiste en un grupo de teorías y prácticas para promover la conciencia crítica, se interesa por el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico reflexivo, con el fin de transformar la sociedad. Estas teorías se van construyendo a partir de la reflexión sobre la acción práctica y se van modificando.

2.4.2. La mediación tecnológica: Uso e integración en la lectoescritura.

Vista la tecnología como una mediación para el fortalecimiento de la lectoescritura, se constituye en un espacio con herramientas digitales en los que está inmerso el estudiante en los procesos de aprendizaje, para lo cual Marqués (2006) considera que involucrar a las TIC en los procesos de aprendizaje no sólo favorece la planeación de un texto escrito, sino que permite que el estudiante interactúe con la lectoescritura desde una proyección real, dado que despiertan un elevado nivel de interés y motivación en los escolares.

Es por eso, que se tienen en cuenta las consideraciones relacionadas con la innovación educativa que busca generar e implementar transformaciones en las prácticas de aula, con el fin de propiciar un aprendizaje significativo para los educandos, a través de las acciones emprendidas al centralizar la incorporación de recursos tecnológicos para el desarrollo de habilidades de lectoescritura situados en el contexto de los grados de básica secundaria (Luque y Marín, 2001).

En este sentido, el desarrollo de habilidades involucra el avance en competencias lectoras, según Treviño (2007) define la comprensión lectora como una de las habilidades fundamentales para que los alumnos construyan sólidamente sus propios aprendizajes y para que tengan mejores perspectivas de calidad de vida a largo plazo, esto hace necesario potenciarla en los escolares de los grados de secundaria.

Desde esta perspectiva, se puede poner en práctica un modelo de gestión de aprendizaje y procesamiento de la información caracterizado por fomentar habilidades de pensamiento que requieran indagación, recopilación y análisis de la información (Joyce, Weil y Calhoun, 2002, citados por Ramírez, 2012).

2.4.3. El camino hacia lo lúdico en lo escrito y oral.

Cada día se avanza más en diseñar estrategias metodológicas para el fortalecimiento del aprendizaje a través del juego, con el firme propósito de avanzar en las competencias del lenguaje que implica una interacción entre el medio y la mediación lúdica para facilitar la consolidación de saberes relacionadas con otras áreas, que involucran la lectura como procedimiento para la interpretación de un mensaje escrito. Al igual, la comunicación escrita hace parte de las habilidades lectoras, las cuales conducen al acercamiento entre las personas,

involucrando la capacidad de comprender diversas situaciones que acompañan el código escrito para desarrollar destrezas cognoscitivas en otras áreas del conocimiento.

A través del juego el estudiante expresa lo que siente y piensa para el desarrollo efectivo de la imaginación y la creatividad, ya que con el juego se experimenta nuevas situaciones, las cuales ayudan a superar eventos del pasado, y de esa manera se pueden obtener como premio un sentimiento de gozo y satisfacción. También, se pueden eliminar tensiones y preocupaciones como factores negativos y que por medio del juego se suelen liberar. Todos estos aspectos se conocen muy bien actualmente a través de la tecnología, por cuanto se puede sumergir en un juego de videos por medio de un dispositivo móvil o en un salón de clases con una actividad lúdica dirigida por algún profesor.

De tal manera, que el jugar es inherente a la vida, es la esencia de niños, jóvenes y adultos, a quienes nadie les enseñó a jugar, de modo que esta actividad es integrable a cualquier otro aspecto de la vida como lo es aprender, no juegan por obligación exterior, sino impulsado por una necesidad interior. Por ello, la educación y la escuela se sirven de esa necesidad para usarlo como recurso psicopedagógico y socializador. Además, es muy importante el juego en los niños y jóvenes por estar sumergidos en esta actividad de forma constante a nivel externo e interno con el complejo sistema de las relaciones con los objetos, con otros niños y con los adultos, lo cual permite desarrollar cualidades en su personalidad y en diferentes procesos de conocimiento.

2.4.4. La mediación lúdica como estrategia en el proceso de la lectoescritura.

En este sentido, la mediación lúdica se involucra con el área pedagógica al realizar diversas actividades de aprendizaje mediado con el juego, en donde los niños interactúan y asimilan lo atractivo y divertido como algo interesante, y desde esta proyección se lleva a mostrar más

interés cumplir algún objetivo o meta y eso lo conlleva a obtener una respuesta motriz como una acción inteligente, y por ende como resultado aprende a través del juego (Contreras, 2018).

Desde este punto de vista, lo lúdico se entrelaza con las competencias lectoras a través de un compendio de saberes, destrezas, habilidades, con las cuales una persona logra un mejor desempeño en un contexto particular o en la comprensión textual. Es así, como una competencia se adquiere en la medida en que es consecutivo y se hace una apropiación de ella, ya que es necesario reconocer y asimilar la competencia para alcanzar un buen desempeño en el enfoque que representa, y en este caso por medio del juego digital de manera secuencial para superar niveles de comprensión de textos.

Por lo que, dentro del ámbito del lenguaje se precisan dos competencias, una de ellas la comunicativa y la comprensión textual, con lo cual una persona adquiere un nivel de expresividad, y los actores del habla hacen buen uso de los recursos sociales y culturales de acuerdo a su contexto. Por su parte, la competencia textual, se refiere a elementos y estructuras que procuran la coherencia y la cohesión de la producción escrita.

2.4.5. La mediación tecnológica en el fortalecimiento en la competencia lectora.

Teniendo como referente el uso de las TIC para el diseño de estrategias a nivel digital, el cual se convierte en un apoyo para el desarrollo de la comprensión de texto, y de esa forma se hace necesario para incentivar al estudiante en su proceso formativo a través de nuevas estrategias que apoyen la transversalidad e incorporen herramientas virtuales que estimulen los diferentes estilos de aprendizaje, y con ellas se apoyan para el desarrollo de habilidades lectoras, ya que la comprensión de textos es una habilidad que debe ser fortalecida en los estudiantes de la

básica secundaria para desenvolverse en su vida estudiantil y para presentar las pruebas que a nivel interno y externo se aplican.

Además, en la actualidad los jóvenes por el desarrollo tecnológico están expuestos en su cotidianidad a muchas herramientas digitales, que de alguna manera interfieren en todos los ámbitos de su vida, y con ello el docente se vale de estas herramientas para construir un entorno virtual, con el fin de orientar el currículo y el diseño de estrategias de las clases, tratando de promover con ellas la utilización o ejercicio de habilidades y competencias donde se muestre primordialmente una nueva cara hacia los contenidos curriculares y con ello se incentiva la participación de manera activa en la construcción de los conocimientos (Carrera, Bravo y Marín, 2013).

Desde esta mediación tecnológica, se logra el desarrollo de la habilidad lectora para garantizar el éxito de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de cualquier área del saber, (Elosúa, 2013) por lo tanto, es pertinente contribuir con el mejoramiento de esta competencia en los estudiantes de la Institución Educativa a través de una unidad didáctica que generen empatía del estudiante hacia la lectura.

2.5. Desempeño académico

Cuando se habla de desempeño académico es probable que el termino se relacione directamente con el aprovechamiento del estudiante en la escuela, y tiende a confundirse con rendimiento académico, ambos asociados al aprovechamiento, en tal caso la mayoría de las veces se expresa como una cualificación o calificación que generalmente es otorgada por el profesor y obtenida por el estudiante. Autores como Sikorski (1996) asocian el desempeño académico a elementos cualitativos observables, es decir el potencial humano, la personalidad, la conducta, la

salud física y mental, y el rendimiento a la necesidad de medir al estudiante dentro de una colectividad y un sistema, entre ellos el educativo, es decir asignar una calificación que represente el desempeño del estudiante en función de horas de estudio, asimilación de contenidos curriculares, promedios ponderados, pruebas estandarizadas, etc., relacionando directamente la obtención de mejores calificaciones con un buen desempeño, aspecto que no siempre resulta valido en la medida de que el desempeño depende de aspectos internos y externos de carácter atributivos.

En esta medida el desempeño académico, el autor De Natale (1990) dice que “Se requiere del desarrollo de habilidades, destrezas, hábitos, ideales, aspiraciones, intereses, inquietudes, realizaciones, que el estudiante pone en juego para aprender y se convierten en indicadores del nivel de aprendizaje alcanzado en las aulas de clase”.

Por tal motivo resulta conveniente expresarse en términos de indicadores de desempeño, en búsqueda de criterios para evaluar la calidad o el aprovechamiento, dicho de otra manera debe expresarse en función de inversión, producción y resultados, estos indicadores se expresan en los ámbitos globales e institucionales, involucra aspectos directamente relacionados con el tiempo promedio dentro del sistema educativo, su nivel de producción en cuanto a la obtención de puntajes dentro de pruebas estandarizadas, y su eficiencia en términos de continuidad educativa y vinculación a instituciones de educación superior. El índice de desempeño como tal debe orientarse a la evaluación de las instituciones dentro del sistema educativo, estableciendo criterios de eficiencia y calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje, valorando globalmente el comportamiento académico de los estudiantes durante su permanencia en el sistema educativo, evaluando las capacidades del propio sistema (Duran, García, Parra-Margel, García-Velázquez y Hernández-Sánchez, 2018).

El MEN establece ISCE como un indicador numérico escalado de 1 a 10 el cual se entrega por cada nivel educativo (primaria, secundaria y media) a todos los Establecimientos Educativos -EE- del país desde el año 2015. Este índice es calculado por el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación -ICFES- a partir de los resultados de las pruebas Saber y la eficiencia interna de los EE, y es divulgado por el MEN.

El ISCE está formado por cuatro componentes. Desempeño, Progreso, Eficiencia y Ambiente Escolar, cada uno de ellos con una ponderación dentro del 100% de la valoración, se actualiza de acuerdo a la aplicación de las últimas pruebas estandarizadas, y se discriminan de la siguiente manera MEN (2020):

- Desempeño escolar (40%): Muestra el estado de los aprendizajes de los estudiantes de acuerdo con los resultados de la última aplicación de las pruebas Saber de Lenguaje y Matemáticas.
- Progreso (40%): Refleja el mejoramiento de los aprendizajes de los estudiantes en las últimas dos aplicaciones de las pruebas Saber de Lenguaje y Matemáticas de cada Establecimiento Educativo.
- Eficiencia (10%): Se trata de la tasa de aprobación escolar de la última cohorte. Los resultados se toman de Sistema de Matriculas Estudiantil - SIMAT.
- Ambiente escolar (10%): Refleja la percepción de los estudiantes sobre el ambiente en el que aprenden y sobre el compromiso de sus docentes. Los resultados se toman de la última aplicación del cuestionario de contexto (Factores Asociados).

Del mismo modo el ISCE establece una Meta de Mejoramiento Mínimo Anual -MMA-. La cual depende directamente del ISCE 2015 y se define anualmente hasta 2025, el propósito de

esta meta es procurar la mejora continua de los procesos de enseñanza y la calidad educativa a nivel nacional, Sin embargo deja abierta la posibilidad de que el establecimiento educativo, supere las metas propuestas y establezca internamente su propia marca.

Es por eso, que el desempeño académico y los indicadores de desempeño dependen tanto de la asimilación de conocimientos, como de la manera de correlacionarlos y proyectarlos en la vida haciéndolos parte importante en ella y por lo tanto implica la valoración de los conocimientos como la posibilidad de actuar y ser en sus contextos de relación.

2.5.1. Perfil del docente.

En este apartado se muestra al docente del siglo XXI, como una persona que se caracteriza por su compromiso con la capacitación y la superación permanente, con el fin de fortalecer el aprendizaje de sus estudiantes, y de esta manera se convierta en un investigador en la búsqueda de las soluciones a los problemas pedagógicos, sin dejar de ser un maestro de la vida con vocación para crear valores en sus estudiantes. Así mismo plantea que el uso pedagógico de las tecnologías digitales, implica una idea de renovación, en el sentido de procurar el desarrollo de competencias TIC, el docente debe situarse en el contexto contemporáneo que incluye el desarrollo personal, actitudinal, comunicativo, de guía y orientador, líder, práctico en la toma de decisiones, que procure la superación personal, y que desarrolle sus dimensiones social e intelectual. Que según Kincheloe (1989), debe estar centrado en el desarrollo de habilidades (la enseñanza), en la promoción de la información, en la guía del proceso didáctico y del pensamiento crítico, y dispuesto a los cambios que demandan los nuevos compromisos socioculturales. Al respecto Jiménez et al (2018) y Pertuz-Orozco et al (2018), puntualizan la importancia de integrar las TIC para el desarrollo de competencias de diferente naturaleza.

Desde esta perspectiva, el maestro del siglo XXI debe estar preparado para incluir dentro de su planeación y acción curricular, herramientas tecnológicas, didácticas, y actividades que le permitan convertir el aula en un laboratorio de aprendizaje constante, incluyendo en las asignaturas básicas, competencias del siglo XXI que preparen a los estudiantes para la vida, y que les permita desarrollar su potencial para trabajar desde sus pasiones, mientras aprenden en el contexto educativo.

En la siguiente afirmación Oscar Ghillione (2018), como Director Ejecutivo de Enseñanza por Argentina, ilustró con sus historias lo que es ser un maestro inspirador del siglo XXI en su serie profesores que dejan marca, expresando “Estos maestros que logran ser agentes de cambio y transformación de la educación, son verdaderos Maestros que Inspiran cada día a sus estudiantes con pequeñas acciones que transforman el mundo, son los maestros del siglo XXI. Ven el cambio como oportunidades y se adaptan con facilidad, son flexibles y siempre están enfocados desde la solución, invitando a sus estudiantes a retarse, descubrir su potencial y superarse cada día, llevándolos a ser la mejor versión de sí mismos”.

2.5.2. Perfil del estudiante.

Para efecto de la presente investigación, se entiende como la imagen ideal o modelo que la Institución educativa establece para quienes aspiran a ser estudiantes de la educación básica secundaria, con el firme propósito de adquirir conocimientos, habilidades y destrezas que les permita el acceso a la educación superior con excelencia académica, o en el mundo laboral con capacidad para la transformación del entorno y la solución de problemas con criterios de innovación, creatividad y de responsabilidad.

Asimismo, se deben dimensionar a las competencias para la formación integral del estudiante en cinco grandes campos, las cuales se referencian en las habilidades intelectuales específicas, en el dominio de los propósitos y los contenidos de la educación secundaria como en las competencias didácticas, de identidad profesional, de ética, la capacidad de percepción y la respuesta a las condiciones sociales del entorno.

Es por eso, que las escuelas tienen la responsabilidad de formar de manera integral a los estudiantes, en cuestión de competencias básicas, generales, y específicas necesarias para el actuar en diferentes ambientes que le exige la sociedad actual, y para ello se requiere diseñar el perfil del estudiante plasmado en los proyectos educativos (PEI), con el fin de formar personas con valores y conocimientos que le permitan desenvolverse activamente como ciudadano responsable consigo mismo y con la sociedad.

De acuerdo con lo anterior, en uno de sus juicios expresa Spencer y Spencer (1993), sobre la competencia en una concepción subyacente de un individuo que esta casualmente relacionado con estándares de efectividad y con desempeño superior en un trabajo o situación real (p9), además indica que la persona puede poseer las competencias para fortalecerlas de acuerdo con unos parámetros de eficiencia y eficacia en concordancia con la necesidad del individuo y del contexto real en el que se desenvuelve.

2.5.3. La evaluación como proceso y producto del aprendizaje.

Comprender a la evaluación como un proceso constante para el mejoramiento continuo, lleva a pensar a la evaluación como un producto del aprendizaje, la cual se entiende por la acción educativa que implica siempre recoger información para juzgarla y en consecuencia tomar una decisión.

De esta manera, los conceptos de medida y evaluación han sido conceptos virtualmente intercambiables. Sin embargo, la evaluación se centra ahora en el proceso para buscar la información y formular la acción didáctica a través de técnicas activas para la apropiación del aprendizaje. Dicho de otro modo, la evaluación es entendida como un acto de comunicación entre las partes implicadas con el que se busca ante todo mejorar el proceso de lo que está siendo objeto de evaluación y, en consecuencia, el producto resultante del mismo.

Por lo tanto, se toma a la evaluación como un procesos sistemático y continuo que integra las experiencias de aprendizaje y enseñanza, en el que se determina el grado de efectividad cuando los alumnos alcanzan sus objetivos, mediante la utilización de metodologías que el docente aplica dentro y fuera del aula para poder lograr en si ese aprendizaje, según Martínez Urbina, (2012), quien además vislumbra la importancia de evaluación como procesos que permite correlacionar todos los conocimientos y experiencias del aprendizaje durante todas las etapas del aprendizaje, y con ello no solo permite correlacionar, sino que permite tales metodologías prácticas en cualquier momento, lo que la categoriza como una metodología efectiva.

Ahora bien, el producto de la evaluación requiere solo revisión de documentos, objetos, situaciones establecidas que resultan de la capacidad del alumno en la integración efectiva de sus conocimientos, habilidades y actitudes, manifestando en el saber hacer, existiendo congruencia entre el resultado y los conocimientos previamente adquiridos en el aula.

2.5.4. La evaluación externa como indicador de calidad.

Cuando a valoración de la calidad educativa se refiere, es preciso acudir al análisis de la evaluación y el seguimiento que da lugar a los planes de mejora continua en el contexto educativo. En tal sentido lo expresan Powell (1995) y Kaynak (2003) cuando ven en la gestión

de la calidad una estrategia que puede facilitar la mejora continua en una organización y su competitividad. Y para lograrlo el sistema educativo dispone un sistema de evaluaciones dividido en tres fases: las evaluaciones internas y autoevaluaciones, las evaluaciones externas y los planes de mejora continua, las cuales inciden directamente sobre el desempeño académico, a partir del cual comienza a analizarse sus efectos, es decir de los resultados obtenidos en las pruebas, una vez implementado un sistema de gestión de la calidad educativa, se infiere un desempeño académico estudiantil, se emiten valoraciones sobre las instituciones educativas y el propio sistema educativo.

De modo que los resultados de las pruebas administradas por el ICFES y el índice ISCE tienen efectos sobre los componentes que evalúan (académicos, convivencial, progreso, eficiencia e incluso financiero) en la medida que se toman como punto de partida (metas) para la mejorar continuamente los procesos de enseñanza y la calidad educativa a nivel nacional (Salas-Viloria y Combata-Niño, 2017). Estableciendo modelos de excelencia en gestión y mejora continua en el proceso educativo, como es el caso de los modelos de gestión de calidad total, los más difundidos son el modelo Deming (1951), el modelo Malcolm Baldrige (1987) y el Modelo Europeo de Gestión de Calidad, EFQM (1992), en los que se fijan tres fases que intervienen en el proceso de valoración de la calidad educativa, la autoevaluación o evaluación interna (fortalezas y debilidades institucionales y plan de mejora), la evaluación externa (perspectiva contextual del desempeño, a través de ponderaciones nacionales) y el plan de mejora (recomendaciones y sugerencias al proceso).

La evaluación externa entrega sugerencias a la institución evaluada, y verifica el cumplimiento de los requisitos del modelo de calidad educativa implementado, en cuanto a perspectivas y contextos nacionales, para una posterior certificación, este tipo de valoraciones

genera información fundamental sobre el proceso educativo y de aprendizaje en las instituciones educativas, y da cuenta de sus realidades internas y externas a partir de juicios de valor, emitidos por expertos y basados en datos e información pertinente de la propia institución. Con el propósito de establecer su nivel en el estándar de calidad y proponer acciones que conlleven a la mejora del proceso. En este tipo de evaluación a los agentes externos del centro escolar o de un programa educativo para realizar prueba de competencia por evaluadores expertos, quienes pueden ser inspectores de evaluación, pares académicos, auditores externos, miembros de la administración, investigadores o equipos de apoyo a la escuela, entre otros.

En Colombia el ICFES, conforme a la ley 1324 de 2009, es la entidad facultada que tiene la misión de evaluar los procesos de aprendizaje y el desarrollo de competencias, mediante la aplicación de pruebas externas estandarizadas, así como la formación que se ofrece en el sistema educativo en los distintos niveles, del mismo modo el MEN en concordancia con el ICFES establecen lo que debe evaluarse en estas pruebas. Por tal motivo a través del Decreto 869/2010 se establecen los objetivos del examen Saber 11°, y de otras pruebas, principalmente comprobar el desarrollo de competencias en estudiantes que finalicen el grado undécimo de la educación media, así como proporcionar a las instituciones educativas información pertinente sobre las competencias de los aspirantes a ingresar a programas de educación superior, y en algunos casos de quienes serán admitidos al sistema educativo superior, y que a su vez sirva como base para el diseño de programas de nivelación académica y prevención de la deserción escolar, basados en los estándares básicos de competencias y los referentes de calidad emitidos por el MEN.

2.5.5. La evaluación interna y la calidad educativa.

La evaluación interna dentro de la gestión de la calidad educativa está formada por cinco componentes comunes a todos los modelos de calidad, a saber el compromiso de la dirección, la comunicación del plan de autoevaluación, la planificación de la autoevaluación, el establecimiento de equipos y su formación, y desarrollo de la autoevaluación (Marín, Roa y García, 2016). Cabe destacar la necesidad de fijar las líneas de evaluación de la calidad, pues puede tratarse de un sistema de gestión interno que evalúe integralmente a toda la institución, o tratarse de uno que solamente evalúe aspectos del proceso de aprendizaje y el desarrollo de competencias, en este último es importante entender que hablar de gestión de la calidad educativa, implica la relación entre gestión del conocimiento e innovación.

Desde este ámbito en la evaluación interna, se pueden distinguir diferentes tipos de evaluación, y para ello es importante que el docente conozca las diversas formas de llevar a cabo el proceso de evaluación de los aprendizajes. Estos tipos de evaluación contribuyen a diseñar una propuesta para la práctica evaluativa de manera ideal, según Castillo y Cabrerizo (2003) los tipos se clasifican según el momento, la finalidad, la extensión, los agentes y el normo tipo. En este accionar pedagógico resulta importante dimensionar a la evaluación en dos corrientes, una centrada en los resultados, la cual se caracteriza por la recopilación de información destinada a calificar a los estudiantes, y la otra evaluación centrada en los procesos, con lo cual se tiene en cuenta la percepción de todas las actuaciones de los estudiantes. Según Mateo (2000).

Dentro de los tipos de evaluación se relacionan las pruebas diagnósticas, la formativa, y la sumativa. De esta manera, la prueba formativa parte de la base de la evaluación diagnóstica y con ella se puede comprobar el avance de los conocimientos que se imparte a los estudiantes a

través de las estrategias de enseñanza para conseguir los objetivos planteados, y así aumentar el ritmo de la enseñanza, aprendizaje. Sin embargo, la evaluación sumativa se encarga de medir los resultados de los alumnos después de un proceso de aprendizaje. Estos tres tipos de evaluación son completamente necesarios y complementarios, siguiendo un orden concreto:

- La evaluación diagnóstica: es la primera, la evaluación inicial.
- la evaluación formativa: es la segunda, la evaluación intermedia
- la evaluación sumativa: es la última, la evaluación final que se debe emplear como balance

2.6. Componente de calidad: Ciclo de mejora continua

En el Plan Decenal 2016-2026 en el ítem 2.3. Plantea a la calidad de la educación como una construcción multidimensional para el desarrollo de manera integral en las dimensiones cognitiva, afectiva, social, comunicativa y práctica de los Colombianos y de la sociedad como un todo. Por lo tanto, es una imagen que se construye con diferentes puntos de vista, los cuales convergen en ideas colectivamente creadas y aceptadas, con el fin de impulsar el cambio en la sociedad hacia el desarrollo humano integral y sostenido.

En esta perspectiva, una educación de calidad es aquella que propone y alcanza fines pertinentes para las personas y las comunidades en el contexto de una sociedad en continuo progreso para hacerla más competitiva en el contexto mundial. Por ello, se exige un sistema educativo en continuo mejoramiento para contribuir con la equidad y que compense con las desventajas de socioeconómicas, y así generar igualdad de oportunidades para lograr los resultados básicos socialmente deseables para todos.

Desde lo anterior surge el interrogante ¿Cómo es la calidad educativa en Colombia?, lo primero que se debe hacer es entender en los diferentes contextos, cultural, social y gubernamental, que las pruebas estandarizadas PISA y Saber (ICFES), miden solamente una parte del sistema educativo, y que dejan por fuera otros aspectos que tienen incidencia directa sobre los estándares de calidad. Es decir si se logra comprender de manera general que la educación es un proceso integral, multidimensional y complejo, donde participan escuela, gobierno, la comunidad educativa y la sociedad, se verían los resultados de las pruebas desde otra perspectiva.

Los resultados de las pruebas PISA con las cuales se mide el nivel de calidad del sistema educativo colombiano frente al de más de 80 naciones en el mundo, han arrojado que los mejores estudiantes del país se ubican en instituciones de carácter privado, salvo a contadas excepciones donde pertenecen a instituciones oficiales, sin embargo estos resultados se ubican dentro de los resultados más bajos a nivel internacional, como consecuencia no es conveniente expresar que la calidad de la educación en el país es baja, lo que se debe reconocer es la incapacidad del sistema educativo del país para evaluar los otros componentes que inciden sobre la calidad educativa, algo similar a las pruebas PISA ocurre con las pruebas Saber (ICFES), donde estudiantes de instituciones privadas obtienen mejores resultados que lo de colegios oficiales, debido a que el sector privado invierte recursos con el fin de alcanzar los objetivos trazados, son instituciones sólidas con esquemas pedagógicos y organizacionales bien definidos.

De lo expuesto anteriormente se infiere que la utilidad de las pruebas estandarizadas radica en poder hacer comparaciones entre instituciones educativas a nivel regional, nacional e internacional, lejos de mejorar la calidad del sistema, ya que se centra en el análisis de los resultados, y no en los procesos que conllevan a la obtención de esos resultados, como por

ejemplo los procesos pedagógicos, la gestión educativa, y sus derivados, el desarrollo de competencias TIC, la mediación didáctica, el currículo, la investigación y la innovación. Otro aspecto que llama poderosamente la atención es el hecho que se ha concedido valor social al resultado de las pruebas, ya que en términos de evaluación se ve como un producto que vende y refuerza la imagen de las instituciones frente a la comunidad educativa y la sociedad. En este sentido las pruebas ICFES, terminan presionando y condicionando al sistema, que se olvida de los fines de la educación y terminan operando en función de los resultados.

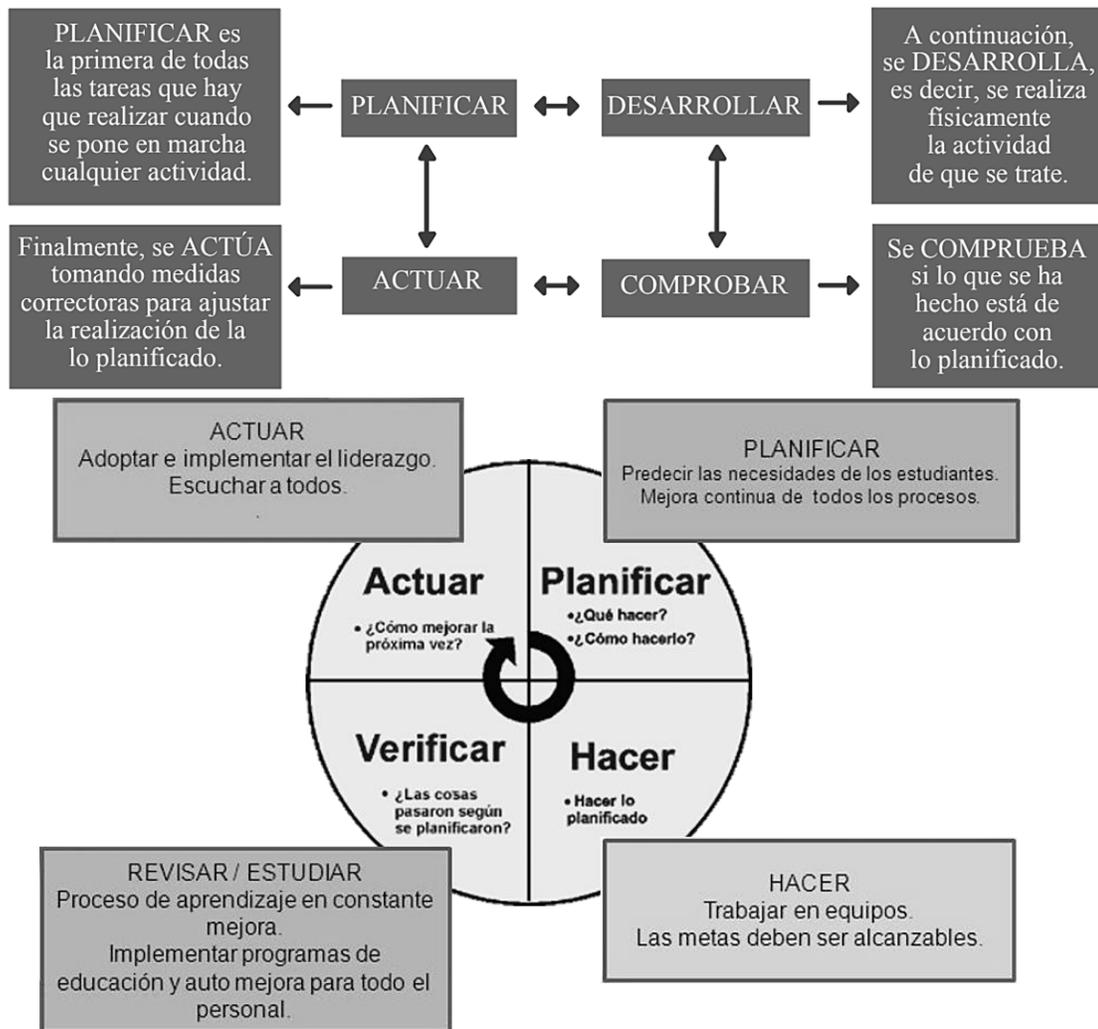


Figura 1. Ciclo de Deming aplicado a la gestión educativa. Fuente. Deming (1951). Modificado por autores (2020)

Por consiguiente, cuando de mejoras en los procesos se trata, es pertinente acudir a los modelos de excelencia en gestión de la calidad y mejora continua para el proceso educativo, en el caso del presente trabajo de investigación, se aplica el modelo Deming (1951) para mejorar continuamente los procesos de enseñanza, y la percepción de la calidad educativa a nivel nacional. Favoreciendo la comprensión de las dimensiones más importantes de la institución educativa, estableciendo criterios de comparación con otras instituciones educativas. El modelo de referencia de Deming establece criterios de desempeño y los indicadores, provee un marco conceptual, caracterizaciones y mapas de procesos, fija los objetivos y los estándares de calidad educativa, define un esquema organizacional, permite medir con base en los criterios e indicadores, valida el alcance, controla los procesos, permite medir el avance y hacer ajustes a lo largo del tiempo.

Dentro del Ciclo de mejora continua se puede entrar a considerar el ciclo PHVA cuyo acrónimo significa: “Planear, Hacer, Verificar y Actuar”, con lo cual, a partir de 1950, y en repetidas oportunidades durante dos décadas siguientes, Deming empleó el ciclo PHVA.

De esta manera, la metodología y las aplicaciones se logran por los pasos del ciclo PHVA, el cual requiere recopilar y analizar una cantidad sustancial de datos para cumplir con el objetivo de la mejora continua, al realizarse las mediciones necesarias y alcanzar el consenso tanto en la definición de los objetivos como de los problemas como de los indicadores apropiados. Es por eso, que se dispone de una serie de herramientas para desarrollar esta tarea, y estas son llamadas “herramientas de calidad” y la mayoría se basa en las técnicas de estadísticas sencillas. Para citar algunos ejemplos: aparecen los Diagramas de causa-Efecto, listas de Verificación, los Diagramas de Flujo, las Distribuciones de Frecuencia e Histogramas, los Diagramas de Pareto y los Gráficos de Control. Barrón, Peña, Sergio, Alfonso. (2015).

2.7. Interrelación lectoescritura, didáctica lúdico tecnológico y desempeño académico

Al involucrar cada una de las mediaciones en el proceso de aprendizaje para potencializar las habilidades en el área de la lectoescritura se posibilita un mejor desempeño en otros espacios virtuales, según lo menciona Fromm (2009), quien se refiere a mayores oportunidades de tipo laboral. Desde grados inferiores se debe buscar ampliar dichas habilidades y brindar, así, herramientas a los estudiantes para canalizar su potencial.

Desde luego, que la innovación a nivel tecnológico incorpora ciertos aspectos de novedad con respecto a la realidad que se aborde, es decir, una innovación situada (Ramírez, 2012), quien agrega, además, esta Llevada al ámbito educativo, en referencia a la innovación busca mejorar las prácticas existentes como respuesta a una necesidad y generar ideas novedosas que puedan consolidarse en motores de cambio.

Todo este aspecto de innovación se ven reflejados en la práctica a través de los cambios que se den en los procesos de la enseñanza, aprendizaje y evaluación, y para ello, se requiere de una planeación para dar soluciones a situaciones o necesidades específicas del contexto donde se desarrollan (Moreno, 1995; Rosales, 2013), quienes explican que, a partir de esas necesidades, se planean estrategias de mejora que permitan espacios de evolución a nivel educativo.

En esta dimensión, la competencia del lenguaje implica una interacción exitosa en el medio, con lo cual facilita la consolidación de saberes relacionadas con otras áreas. De esta manera, la lectura es un procedimiento mediante el cual las personas pueden interpretar un mensaje escrito. Y así la comunicación escrita, se hace visible como la habilidad de la lectura que conducen al acercamiento entre las personas, involucrando la capacidad de comprender diversas situaciones

que acompañan este código escrito y que desarrollan destrezas cognoscitivas en otras áreas del conocimiento.

2.8. Referente legal

2.8.1. Contexto histórico.

Entre los años 1950 y 1976, se da un crecimiento significativo de la escolaridad, es decir más alumnos, más escuelas y más profesores, todo desde el sector público, este crecimiento se debió principalmente gracias al apoyo y a la promoción de los organismos de cooperación internacional, que buscaban según sus objetivos ayudar a solucionar el incremento poblacional, la urbanización, los procesos industriales, transformando la población de “comensales ociosos” a mano de obra calificada, muy necesaria por ese tiempo.

Desde los años 1976 y 1991, se dio un cambio en los intereses buscados por las políticas educativas, los objetivos se centraban en mejorar los indicadores de capacidad, es decir la atención a la oferta y la demanda educativa, la cobertura.

Durante la década de los ochenta, la Federación Colombiana de Educadores (FECODE) en su XII Congreso, tuvo la iniciativa de crear un movimiento pedagógico nacional, con el propósito de estudiar e investigar lo relacionado con las políticas públicas educativas y todo lo relacionado con los problemas a nivel pedagógico. Dicho movimiento pedagógico a la postre fue fundamental, ya que gracias a este congreso se logró la inclusión de algunos de sus participantes en la asamblea nacional constituyente del año 1991, la cual permitió la creación de la ley general de la educación Ley 115 de 1994 y el plan decenal de la educación.

En 1991 con la llegada de la apertura económica, la nueva constitución política y el neoliberalismo, el Estado colombiano suscribió algunos pactos y acuerdos internacionales que implicaban garantizar los derechos humanos y el desarrollo socioeconómico y la cooperación internacional, algunos de ellos fueron:

- Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales, 29 de octubre de 1969.
- Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos, 29 de octubre de 1969.
- Protocolo Facultativo del Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos, 29 de octubre de 1969.
- Segundo Protocolo Facultativo destinado a abolir la pena de muerte, 5 agosto de 1997.
- Convención Internacional sobre Eliminación de Todas las Formas de Discriminación Racial, 2 de septiembre de 1981.
- Convención Internacional sobre Eliminación de Todas las Formas de Discriminación Contra La Mujer, 19 de enero de 1982.
- Convención contra la tortura y otros tratos o penas crueles, inhumanos o degradantes, 8 de diciembre de 1987.
- Convención sobre Derechos del Niño, 28 de enero de 1991.

Después de la segunda guerra mundial surgieron diferentes organismos e instituciones a nivel internacional, cuya principales preocupaciones fueron promover reformas y establecer lineamientos encaminados a superar las diversas consecuencias (políticas, económicas, sociales, culturales, etc.) dejadas por el conflicto, fue entonces cuando en Latinoamérica comenzaron a crearse organizaciones que promulgaban la paz mundial y para ello debían recuperarse diversos

sectores estratégicos como el caso de la educación, mediante el cual se pretendía mejorar la calidad de vida, el crecimiento económico y la estabilidad política. Los estados lograron agruparse tanto en propósito (objetivos e intereses) como jurídicamente creando para entonces organismos con presencia mundial, los cuales poseían normas propias, que les permitían tomar decisiones mediante acuerdos y tratados.

Inicialmente se plantearon objetivos comunes, los cuales incluían el cumplimiento de los derechos humanos, la cooperación económica y el comercio internacional, promoviendo actividades como la investigación y la capacitación, para lo cual la educación, la ciencia y la cultura resultarían fundamentales.

A nivel global algunas de estas organizaciones fueron El Banco Mundial, la UNESCO y a nivel Latinoamérica, el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) y la Comisión Económica para América Latina (CEPAL), que en busca de sus objetivos, algunos de ellos comunes, promovieron la modernización de la educación en la década de 1990, apostando a la formulación y el rediseño de las políticas educativas, todo en un contexto cooperativo. Desde su creación en 1944, El Banco Mundial funcionó como ente financiador para países en desarrollo, buscando “eliminar la pobreza extrema” y promover “la prosperidad compartida”, todo en una sola generación, (claramente no lo logro, lo que sí logro fue unos niveles de endeudamiento exponenciales), sin embargo el Banco Mundial considera la educación como eje fundamental para disminuir la desigualdad social y aumentar la calidad de vida, lo cual es absolutamente cierto, proponiéndose acabar con la pobreza para finales del 2030.

Ahora el interés del Banco Mundial se concentra en proporcionar recursos económicos para fortalecer la educación de los países en desarrollo, a través de la academia y el desarrollo

tecnológico, industrial y social, suponiendo tendrán efectos positivos, llevando a los países a ser activos financieramente.

En 1959 se creó el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), como la principal organización de financiamiento económico para Latinoamérica, promoviendo el desarrollo económico y social de Latinoamérica y el caribe, mediante políticas de igualdad y productividad, viendo la educación como la solución a los problemas concretos de cada país en el contexto tecnológico y de la globalización. Destaca que la base de modernización de un país es la educación, como fuente científica y de producción tecnológica y económica. Tanto el BID, como el banco mundial tienen presencia permanente en el desarrollo de reformas de modernización educativas en los países, y su apoyo financiero depende de los resultados obtenidos en el marco de sus lineamientos económicos.

2.8.2. Contexto internacional.

La UNESCO contribuye a la consolidación de la paz, la erradicación de la pobreza, el desarrollo sostenible y el diálogo intercultural mediante la educación, las ciencias, la cultura, la comunicación y la información. Dicha organización orienta a los pueblos en una gestión más eficaz de su propio desarrollo, a través de los recursos naturales y los valores culturales, y con la finalidad de modernizar y hacer progresar a las naciones del mundo, sin que por ello pierdan la identidad y la diversidad cultural. La UNESCO apoya la labor alfabetizadora, dando prioridad al logro de la educación elemental adaptada a las necesidades actuales. Es así como colabora con la formación de docentes, planificadores familiares y vivienda, administradores educacionales y alienta la construcción de escuelas y la dotación de equipo necesario para su funcionamiento.

De tal manera que, por medio de la UNICEF que es la agencia designada por las Naciones Unidas, y que tiene como objetivo garantizar el cumplimiento de los derechos de la infancia y adolescencia, con el fin de ayudar a satisfacer sus necesidades más importantes e intentando darles la oportunidad de mejores condiciones para su desarrollo. Este organismo internacional busca que el ocio y la cultura sean fundamentales para el niño y el joven incluyendo el juego, descanso, actividades recreativas y culturales dentro de los derechos de los niños.

Esta labor se lleva a cabo a través de varios programas de cooperación con los gobiernos nacionales, desde una planificación en función de los resultados obtenidos. Por lo que, se preocupa especialmente por las repercusiones que tienen sobre la infancia y adolescencia en las diferentes políticas sociales y económicas que se realizan. Además, cuenta con el Centro de Investigaciones Innocenti que elabora sus propios estudios sobre la infancia y la adolescencia.

De acuerdo con la CEPAL, se ha considerado la educación como el camino en busca del crecimiento, la equidad y la participación social, basa sus principios fundamentales en la competitividad y la modernización social, de tal manera que para ello es necesaria la relación entre el sector educativo y el sector productivo, para garantizar el desempeño laboral. Para ello, se promulga la descentralización y la autonomía de las instituciones educativas y su capacidad de gestión, disminuyendo la dependencia estatal.

Es así como la UNESCO, creada en 1945 es considerada la principal organización internacional que ve en la educación el impulso para el desarrollo socioeconómico de las naciones, a lo largo de su historia ha buscado garantizar la igualdad de oportunidades educativas, condenando cualquier acción que atente contra la verdad, el libre pensamiento y el conocimiento, utilizando como método, el contribuir a la paz y a la seguridad desde la colaboración entre países

a través de la educación, la ciencia y la cultura. La UNESCO busca ser fuente de conocimiento especializado en temas claves de la educación, formula reformas y políticas educativas. De lo anterior se infiere que La UNESCO y la CEPAL han resultado fundamentales en cuanto al desarrollo de políticas educativas en América Latina. De hecho, la educación básica es considerada un derecho universal, debido a esto se trazan campañas de alfabetización y otros proyectos educativos, con miras a que nadie quede por fuera del sistema educativo, o pueda ser excluido del mismo.

De tal modo, que en la Asamblea General de las Naciones Unidas (ONU) se adoptó en septiembre de 2015 para la Agenda 2030, los Objetivos de Desarrollo Sostenible, los cuales consisten en un plan de acción a favor de las personas, el planeta y la prosperidad, además tiene la finalidad de fortalecer la paz universal y el acceso a la justicia. Los países asociados a las Naciones Unidas aprobaron una resolución en la que reconocen que el mayor desafío del mundo actual es eliminar la pobreza, por lo que infieren que, sin ello, no se podría hablar de desarrollo sostenible.

Por lo anterior, la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible “Transformar nuestro mundo” logra plantear 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible con 169 metas de carácter integrado e indivisible que abarcan las esferas económica, social y ambiental. (Naciones Unidas, 2018). Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) son:

1. Erradicar la pobreza en todas sus formas en todo el mundo.
2. Poner fin al hambre, conseguir la seguridad alimentaria y una mejor nutrición, y promover la agricultura sostenible.

3. Garantizar una vida saludable y promover el bienestar para todos y todas en todas las edades.
4. Garantizar una educación de calidad inclusiva y equitativa, y promover las oportunidades de aprendizaje permanente para todos.
5. Alcanzar la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y niñas.
6. Garantizar la disponibilidad y la gestión sostenible del agua y el saneamiento para todos.
7. Asegurar el acceso a energías asequibles, fiables, sostenibles y modernas para todos.
8. Fomentar el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo, y el trabajo decente para todos.
9. Desarrollar infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible, y fomentar la innovación.
10. Reducir las desigualdades entre países y dentro de ellos.
11. Conseguir que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles.
12. Garantizar las pautas de consumo y de producción sostenibles.
13. Tomar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos.
14. Conservar y utilizar de forma sostenible los océanos, mares y recursos marinos para lograr el desarrollo sostenible.
15. Proteger, restaurar y promover la utilización sostenible de los ecosistemas terrestres, gestionar de manera sostenible los bosques, combatir la desertificación y detener y revertir la degradación de la tierra, y frenar la pérdida de diversidad biológica.

16. Promover sociedades pacíficas e inclusivas para el desarrollo sostenible, facilitar acceso a la justicia para todos y crear instituciones eficaces, responsables e inclusivas a todos los niveles.
17. Fortalecer los medios de ejecución y reavivar la alianza mundial para el desarrollo sostenible.

2.8.3. Cómo se llegó a la legislación actual en educación: De lo internacional a lo nacional.

La Declaración Americana de los Derechos y Deberes del Hombre aprobada en la Novena Conferencia Internacional Americana en Bogotá, Colombia, en 1948 en su Artículo XII, expresa: “Toda persona tiene derecho a la educación”. Tomando como referente a la Declaración Universal de los Derechos Humanos, aprobada el 10 de diciembre de 1948 por la Asamblea General de las Naciones Unidas, según el Artículo, 26. “Toda persona tiene derecho a la educación, pues esta debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental, la cual será obligatoria”.

En relación con la Convención Americana sobre Derechos Humanos suscrita en San José de Costa Rica el 22 de noviembre de 1969, en la Conferencia Especializada Interamericana sobre Derechos Humanos, Art. 26, se destaca: “Los Estados se comprometen a adoptar providencias, tanto a nivel interno como mediante la cooperación internacional, especialmente económica y técnica, para lograr progresivamente la plena efectividad de los derechos que se derivan de las normas económicas, sociales y sobre educación, ciencia y cultura”. Luego en el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales, Resolución 2200 A (XXI) de la Asamblea General de las Naciones Unidas, aprobada el 16 de diciembre de 1966 en su Artículo

13, se menciona: “Los Estados en el presente Pacto reconocen el derecho de toda persona a la educación, con lo cual convienen en que la educación debe orientarse hacia el pleno desarrollo de la personalidad humana y del sentido de su dignidad, y debe fortalecer el respeto por los derechos humanos y las libertades fundamentales”.

Asimismo, en el artículo 19 de la Convención Americana sobre Derechos Humanos, Pacto de San José de Costa Rica, adoptada por Colombia mediante Ley 16 de 1972, establece que, “Todo niño tiene derecho a las medidas de protección que su condición de menor requiere por parte de su familia, de la sociedad y del Estado.” Al igual que en el numeral 3 del artículo 3 de la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño, aprobada por Colombia mediante la Ley 12 de 1991, establece que el Estado Colombiano se asegurará de “que las instituciones, servicios y establecimientos encargados del cuidado o la protección de los niños cumplan las normas establecidas por las autoridades competentes”. De igual manera, se plantea el "interés superior del niño", lo cual implica que el desarrollo de éste y el ejercicio pleno de sus derechos deben ser considerados como criterios rectores para la elaboración de normas y la aplicación de éstas en todos los órdenes relativos a la vida del niño.

En este sentido, en “el principio de igualdad recogido en el artículo 24 de la Convención Americana Sobre Derechos Humanos no impide la adopción de reglas y medidas específicas en relación con los niños, los cuales requieren un trato diferente en función de sus condiciones especiales. Este trato debe orientarse a la protección de los derechos e intereses de los niños". Por eso, “los Estados en la Convención Americana tienen el deber, conforme a los artículos 19 y 17, en relación con el artículo 1 de la misma, de tomar todas las medidas positivas que aseguren la protección a los niños contra malos tratos, sea en su relación con las autoridades públicas, o en las relaciones interindividuales o con entes no estatales.”

2.8.4. La Constitución Política de Colombia 1991 y la educación.

Por mandato de la constitución política de 1991, Colombia fue proclamada como un Estado Social de Derecho, haciendo derivar su legitimidad de la democracia participativa. Lo que lleva a expresar que Colombia se rige por normas jurídicas, la constitución y la ley, buscando preservar los derechos fundamentales, la calidad de vida, la igualdad, y por ende la economía y la sociedad. La principal característica de la constitución política de 1991, fue establecer de manera relevante los derechos y libertades fundamentales, considerando un rango amplio de garantías referentes al tratamiento de los derechos humanos en Colombia.

Con relación al derecho a la educación, que implícitamente incorpora la educación en derechos humanos, es posible sugerir, las siguientes normas constitucionales: artículos 1, 2, 4, 5, 13, 40, 41, 44, 45, 46, 67, 68, 86, 91, 95, 96, 103, 188, 222, 241, 271 y 282 de la Constitución Política 1991. Que de forma tácita expresan el sentido fundamental, de que se impulse una formación continuada y sostenible para la configuración de una cultura universal de los derechos humanos. En Colombia los fundamentos constitucionales del Estado Social de Derecho se resumen esencialmente en la dignidad humana, el trabajo, la solidaridad y la preeminencia del interés general.

De acuerdo a lo anterior, se entiende que estos constituyen los lineamientos en cuanto a derechos humanos mínimos para cada estado, que pretenda gobernar bajo preceptos de dignidad, democracia, justicia, libertad y paz. De hecho, estos conforman la principal convicción y aspiración aceptada universalmente y por la que luchan los diferentes organismos y estamentos internacionales, de la cual Colombia hace parte. La Carta Política máxima Colombiana, representa un marco de referencia para el control de constitucional de las leyes, que prevalece de

manera general sobre otras leyes y normas de legislación interna y que permitirá juzgarlas y darles la legitimidad constitucional.

De esta manera la Constitución Política establece en el artículo 67: “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.”

Además, en la normatividad de la Ley 1098 de 2006 o Código de Infancia y la Adolescencia, la cual no puede ser interpretada sin tener en cuenta las disposiciones de derecho internacional ya transcritas, y por ello en el inciso 2º del artículo 7º de la mencionada ley, se dispone que “La protección integral de los niños, niñas y adolescentes se materializa en el conjunto de políticas, planes, programas y acciones que se ejecuten en los ámbitos nacional, departamental, distrital y municipal con la correspondiente asignación de recursos financieros, físicos y humanos.” En su artículo 29, define “La primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano.

De manera reglamentaria surge la Ley 115 de 1994, o ley general de educación, en dicha normativa se organiza el sistema educativo colombiano, y esta representa un instrumento legal que considera a la educación como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social, se basa en un concepto integral de la persona humana, su dignidad, sus derechos y

deberes. Se fundamenta constitucionalmente sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y en su carácter de servicio público. La ley general de la educación establece normas tendientes al servicio público de la educación, su función social y conforme a las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Así mismo, la normatividad hace obligatoria la educación en derechos humanos en Colombia, como en efecto lo expresa en sus artículos 5 (fines de la educación) y 14 (enseñanza obligatoria. Modificado por la Ley 1029 de 2006), la ley general de educación establece que la educación es obligatoria en los niveles de enseñanza preescolar, básica y media, tanto en las instituciones públicas como privadas.

En la normatividad se establece la educación básica, media y técnica, según la Ley 115 de 1994 y la constitución política de Colombia de 1991, la educación básica obligatoria comprende un año de educación preescolar, cinco años de primaria y cuatro de secundaria. En este sentido, la educación media constituye la culminación, consolidación y avance en el logro de los niveles básicos y la educación media con dos niveles, 10° y 11°, los cuales tienen como intención la comprensión de las ideas, la adquisición de valores universales, la preparación para el ingreso a la educación superior y su inserción al mundo laboral, y definiendo que para ello esta tendrá un carácter académico o técnico. Al final se obtiene el título de bachiller ya sea en modalidad técnica o académica.

A través de la ley general de educación se ordena la organización del sistema educativo general colombiano, con lo cual se establecen las normas y directrices generales para regular el Servicio Público de la Educación, con el fin de cumplir una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. En el Artículo 5, se menciona el desarrollo de la personalidad, proceso formativo e integral. El Artículo 6, habla de la

organización de la comunidad educativa, los padres de familia y los estudiantes. Y en el Artículo 7, se considera el desarrollo integral para afianzar con lo del Artículo 13, sobre la personalidad, la autonomía y los deberes.

2.8.5. Decreto reglamentario 1860 de 1994.

El Decreto 1860 de 1994, reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizacionales, contempla la construcción de proyectos pedagógicos en el sistema escolar (PEI), y abre la posibilidad de desarrollar proyectos transversales de educación para la sexualidad, la educación en derechos humanos y la educación ambiental.

De tal modo, que en su artículo 36, describe al proyecto pedagógico como una actividad incluida en el plan de estudios que de manera planificada lleva al estudiante a la solución de problemas cotidianos al alcance social, cultural, científico y tecnológico del alumno. Además, de la enseñanza prevista en el artículo 14 de la Ley 115 de 1994, al cumplir bajo la modalidad de proyectos pedagógicos". En este decreto se establece el Proyecto educativo Institucional (PEI) y las Orientaciones Curriculares, en el cual se brinda lineamientos generales y establece normas reglamentarias en cuanto a la organización pedagógica, administrativa, comunitaria y financiera.

Teniendo en cuenta lo anterior, existen otras disposiciones, normas y lineamientos nacionales, dentro de los cuales se pueden considerar los siguientes:

- La Ley 29 de 1990: "Por la cual se dictan disposiciones para el fomento de la investigación científica y el desarrollo tecnológico y se otorgan facultades extraordinarias."

- El Decreto 366 de febrero 9 de 2009, reglamenta la educación inclusiva, el apoyo pedagógico y educación pertinente para discapacitados.
- En el Decreto 3782 de 2007, se reglamenta la evaluación anual de desempeño laboral de los servidores públicos docentes y directivos docentes, en busca de la idoneidad y eficacia de los docentes, autoevaluación institucional, evaluación docente y directivos, y la calidad en la educación.
- El Decreto 1743 de 1994, de los proyectos ambientales escolares (PRAE)
- La Resolución 000259 de 26-02-2010, ICFES, establece el calendario nacional, los aspectos de la evaluación, las competencias, el desempeño y la aplicación de pruebas.
- En la Ley 1324 de julio 13 de 2009, "Por la cual se fijan parámetros y criterios para organizar el sistema de evaluación de resultados de la calidad de la educación, se dictan normas para el fomento de una cultura de la evaluación, en procura de facilitar la inspección y vigilancia del Estado y se transforma el ICFES"
- La Resolución número 01600 de marzo de 1994, establecimiento de proyectos de democracia, la práctica de los derechos, la participación, la convivencia el respeto y la vida.
- Ley 489 de diciembre 29 de 1998, por la cual se dictan normas sobre la organización y funcionamiento de las entidades del orden nacional.
- La Ley 715 de 2001, por la cual se dictan normas orgánicas en materia de recursos y competencias de conformidad con los artículos 151, 288, 356 y 357 (Acto Legislativo 01 de 2001) de la Constitución Política y se dictan otras disposiciones para organizar la prestación de los servicios de educación y salud, entre otros.

También, se consolida el Sistema Nacional de Formación para el Trabajo en Colombia, a través del Consejo Nacional de Política Económica y Social República de Colombia (CONPES) Social 081 de 2004.

- En el Decreto 4675 de 2006, por el cual se modifica la estructura del MEN y se dictan otras disposiciones.
- En el Consejo Nacional de Política Económica y Social República de Colombia (CONPES) 3500 de 2007, establece el Programa de fortalecimiento de la cobertura con calidad para el sector educativo rural - Fase II, por medio del Departamento Nacional de Planeación (DNP).
- El Acto Legislativo 04 de 2007, por el cual se reforman los artículos 356 y 357 de la Constitución Política.
- La Ley 1176 de 2007, por la cual se desarrollan los artículos 356 y 357 de la Constitución Política y se dictan otras disposiciones.
- En el Decreto 028 de 2008, por medio del cual se define la estrategia de monitoreo, seguimiento y control integral al gasto que se realice con recursos del Sistema General de Participaciones, y se reglamenta el sector educativo y documentos técnicos y de política.
- La Ley 1286 de 2009: "Por la cual se modifica la ley 29 de 1990, se transforma a Colciencias en departamento administrativo, se fortalece el sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación en Colombia y se dictan otras disposiciones".

2.8.6. El plan nacional de desarrollo (PND) 2018-2022: Pacto por Colombia, pacto por la equidad.

En el Plan Nacional de Desarrollo 2018 - 2022 se plantea un programa de “educación de calidad para un futuro con oportunidades para todos” para lo cual establece una serie de objetivos, entre ellos, lograr una educación inicial de calidad para el desarrollo integral. Además, de brindar una educación con calidad y fomentar la permanencia en la educación inicial, preescolar, básica y media, con el fin de proporcionar una educación media con calidad y pertinencia para los jóvenes colombianos. De esta manera, aumentar el acceso y mejorar la calidad de la educación rural, y así Impulsar una educación superior incluyente y de calidad. Impulsar el diálogo entre diversos actores a favor de la calidad y pertinencia de la educación y formación para el trabajo (PND 2018-2022, p72). Adicionalmente, propone una serie de estrategias para lograr los retos propuestos por el gobierno durante este periodo.

2.8.7. El plan nacional de educación en derechos humanos (PLANEDH): Por los derechos humanos en Colombia.

El Plan Nacional de Educación en Derechos Humanos (PLANEDH) que se basa en un conjunto de principios éticos, jurídicos, políticos, educativos y culturales que se enmarcan dentro de los fundamentos del Estado Social de Derecho, consagrado por la Constitución Política de Colombia de 1991, y en su artículo 67 de la Constitución dispone que la educación formara al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia. Así mismo, asume compromisos políticos y jurídicos provenientes de los organismos internacionales sobre derechos humanos, de las normas del derecho internacional humanitario y de las recomendaciones hechas

por la Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos (OACNUDH).

2.8.8. Plan nacional decenal de educación. 2016-2026: el camino hacia la calidad y la equidad.

El plan decenal de educación es una propuesta para que el sector educativo se convierta en promotor del desarrollo económico y la transformación social, del mismo modo se le define como un pacto social por el derecho a la educación y tiene como finalidad guiar el desarrollo educativo y ser referente obligatorio de planeación para todos los gobiernos e instituciones educativas y políticas a favor de la educación.

Al tiempo, presenta los lineamientos estratégicos para el desarrollo de los diez desafíos del PNDE a 2026, organizados de la siguiente manera:

- Primer desafío estratégico: Regular y precisar el alcance del derecho a la educación.
- Segundo desafío estratégico: La construcción de un sistema educativo articulado, participativo, descentralizado y con mecanismos eficaces de concertación.
- Tercer desafío estratégico: El establecimiento de lineamientos curriculares generales, pertinentes y flexibles.
- Cuarto desafío estratégico: La construcción de una política pública para la formación de educadores.
- Quinto desafío estratégico: Impulsar una educación que transforme el paradigma que ha dominado la educación hasta el momento.

- Sexto desafío estratégico: Impulsar el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida.
- Séptimo desafío estratégico: Construir una sociedad en paz sobre una base de equidad, inclusión, respeto a la ética y equidad de género.
- Octavo desafío estratégico: Dar prioridad al desarrollo de la población rural a partir de la educación.
- Noveno desafío estratégico: La importancia otorgada por el estado a la educación se medirá por la participación del gasto educativo en el PIB y en el gasto del gobierno, en todos sus niveles administrativos.
- Décimo desafío estratégico: Fomentar la investigación que lleve a la generación de conocimiento en todos los niveles de la educación.

2.8.9. Contexto nacional de la legislación educativa.

En el marco legal colombiano en relación con la educación básica secundaria, con el cual se permite fundamentar la práctica de la investigación en los criterios que se establecen en el enfoque de la educación secundaria en la actualidad. De tal manera, que en la Constitución Nacional de 1991 en el artículo 67, se consagra el término educación como un derecho fundamental de la persona y un servicio público que tiene una función social, por el cual se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia y a los demás bienes y valores de la cultura.

Por ello cabe destacar, a la Ley General de Educación o Ley 115 de 1994 en donde se fijan las normas generales que regulan el servicio público de la educación. Define: Artículo 1: La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta

en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

Por tal motivo, en esta Ley General de Educación 115 de 1994 específica sobre la enseñanza de la lengua castellana, y propone en el artículo 20 la enseñanza de la lengua de la siguiente manera: “desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente”. De igual manera en los objetivos específicos de la educación básica secundaria en concordancia con la enseñanza de la lengua castellana en la misma ley 115/94 en el artículo 22 en el literal *a*) propone: “el desarrollo de la capacidad para comprender textos y expresar correctamente mensajes completos, orales y escritos en lengua castellana, así como para entender mediante un estudio sistemático, los diferentes elementos constitutivos de la lengua” y también en la lengua materna en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia así como el fomento de la afición por la lectura y en el literal *b*) se menciona la valoración y utilización de la lengua castellana como medio de expresión literaria y el estudio de la creación literaria en el país y en el mundo.

En esta misma línea normativa aparecen los lineamientos curriculares de 1998, orientan y regulan la enseñanza de la lengua castellana desde un enfoque semántico comunicativo como propuesta oficial para la enseñanza de la comunicación oral, teniendo como fin principal, el desarrollo de las competencias comunicativas en los educandos, con el propósito de orientar los siguientes ejes: La construcción de sistema de significación: lectura, escritura, oralidad. Además, con otro referido a los procesos culturales y estéticos asociados al lenguaje donde indica los principios que subyacen los Indicadores de logro, en el área que se menciona, los cuales buscan promover el desarrollo de las distintas competencias necesarias para el fortalecimiento

intelectual de los estudiantes particularmente de la forma como hablan (Santander De La Cruz, 2018).

De tal manera, que para alcanzar este propósito es necesario evitar cualquier “recomendación unilateral”, o metodología o modo de evaluar, pues en este referente sobre el marco de la autonomía del maestro, se destaca el proyecto de aula para construir el horizonte del quehacer pedagógico; este el proyecto, se enmarca en el carácter investigativo y no de carácter meramente programático, por lo que debe tener una fundamentación y una propuesta. Es así como se referencia el eje de los principios de la interacción y los procesos culturales implicados en la ética de la comunicación, que se refiere a la construcción por la diversidad cultural y lingüística. (Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana, 1998).

Desde luego que para mejorar calidad educativa del país, el estado a través del MEN ha planteado una serie de directrices que se evidencian en los estándares de lengua castellana que especifican lo mínimo que debe saber y ser capaz de hacer el educando en un nivel académico específico por tal razón los estándares de calidad regulan los criterios para el desarrollo de la competencia oral, entre otros los siguientes: el uso práctico de la lengua como instrumento de comunicación de textos orales y escritos. En este sentido, los lineamientos curriculares se entienden como las orientaciones epistemológicas, pedagógicas y curriculares que define el MEN con el apoyo de la comunidad académica educativa para apoyar el proceso de fundamentación y planeación de las áreas obligatorias y fundamentales definidas por la Ley General de Educación en el Artículo 23.

Por consiguiente, en la concepción del lenguaje que se plantea tiene una orientación en la construcción de la significación a través de múltiples códigos y formas de simbolizar, los cuales

se dan en complejos procesos históricos, sociales y culturales en los cuales se constituyen desde el lenguaje los sujetos. Por eso, es esta orientación del lenguaje hacia la significación en el marco de la evaluación del lenguaje del servicio Nacional de Pruebas ICFES en la actualidad.

2.8.10. Contexto local de la legislación educativa.

En este contexto se tiene en cuenta el decreto 1860 de 1994, el cual toma al proyecto educativo institucional como directriz del proceso educativo. Afirmando que: “Todo establecimiento educativo debe elaborar y poner en práctica, con la participación de la comunidad educativa, un proyecto educativo institucional que exprese la forma como se ha decidido alcanzar los fines de la educación definidos por la ley, teniendo en cuenta las condiciones sociales, económicas y culturales de su medio”. (MEN, 1994, Art. 7)

Por lo tanto, la misión, visión, filosófica, que plantea el PEI de la institución educativa Técnica Industrial- ITIDA, es un modelo pedagógico social, que responda a las necesidades de la comunidad y pueda formar personas desde una mirada holística, partiendo de difundir valores y principios que lleven a un proceso educativo, que permita permear en el desarrollo socio-cultural de dicha población. Por tal motivo, el PEI debe responder a las exigencias del sistema educativo colombiano, para mejorar la calidad en los procesos académicos y formativos, en las instituciones, que permitan motivar a la comunidad educativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje, orientando estrategias pedagógicas, que eviten el bajo rendimiento escolar, la deserción y la apatía hacia estos procesos formativos (Contreras, 2018).

2.8.11. El referente normativo que soportan a las TIC: Políticas, programas y lineamientos.

- **Plan decenal 2016-2026**

En el marco normativo de esta investigación es de relevancia en el Cuarto Desafío Estratégico que dicho documento plantea, en el cual se apoya la construcción de canales virtuales para la docencia, que permitan fortalecer las diferentes modalidades de educación y el afianzamiento a la mediación tecnológica.

Este es uno de los desafíos que también apunta a la calidad y la equidad, de manera que todos los colombianos tengan acceso a la información por cualquier medio tecnológico. El desafío también consiste en ofrecer una educación de calidad que aumente las posibilidades de cada individuo de tener mejores condiciones de vida en el futuro, y que promueva la innovación, el desarrollo tecnológico, impulse la productividad e incremente las oportunidades de progreso para las regiones.

- **Constitución política de Colombia**

Define a la educación en su Artículo 67 como “un servicio público que tiene una función social, que busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura.” Pero no se trata solo de mejorar el acceso y la permanencia sino también la calidad de la educación.

En la Ley de Ciencia y tecnología 1286 de 2009 se propone que promover la calidad de la educación, en los niveles de media, técnica y superior para estimular la participación y el desarrollo de una nueva generación de investigadores, emprendedores, desarrolladores

tecnológicos e innovadores, es una de las bases para la consolidación de una política de Estado en ciencia, tecnología y sociedad.

El MEN, a través del Decreto No. 1295 de abril 20 de 2010, definió a la educación virtual, como un aprendizaje en línea -e-learning-, como el desarrollo de programas para la formación, que tiene como escenario los procesos de enseñanza y aprendizaje en el ciberespacio. Por lo tanto, en la modalidad de educación a distancia mediadas por las TIC concibe el aprendizaje en línea como la posibilidad de construir un conocimiento autónomo, creando esquemas que implica una nueva visión de las exigencias del entorno económico, social y político. En este mismo documento se vela por la calidad de este tipo de educación de manera que se garantice la educación con un modelo coherente, armónico y articulado que lleva el sentido pedagógico de los procesos, por encima de los instrumentos tecnológicos.

- **Decreto 1295 expedido por el gobierno de Colombia en el año 2010**

Describe algunos lineamientos de la política educativa colombiana, en cuanto al uso exclusivo de tecnologías analógicas basadas en módulos y guías impresas en papel y acompañamiento tutorial presencial en los centros que deben reportar las instituciones al MEN y que son considerados en la práctica como subsedes o seccionales; exigencia que, por lo demás, deviene en inconstitucional e ilegal.

- **Ley 1341 de 2009**

Por la cual se definen los principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), por lo cual se crea la agencia nacional de espectro y se dictan otras disposiciones. Es importante resalta lo que la ley

permite inferir, como se crean las bases que permite visualizar como deben organizarse y la vez estas enriquecen y multiplican las formas de acceso a la información y la manera de aprovechar los recursos que esta proporcionan una jerarquía de archivos.

2.9. Matriz de relaciones teóricas

Tabla 1.

Matriz de relaciones teóricas

Tesis Argumentativa de Investigación	Teorías de Sustento	Categoría Teórica (Definición Nominal)	Categoría Teórica (Definición Conceptual)	Dimensiones De Análisis Por Categoría Teórica	Subcategorías por Dimensiones	Unidades Teóricas Por Subcategorías.	Unidades de análisis Unidad A (Documentos)	Técnicas e Instrumentos		
Los procesos didácticos orientados por la mediación del juego y la tecnología, contribuyen al fomento de la expresión oral y escrita y al fortalecimiento del desempeño académico en	Teoría Cognitiva	1. Fomento Expresión Oral y Escrita	Vigotsky (1991), calificó la adquisición del lenguaje como la piedra angular del desarrollo cognoscitivo del niño ya que la lectura y la escritura son procesos cognitivos que permiten crear los textos para responder a necesidades que ya existen así la lectura y la escritura asigna un significado a los símbolos escritos y en la interpretación del significado del texto para dar comprensión y aprendizaje a través de la lectura y la escritura;	1.1. Dimensión comunicativa	Dimensión Disciplinar	Uso Gramatical, Ortografía	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto educativo institucional PEI • Plan de área lenguaje • Guía 21 (Aportes para la Construcción de Currículos) 	<ul style="list-style-type: none"> • T: Revisión documental (bases teóricas) – I: Fichas Resumen • Matriz revisión virtual por categorías asociadas (Propuesta) • T: Análisis 		
	Teoría Constructivista				Dimensión Semántica	Reglas de combinación				
	Aprendizaje Significativo				Habilidades del pensamiento	Secuencia temática				
	Teoría socio crítica			1.3. Dimensión sociocultural	Llana (2016) la lectoescritura es un proceso cultural motivado por la vida en sociedad, no se trata de una habilidad innata, como en el caso del habla. Es un proceso complejo que dota a los niños y las niñas de una serie de habilidades y destrezas necesarias para poder llevar a cabo	Dimensión pragmática			Estrategias del pensamiento	Coherencia textual
									Representación e interpretación del universo	Capacidad argumentativa
									Usos de la lectoescritura	Apropiación conceptual
	Teoría del				Dimensión expresiva	Expresión oral	Producción y comprensión			
						Lectura crítica				
						Producción textual				
						Lenguaje y representación				

estudiante de educación básica secundaria.	Conectivismo	un correcto aprendizaje (p12)	1.4. La Mediación docente	Practica pedagógica Estrategias didácticas	Competencias Docentes Nuevo rol Docente Técnicas Didácticas Secuencia didáctica	de contenido – I: Matriz de análisis de contenidos
2. Mediación Didáctica	<p>González Soto (1999), considera que la Mediación Didáctica: Constituye el proceso de enseñanza-aprendizaje que se establece siempre en ámbitos de relación entendidos como nexo global, como circunstancia que sirve de unión, como conexión o contacto entre los elementos personales que configuran ese proceso (profesor/alumno) y herramienta educativa, de relación, entendidos como nexo global, como circunstancia que sirve de unión, como conexión o contacto entre los elementos personales que configuran ese proceso (profesor/alumno) y, entre estos y el resto de los elementos de dicho proceso: contenidos, actividades, recursos y evaluación.</p> <p>(Jiménez, 1998) La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es</p>	2.1. Estrategias didácticas	Currículo Nexos - Mediadores Diseño y gestión del proceso Motivar y facilitar el aprendizaje	Contenidos disciplinares Evaluación Actividades Recursos Orientación interesados Provisión de información y recursos Generación de ambientes propicios Supervisión y evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Guía 30 (Orientaciones generales para la educación en tecnología - Ser competente en tecnología) 	
			2.2. Lúdica Didáctica	Desde el plano cognitivo Desde el plano Socio-afectivo	Análisis, interpretación y resolución de problemas Desarrollo de capacidades intelectuales. Desarrolla la práctica comunicativa. Desarrollo de la personalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto educativo institucional PEI • Plan de área informática • Plan de área

	<p>un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. Suárez (2003) “lo pedagógico se puede transformar a través de la mediación de las tecnologías, agregando nuevas posibilidades y limitaciones al aprendizaje. En ese sentido, las tecnologías que participan en un proceso educativo pueden considerarse como sistemas de actuación (acción externa), pero también como fuente para la generación de nuevos modelos cognitivos o marcos de pensamiento (representación interna). Vigotsky afirma que: “El uso de medios artificiales, la transición a la actividad mediata, cambia fundamentalmente todas las funciones psicológicas, al tiempo que el uso de herramientas ensancha de modo ilimitado la serie de actividades dentro de las que operan las nuevas funciones psicológicas”.</p>	<p>Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza y aprendizaje</p> <p>Cibercultura</p> <p>2.3. Mediación Tecnológica</p> <p>Transformación de las prácticas pedagógicas</p>	<p>Uso y apropiación de mediaciones TIC en educación</p> <p>Alfabetización digital - Espacios de enseñanza y aprendizaje</p> <p>Estilos de razonamiento y de conocimiento</p> <p>Imaginación: Simulaciones</p> <p>Telepresencia y Realidad Virtual</p> <p>Estructura Cognitiva: el maestro identifica estilos de aprendizaje.</p>	<p>lenguaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guía 21 (Aportes para la Construcción de Currículos)
<p>3.Desempeño Académico</p>	<p>De Natale (1990) “Se requiere del desarrollo de habilidades, destrezas, hábitos, ideales, aspiraciones, intereses, inquietudes, realizaciones, que el estudiante</p>	<p>3.1. Procesos de Aprendizaje (Internos)</p> <p>Dedicación escolar</p>	<p>Tiempo de exposición escolar</p> <p>Integración conocimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Informes periódicos (ITIDA)

	pone en juego para aprender y se convierten en indicadores del nivel de aprendizaje alcanzado en las aulas de clase”	Evaluación del aprendizaje	critérios de desempeño académico	• Registros estadísticos	
			Aplicación de Pruebas Internas y externas	pruebas internas	
			Transversalidad	(ITIDA)	
			Estrategias de aprendizaje	Interdisciplinariedad (Macro → Micro)	• Registros estadísticos
			Dispositivos Tecnológicos como Herramientas de aprendizaje	Análisis y manejo de Información	pruebas externas
				Integración TIC	(ICFES)
				Practica Pedagógica	
				Estrategias didácticas	
				Calidad infraestructura Física	
				Suficiencia de materiales didácticos y recursos educativos	
3.2. Recursos e Infraestructura Escolares (Externos)	Docentes				
	Gestión Administrativa				

2.10. Matriz de operacionalización de las variables

Tabla 2.

Matriz de operacionalización de las variables

Supuestos De Investigación	Variable De Investigación (Definición Nominal)	Variable De Investigación (Definición Operacional)	Dimensiones Por Variables	Subdimensiones	Indicadores Por Dimensiones Y Variables	Ítems	Unidades de análisis	Técnicas e Instrumentos				
1. La mediación del juego y la tecnología favorecen al desarrollo de competencias comunicativas ya que actúan multidimensionalmente ayudando a la integración de los conocimientos.	1.Fomento Expresión Oral y Escrita	Vigotsky (1979) “El lenguaje surge, en un principio, como un medio de comunicación entre el niño y las personas de su entorno”. La lectoescritura es la habilidad que permite plasmar el lenguaje, hacerlo permanente, accesible y sin límites. Se plantea como un sistema de representación y comunicación. La lectura y la escritura son actividades de tipo social y comunicativo, insertas en un entorno cultural que les da sentido.	1.1. comunicativa	1.1.1. Disciplinar	a) Producción escrita	1	Unidades B (Población). estudiantes de educación básica Secundaria. Nivel Grado 8° (mañana) A, B, C, D	<ul style="list-style-type: none"> • T: Encuestas - I: Cuestionarios • T: Entrevista - I: Guion de entrevista 				
				1.1.2. Semántica	b) Significado textual	2						
			1.2. cognitiva	1.2.1. Habilidades del pensamiento	c) Lectura Critica	3						
				1.2.2. Representación e interpretación	d) Comprensión lectora	3						
			1.3. sociocultural	1.3.1. pragmática	e) Expresión oral	4						
				1.3.2. Usos de la lectoescritura	f) La lectura y escritura como ejes transversales	5						
			1.4. Mediación docente	1.4.1. Practica pedagógica	g) Transformación rol docente	6						
				1.4.2. Estrategias didácticas	h) Técnicas didácticas	7						
			2. El desempeño académico	2.Mediación Didáctica	González Soto (1999), considera que constituye el proceso de enseñanza-aprendizaje que se establece siempre en	2.1. Estrategias didácticas			2.1.1. currículo	i) Evaluación de contenidos	8	Unidades C (Población). docentes (directivos docentes, director de grupo y coordinación académica) de básica secundaria.
									2.1.2. Nexos - Mediadores	j) Recursos didácticos	8	

contribuye al fortalecimiento de la expresión oral y escrita.

ámbitos de relación entendidos como nexos global, como circunstancia que sirve de unión, como conexión o contacto entre los elementos personales que configuran ese proceso (profesor/alumno) y herramienta educativa, de relación, y entre estos y el resto de los elementos de dicho proceso: contenidos, actividades, recursos y evaluación. (Bolívar, 1998) Pero "... la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios satisfactores de los cuales el juego es tan solo uno de ellos". (P. Castillo Beltrán, 2009) La lúdica y la didáctica son elementos que construyen el material que deseamos definir; se construye, un objeto artificial con cualidades lúdicas que en este caso, proporcionan entretenimiento a través de la dinámica de juego y, que a la vez desencadenan el arte de enseñar (didáctica); provoca la emergencia, el desarrollo y formación de determinadas capacidades, aptitudes y destrezas en su usuario.

	2.1.3. Diseño y gestión del proceso	k) Orientación didáctica	9
	2.1.4. Motivar y facilitar el aprendizaje	l) Ambientes de aprendizaje	9
2.2. Lúdica Didáctica	2.2.1. cognitivo	m) Resolución de problemas. • Capacidades intelectuales	10
	2.2.2. Socio-afectivo	n) Práctica comunicativa • Trabajo Colaborativo	11
2.3. Mediación Tecnológica	2.3.1. TIC y la educación	o) Uso y Apropiación TIC • Las TIC como eje transversal	12
	2.3.2. Transformación práctica pedagógica	p) Modalidad Educativa • Incorporación de recursos TIC	13
		q) Estilos de Aprendizaje • Cambio en los roles	14

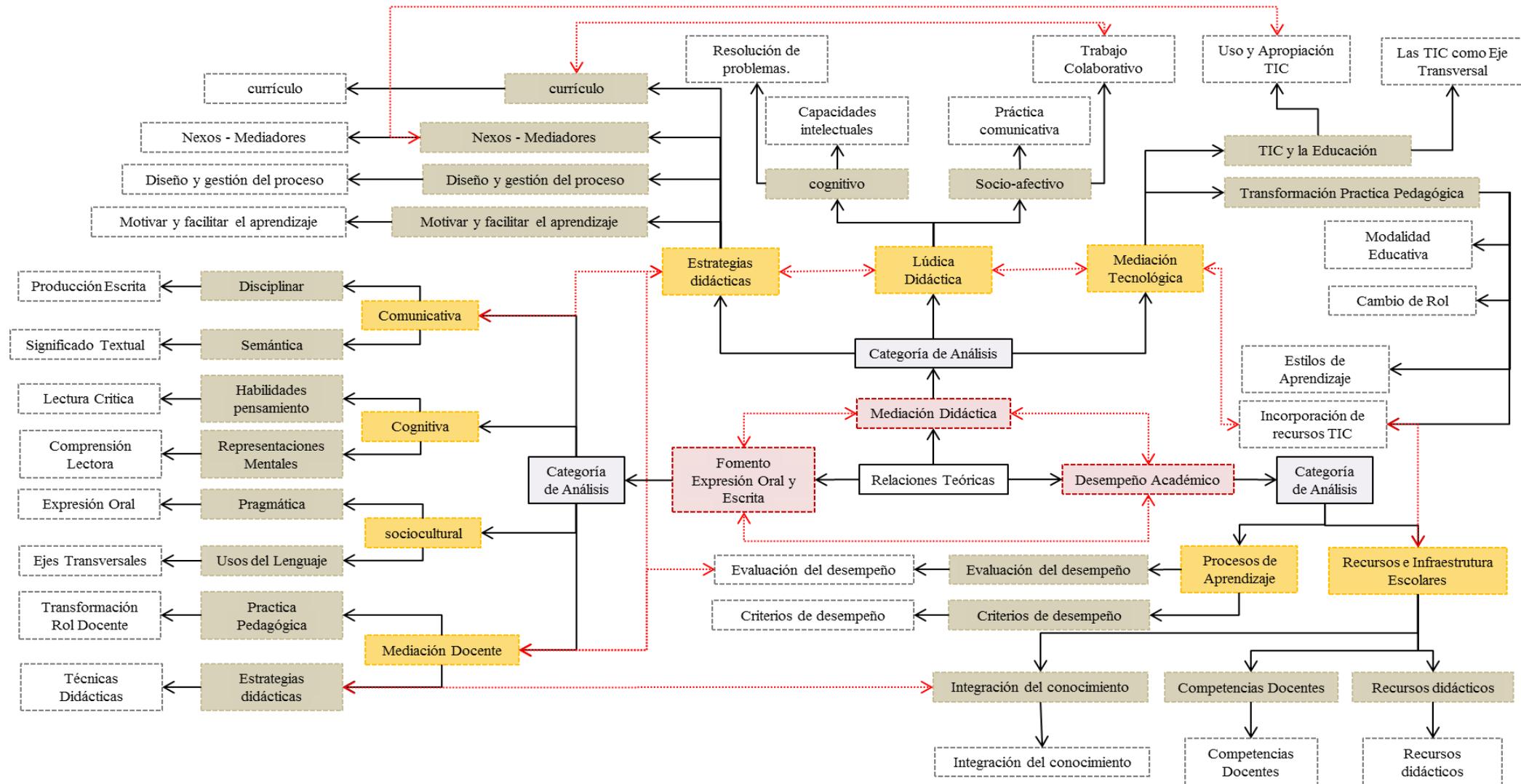
Galvis-Panqueva (2008), describe las cinco dimensiones: Productividad individual, Interacción con otros individuos, Objetos de estudio, Labores educativas y Acervo cultural, científico y tecnológico (PIOLA), para efectos de lograr la transformación pedagógica que le propicie al maestro configurar su ruta de aprendizaje, porque un cambio de la práctica pedagógica del profesor en el aula, basado en las TIC, se debe concebir a partir de una formación y comprensión autónoma.

3.Desempeño Académico	<p>Sacristán (1977), se requiere del desarrollo de habilidades, destrezas, hábitos, ideales, aspiraciones, intereses, inquietudes, realizaciones, que el estudiante pone en juego para aprender y se convierten en indicadores del nivel de aprendizaje alcanzado en las aulas de clase.</p> <p>El desempeño académico depende tanto de la asimilación de conocimientos como de la manera de correlacionarlos y proyectarlos en la vida haciéndolos parte importante en ella y</p>	3.1. Procesos de Aprendizaje (Internos)	<p>3.1.1. Evaluación del desempeño</p> <hr/> <p>3.1.2. Criterios de desempeño</p> <hr/> <p>3.2.1. Integración del conocimiento</p> <hr/> <p>3.2.2. Competencias Docentes</p> <hr/> <p>3.2.3. Recursos didácticos y educativos</p>	<p>r) Pruebas internas y externas</p> <hr/> <p>s) Nivel de desempeño</p> <hr/> <p>t) Desempeño disciplinar</p> <hr/> <p>u) Práctica pedagógica</p> <hr/> <p>v) suficiencia</p>	<p>15</p> <hr/> <p>16</p>	<p>▪ Unidades C (Población). Docentes, <i>directivos docentes, director de grupo y coordinación académica</i>) de básica secundaria.</p>
		3.2. Recursos e Infraestructura Escolares (Externos)				

por lo tanto implica la valoración de los
conocimientos como la posibilidad de actuar y
ser en sus contextos de relación.

Fuente: elaboración propia (2020)

Figura 2. Matriz de relaciones teoricas



Fuente: elaboración de los autores (2020)

Capítulo III

3. Marco metodológico

Este capítulo incorpora el referente epistemológico y el marco metodológico que fundamentó el proceso de investigación; específicamente incluye como parte del sustento epistemológico el enfoque y paradigma de investigación, como vías de aproximación a la producción y validación del conocimiento científico. Igualmente incluye el método como conjunto de operaciones sistematizadas que se encadenan desde una secuencia lógica para derivar en el diseño de investigación. En este caso el diseño integra técnicas, procedimientos e instrumentos para la recolección y procesamiento de la información obtenida, así como también las técnicas para determinar la validez y confiabilidad de los instrumentos.

Finol y Camacho (2006) establecen que el marco metodológico hace referencia al: “cómo se realizará la investigación, define el tipo y el diseño de la investigación, población, muestra, técnicas e instrumentos para la recolección de datos, validez y confiabilidad y las técnicas para el análisis de datos” (p.60), en otras palabras establece la ruta metodológica para conocer de manera organizada y sistemática la realidad del objeto de estudio.

En atención a lo expuesto anteriormente, el sistema metodológico es sistematizado, y sus componentes estructurales se organizan e identifican de la siguiente manera:

1. el enfoque epistemológico, asociado al plano ontológico, paradigma y enfoque de investigación, que fundamentan el proceso de investigación.
2. el método que se deriva del enfoque epistemológico trabajado
3. el marco operativo que contextualiza el diseño de la investigación.

3.1. Fundamentación epistemológica de la investigación – el enfoque.

El marco metodológico está compuesto por el enfoque epistemológico, que para el caso de este estudio, es el Racionalista – Deductivo, en razón de que se ajusta mejor al trabajo de investigación, entendiendo que este enfoque corresponde a aquel donde el investigador sobrepone la razón a la percepción, a la observación y la experiencia, en tal caso para este estilo de pensamiento el conocimiento se genera a través del uso continuo del razonamiento por parte del investigador, y los conocimientos se generan a través del uso continuo de la razón, por otra parte este enfoque también armoniza con el diseño de campo, puesto que éste sirve de fundamento para derivar procesos de abstracción que conducen a la elaboración teórica.

Según Padrón (2001) el enfoque epistemológico Racionalista es concebido como el diseño de sistemas abstractos dotados de alto grado de universalidad que imiten los procesos de generación y de comportamiento de una cierta realidad, (...) el conocimiento es más un acto de invención que de descubrimiento. A su vez los sistemas teóricos se basan en grandes conjeturas o suposiciones arriesgadas acerca del modo en que una cierta realidad se genera y se comporta, (...) lo más importante es que se imite esquemática y abstractamente el sistema de hechos reales que pretende explicar, (...) bajo la referencia de como una sociedad en un cierto momento histórico es capaz de correlacionar intersubjetivamente esa realidad con ese diseño teórico. (p. 4)

Según la clasificación estructurada de los tipos fundamentales de enfoque epistemológicos (Padrón, 2001), en cuanto a la fuente primaria del conocimiento y la predominancia del sujeto o del objeto de investigación en el proceso, se considera pertinente el enfoque racionalista - deductivo o racionalista – objetivista - teórico, como aquel que fundamentará en mayor grado la investigación.

Según lo propuesto por Padrón (2001), y resumido por Yanes Moretta (2018) en el Enfoque Racionalista- Deductivo (también llamado deductivista, teórico o teorista, racionalista crítico) el conocimiento es más un acto de invención que de descubrimiento, en el que prima el razonamiento por sobre los sentidos. Los sistemas teóricos son el producto por excelencia del conocimiento científico y ellos se inventan o se diseñan, no se descubren.

A su vez, los sistemas teóricos se basan en grandes conjeturas o suposiciones arriesgadas acerca del modo en que una cierta realidad se genera y se comporta. No es tan importante que un diseño teórico sea el fiel reflejo de un sector del mundo, es más importante que imite de manera esquemática y abstracta el sistema de hechos reales que pretende explicar. Tanto las vías de acceso al conocimiento como los mecanismos para su producción y validación se encuentran dados por la razón, la cual viene a ser (según este enfoque) el recurso más seguro para diseñar esquemas abstractos que nos revelen el surgimiento y el comportamiento de los hechos materiales y humanos, gracias al poder que tiene la razón para asociar los conocimientos previamente diseñados con cada nueva incógnita, pregunta o problema.

Por tanto, es el método Deductivo, sustentado en el poder de los razonamientos, el sistema de operaciones privilegiado dentro de este enfoque. Cosas como las modelaciones lógico-formales, los gráficos y diagramas descriptivos y explicativos, las búsquedas a partir de abstracciones matemáticas, los sistemas de razonamiento en cadena, la creación de modelos teóricos, etc., son mecanismos altamente preferidos. Para ellos no solo es importante comprender un suceso, si no poder transmitir tal comprensión a los demás, explicándola.

Basado en la forma en que se obtiene o genera el conocimiento y el rol principal del sujeto de investigación para la generación de la información, así como del estilo de pensamiento predominante, que permitirá desarrollar la investigación, es el enfoque racionalista deductivo el

que más se ha ajustado al trabajo de investigación, porque ofrece la posibilidad de estructurar razonamientos teóricos, basados en inferencias, suposiciones y teorías generados por terceros. Da la oportunidad de conocer, estudiar y encontrar otras posturas epistemológicas que fundamentarán o refutarán los supuestos, planteando en el investigador la necesidad, de buscar otras formas de conocimiento.

Tal como lo señalan Camacho y Padrón (2000), una vez que se ha tenido la oportunidad de conocer, estudiar y abordar otras posturas epistemológicas, las mismas despiertan en el investigador la necesidad y la opción de buscar otras maneras de saber, como lo señala Bunge (1980, p. 259) “apropiarse de ciertos conocimientos”, es lo que implica ir más allá de los hechos, desechar subjetividades, seleccionar las teorías más adecuadas a la investigación y aplicar reglas de inferencia lógicas. Se sabe que su aplicación conlleva riesgo de dificultades que, como lo señala Hernández (2000), obedecen en gran medida a un desconocimiento acerca de la perspectiva epistemológica que hace dudar respecto a la posibilidad de éxito en su aplicación.

En sentido a lo anterior Bunge (1980, p. 35) lo expresa de la siguiente manera: para llevar adelante una investigación es menester “entrar en materia”, o sea, apropiarse de ciertos conocimientos, advertir qué se ignora, escoger qué se quiere averiguar, planear la manera de hacerlo. El método científico no suple a estos conocimientos, decisiones, planes, etc., sino que ayuda a ordenarlos, precisarlos y enriquecerlos. El método forma no informa. Es una actividad más que un conjunto de reglas para resolver problemas.

El enfoque racionalista deductivista, permite a partir de un sistema teórico abstracto con un alto nivel de universalidad, recrear un modelo mental para poder analizar aspectos específicos de la realidad estudiada. Se trata de crear un sistema teórico, que permita diseñar un modelo de la

realidad estudiada. A partir de supuestos de investigación, se busca mediante el razonamiento dar respuestas al comportamiento del objeto de estudio.

En continuidad a lo anterior, se dice que el método de hallazgo deductivo, se fundamenta en el razonamiento, por lo cual permite establecer modelos de contrastación lógico formales desde la abstracción teórica hasta la concreción del objeto estudiado. Es decir establecer una relación con el objeto de estudio de Entrada – Procesamiento – Salida.

Para dimensionar la visualización del enfoque racionalista - deductiva se parte del estudio y análisis teórico de las categorías y sus interrelaciones, expresadas tácitamente en el trabajo de investigación, que se refiere a los procesos didácticos orientados por la mediación lúdica y tecnológica, y que contribuye al fomento de la expresión oral y escrita, y al fortalecimiento del desempeño académico en estudiantes de educación básica secundaria.

En este sentido, se vislumbran unas teorías generales como referentes de sustento, a partir de las cuales se desarrolla el sistema teórico que alimentara en gran medida a la representación teórica, que permite el análisis de aspectos específicos de la mediación didáctica y sus dimensiones asociadas, así como de la práctica pedagógica. En consonancia a lo anterior se exponen teorías de corte universal, como lo son la Teoría Cognitiva de Jean Piaget (1968), La Teoría Sociocultural de Lev Vigotsky (1978), teoría constructivista del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner (1961), La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel (1976), así como teorías modernas y contemporáneas que dan soporte teórico a la investigación, como lo son el desarrollo profesional docente con apoyo de TIC -La Piola- de Galvis Panqueva (2007) y el Conectivismo o teoría del aprendizaje para la era digital desarrollada por George Siemens y por Stephen Downes (2004).

En tal sentido, el enfoque racionalista - deductivo traza nuevos planteamientos teóricos y recrea modelos lógico formales a partir de la contrastación mixta de los datos y los resultados de la investigación, en otras palabras permite poner a prueba los supuestos de entrada de la investigación, al reconocer como evidentes aquellos datos corroborados o refutados que resultan producto del análisis y procesamiento de la información.

En ese mismo orden, las bases teóricas del conectivismo, el constructivismo, el cognitivismo y del aprendizaje significativo, tienen posturas relacionadas notoriamente al enfoque racionalista deductivo; en este sentido la mediación didáctica se asocia directamente a las estrategias que articulan los procesos de enseñanza aprendizaje y la practica pedagógica, que posibilitan en gran manera la producción de conocimiento y llevan a reflexionar sobre cada uno de las técnicas aplicadas, su eficiencia en la obtención de los fines de la educación establecidos en términos de la calidad educativa, visibles periódicamente en las aplicaciones de pruebas de desempeño académico, ya sean estas internas o externas. La vía deductiva permite ir desde el sistema educativo colombiano, el PEI en su instancia institucional y componentes transversales, pasar por los planes de aula y llegar a la práctica docente en un sentido propiamente de la mediación didáctica y sus efectos sobre el desempeño de los estudiantes.

3.2. Paradigma de la investigación

El marco metodológico está compuesto por el enfoque epistemológico, que para el caso de este estudio, es el Racionalista – Deductivo, Consecuentemente al enfoque establecido se asume en la investigación el paradigma mixto (complementario o cuali-cuantitativo) ya que integra dentro de un mismo diseño el componente cualitativo y cuantitativo. Así mismo, y en consideración a las características del objeto de la investigación, el enfoque es mixto en relación

al paradigma de la investigación, de acuerdo a como se estructuró la investigación se planteó la aproximación al diseño metodológico. En continuidad a lo anterior, se considera una estructura diacrónica, en atención al modelo de variabilidad de la investigación educativa (V.I.E. Padrón, 1998), por consiguiente el alcance de la investigación será descriptivo al observar la realidad, explicativo para la idealización teórica de manera que creen interrelaciones entre los componentes de la realidad, contrastivo para validar las explicaciones y la abstracción teórica, y propositiva al buscar desarrollar una propuesta y prescriptiva.

Con relación al tipo de investigación y su alcance es descriptiva, explicativa, contrastiva y propositiva. Según, Hernández, et. al., (2003) y Danhke (1989) en lo descriptivo se especifican las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos y objetos sometidos a análisis, en otros palabras, describe las categorías y dimensiones asociadas a la mediación didáctica para fomentar la expresión oral y escrita, para fortalecer el desempeño académico estudiantil, del mismo modo considera aquellos fundamentos teóricos que soportan la mediación didáctica y de manera que se integren todos los componentes de la investigación.

Posteriormente es explicativa porque busca definir la mediación didáctica como categoría asociada a los procesos que procuran la transformación de la práctica docente, desde la lecto-escritura hasta el desempeño académico, caracterizándoles conceptual, estructural y funcionalmente en el marco de la calidad educativa. Así mismo será contrastiva al pretender comparar teorías de fundamento o sustento y fuentes teóricas existentes relacionadas con las categorías analizadas de la investigación, con los elementos tomados de la realidad objeto de estudio, con el propósito de validar los modelos teóricos desarrollados en la investigación. El alcance final pretendido será el propositivo, es decir después del sistema teórico se desarrollará

la propuesta y se propenderá previo análisis de factibilidad, el diseño e implementación de una herramienta lúdica tecnológica.

3.3. Racionalista crítico (mixto – complementario)

El paradigma cualicuantitativo – mixto, representa una alternativa adecuada para afrontar las temáticas investigativas en las ciencias sociales, más aun cuando se trata de o estudiar los fenómenos del sector educativo. En tal sentido Hernández, Fernández y Baptista (2003) señalan que los diseños mixtos: (...) representan el más alto grado de integración o combinación entre los enfoques cualitativo y cuantitativo. Ambos se entremezclan o combinan en todo el proceso de investigación, o, al menos, en la mayoría de sus etapas (...) agrega complejidad al diseño de estudio; pero contempla todas las ventajas de cada uno de los enfoques. (p. 21)

En ese mismo pensamiento Di Silvestre (s.f.), se refiere a la complementariedad metodológica expresando que: (...) se ha ido posicionando en la actualidad una estrategia de investigación que permite combinar la metodología cualitativa y la cuantitativa aun cuando éstas en el pasado se han encontrado en posturas opuestas. Esta estrategia de investigación es la denominada “multimétodos”, “métodos mixtos”, o “triangulación metodológica”, cualquiera sea su nombre ella apunta a la combinación de la metodología cualitativa y la cuantitativa (p. 71). La complementación metodológica en las investigaciones supone una combinación de metodologías con enfoques cualitativos y cuantitativos, tal como lo confirman Driessnack, Sousa y Costa (2007): “(...) los métodos mixtos se refieren a un único estudio que utiliza estrategias múltiples o mixtas para responder a las preguntas de investigación y/o comprobar hipótesis”. Por otra parte, Johnson y Onwuegbuzie (2004) definen los diseños mixtos como “(...) el tipo de estudio donde

el investigador mezcla o combina técnicas de investigación, métodos, enfoques, conceptos o lenguaje cuantitativo o cualitativo en un solo estudio” (p. 17).

Esa complementación metodológica brinda la posibilidad de plantear una estrategia de integración multimétodo, de modo que aplicada en la investigación permita el beneficio de ambos enfoques, el cualitativo y el cuantitativo, para obtener dos representaciones y entregar una mejor comprensión del objeto de estudio (Martínez-Carbonell, 2018). En tal sentido es de considerar lo señalado por Cameron (2009) que las investigaciones con diseños mixtos han cobrado fuerza en áreas tan diversas como: consejería, ciencias sociales y humanas, negocios, investigación evaluativa, medicina familiar, lo cual “(...) provee evidencia empírica, de la extensión y utilización de los métodos mixtos en la investigación contemporánea” (p. 4).

3.4. Método de investigación

La elección del método adecuado resulta fundamental dentro del proceso de investigación, ya que determina la mejor ruta y establece los procedimientos para conocer el objeto de estudio. En este orden de ideas, cuando se alinean los objetivos del trabajo de investigación, con el enfoque epistemológico, el paradigma, el enfoque metodológico, la tipología y el alcance de la investigación, se podrá plantear un diseño donde se define el método, las técnicas, los procedimientos e instrumentos de investigación, de acuerdo con el razonamiento lógico o la lógica racionalista, y el uso del método de hallazgo deductivo o la vía deductiva, que permite establecer correspondencia entre la realidad y sus dimensiones, y una representación mental, a través de un modelo teórico lógico formal que ayude a dar forma al sistema teórico, tal cual lo expreso Padrón y lo citó Marín (2012; p.105).

Por otra parte, Johnson y Onwuegbuzie (2004), Onwuegbuzie y Leech (2006) plantearon que las investigaciones con un diseño mixto podían ser de dos tipos, con modelo mixto en el cual se combinan en una misma etapa o fase de investigación, tanto métodos cuantitativos, como cualitativos. Y con método mixto en cuyo caso, los métodos cuantitativos se utilizan en una etapa o fase de la investigación y los cualitativos en otra.

Por otra parte, Rocco et al. (2003) plantearon una clasificación acerca de los diseños de método mixto y modelo mixto, en el que señalaron diferentes combinaciones, según el carácter exploratorio o confirmatorio, por lo que resulto conveniente analizar dichas combinaciones. Para el caso de la presente investigación se consideran los diseños que responden a un modelo mixto, en el cual se mezclan estrategias cuantitativas y cualitativas, acogiendo el tipo de diseño Secuencial por etapas. La primera etapa un enfoque y la siguiente el otro. Es decir cada etapa fortalece la anterior. Donde hay recolección de datos cualitativos y cuantitativos, y análisis cualitativos y cuantitativos. En tal sentido y según Rocco et al. (2003) el presente proyecto de investigación con un diseño mixto, se adscribe al modelo mixto del tipo secuencial por etapas o fases, con sentido de complementariedad y secuencialidad, sin dejar de lado el modelo de variabilidad de investigación educativa V.I.E de Padrón (1998) que define el alcance y la tipología de la investigación, con el propósito de comprender a fondo la naturaleza del objeto de estudio.

En la misma línea de pensamiento, Creswell (2008) argumenta que la investigación mixta permite integrar, en un mismo estudio, metodologías cuantitativas y cualitativas, con el propósito de que exista mayor comprensión acerca del objeto de estudio. Aspecto que, en el caso de los diseños mixtos, puede ser una fuente de explicación a su surgimiento. De acuerdo a lo expuesto inicialmente se procede a la recolección de datos cuantitativos para su posterior análisis

descriptivo, una vez cubierta la fase cuantitativa, se procede a la aplicación del instrumento de recolección de datos cualitativos, con el propósito de recoger las impresiones de los sujetos y llenar los posibles vacíos dejados por la aplicación de instrumentos cuantitativos, dando lugar a la complementariedad, seguidamente se procede al análisis de la información cualitativa, teniendo previamente una visión entregada por la estadística descriptiva, el siguiente paso es hacer extracciones de los datos estadísticos para hacer comparaciones y deducciones, finalmente los dos componentes de la investigación confluyen para correlacionarse, entregar una representación más precisa y completa de la realidad del objeto de estudio.

3.5. Diseño de la investigación

El diseño metodológico, se refiere al cómo se lleva a cabo el proceso de investigación, es decir cómo se investigará, en él se describen las decisiones y se especifica la operatividad de la ruta metodológica a seguir durante dicho proceso, en este caso el diseño integra técnicas, procedimientos e instrumentos para la recolección y procesamiento de la información obtenida, así como también las técnicas para comprobar la validez y confiabilidad de los instrumentos. El diseño plantea y organiza una serie de actividades que pueden ser sucesivas o simultáneas, de acuerdo al tipo y alcance de la investigación, estableciendo un procedimiento y un plan de trabajo.

En este sentido el diseño metodológico permite la operacionalización de las técnicas de recolección y procesamiento de los datos, los procedimientos e instrumentos. Se definen etapas dentro de la investigación, a saber una etapa teórica, una empírica y una propositiva. Constituyendo un componente teórico documental, uno de campo y una propuesta, cada uno de

ellos con sus técnicas e instrumentos propios de su particularidad. En síntesis el diseño de la presente investigación es de naturaleza teórico-documental y de campo.

3.5.1. Tipo de diseño: documental y de campo.

Según Christensen (1980) el diseño para llevar a cabo una investigación requiere de un plan a seguir para responder las preguntas de la misma. En esa misma línea de pensamiento Tamayo (2003) define el diseño de la investigación como el “planteamiento de una serie de actividades sucesivas y organizadas, que pueden adaptarse a las particularidades de cada investigación y que nos indican los pasos y las pruebas a efectuar y las técnicas a utilizar para recolectar y analizar los datos”, En consideración a lo anterior la presente investigación se adscribe a un diseño de naturaleza teórico-documental y de campo, y considera en su estructura la identificación de técnicas, el diseño instrumentos, procedimientos, procesamiento, validación y análisis de la información recolectada. En este sentido recolectar implica seleccionar el instrumento, aplicar el instrumento, y preparar los datos para el análisis.

Según Hernández Sampieri (1998, p.234) “una vez que seleccionamos el diseño de investigación apropiado y la muestra adecuada de acuerdo con nuestro problema de estudio, la siguiente etapa consiste en recolectar los datos pertinentes sobre las variables involucradas en la investigación”.

3.5.2. Componente teórico – documental: nivel descriptivo, explicativo y de análisis.

3.5.2.1. *Técnicas de análisis contenido - Matriz de análisis contenido.*

Se define la investigación documental como la que se efectúa mediante la consulta de documentos (libros, revistas, periódicos, memorias, anuarios, registros, códigos, constituciones, etc.) o cualquier otro tipo de documentación existente que aporte de manera directa o indirecta a la búsqueda de la información que se requiere. Según Gómez (2011) “la investigación documental tiene un carácter particular de dónde le viene su consideración interpretativa. Intenta leer y otorgar sentido a unos documentos que fueron escritos con una intención distinta a esta dentro de la cual se intenta comprenderlos. Procura sistematizar y dar a conocer un conocimiento producido con anterioridad al que se intenta construir ahora”. Es decir su principal propósito es analizar la realidad y sus fenómenos, a través de una búsqueda profunda y sistemática de toda aquella información escrita que sea pertinente al proceso de investigación, mediante el uso de técnicas e instrumentos.

Dando continuidad a lo anterior Cerda (1991) conceptualiza el componente teórico documental como “el acto de reunir un conjunto de datos e información diferente a través de testimonios escritos con el propósito de darle unidad”, de esta manera se recopilan y estudian diversas fuentes escritas vigentes y relacionadas con el objeto de investigación, que a su vez guarde correspondencia con las categorías analizadas, con la intención de generar una síntesis documental que sustenten categorías y fundamenten el sistema teórico conceptual. Para el caso de la presente investigación se plantearon las técnicas revisión documental que utiliza el instrumento registros documentales (ficha de resumen documental) y el análisis documental

(análisis de contenidos) y su instrumento la matriz de análisis de contenido, que sirven de base para el estado del arte, la fundamentación teórica de la investigación, y permite presentar un análisis en el capítulo de los resultados.

3.5.2.1.1. Procedimiento.

Para la revisión documental que soporta el sistema teórico se escogieron documentos como trabajos de grado y artículos científicos publicados en revistas científicas indexadas, y relacionadas con las categorías de la investigación, a saber la mediación didáctica (la mediación lúdica tecnológica), la lecto escritura y el desempeño académico, que cumplan con los requisitos de temporalidad exigidos, que para el caso de los antecedentes de la investigación sean documentos comprendidos entre los años 2015 y 2021, y que para la fundamentación teórica, la literatura de corriente principal considerada son aquellas teorías de corte universal y atemporales, así mismo se revisan documentos que hacen parte del contexto institucional y material estadístico proveniente de bases de datos internas y externas a la institución y que permiten caracterizar y reducir el universo de análisis. Mediante la revisión y el análisis bibliográfico, se diligenciarán fichas de registro de la información.

3.5.2.1.2. El análisis de contenido: El sistema de relaciones teórico – conceptuales.

Continuando con el diseño del componente teórico de la investigación se emplean técnicas de carácter documental, como el análisis de contenido, en este caso se construye inferencias que conduzcan a la consolidación del sistema teórico. La implementación de estas técnicas permite configurar el sistema de relaciones teóricas, transitando por los niveles descriptivo, explicativo y analítico, característicos del componente teórico. En este sentido Krippendorff (1980) define: “El análisis de contenido es una técnica de investigación para hacer inferencias reproducibles y

válidas a partir de un texto" (p.21), donde el investigador adopta posturas tanto de carácter descriptivo como inferencial.

Una de las técnicas de recolección de información más utilizada es el análisis de contenido, el cual se efectúa sobre producciones generalmente escritas por terceros, y es de destacar que las fuentes documentales suelen dividirse en primarias y secundarias, siendo las planificaciones, los informes, los reportes, los censos, las estadísticas del grupo de estas últimas, el trabajo de investigación contempla la revisión y el análisis documental de documentos y proyectos de orden institucional, planificaciones y registros estadísticos internos y externos al plantel educativo.

3.5.2.1.3. El instrumento.

Para lograr sistematizar la información y los datos obtenidos de los documentos institucionales, bien sean las planificaciones, las estadísticas o los proyectos, se usó una matriz de análisis de contenidos (descriptiva), se trata de un formato generalmente de doble entrada, en cual se consigna información concreta y relacionada a las categorías de análisis y dependiendo el grado de profundidad, sus dimensiones por categoría, su uso facilita ordenar la información (conceptualizarla, justificarla y transferirla), con el propósito de su posterior análisis. En ella se pueden realizar inferencias válidas a partir de la pertinencia y el contexto en el que se ubiquen los documentos analizados.

Los instrumentos tipo matrices están estructurados de tal manera que permita la identificación de las teorías y los recursos tecnológicos, sea página web o herramientas específicas, facilitar su recuperación, asociación y posible implementación en el contexto de la propuesta, del mismo modo permite registrar la información relevante para la investigación, como por ejemplo las estrategias utilizadas, la modalidad y su justificación en la propuesta, las

competencias a desarrollar y el tipo de actividades. La información obtenida sirve de insumo para el desarrollo conceptual y operativo de la propuesta, así mismo permite la fácil recuperación y reconstrucción de la información, organizarla, evitar la pérdida de la información y facilitar su indexado. Adicionalmente, consideran la postura del autor desde la fundamentación Teórica, la Contrastación desde las bases teóricas, y las Inferencias argumentativas desde la postura de los investigadores.

A través del uso de la vía deductiva se buscan sistematizar los procesos en la técnica de revisión documental y para el análisis de contenidos, en este sentido la construcción de inferencias se produce a partir de la abstracción teórica, previa identificación de las categorías de análisis consignadas en el sistema de relaciones teóricas, para el caso de este proyecto de investigación son la mediación didáctica (la mediación lúdica tecnológica), la lecto-escritura y el desempeño académico.

3.5.3. Abordaje Diseño componente empírico – de campo - Nivel descriptivo – explicativo.

3.5.3.1. *Técnica: la encuesta – Instrumento: el cuestionario.*

En busca de caracterizar los contextos y las representaciones de los sujetos, para reducir el universo de estudio, se utilizó la técnica de la encuesta, recurso propio de la investigación cuantitativa, según García Ferrando (1989) se define la encuesta, como “una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de

características”. Para Sierra Bravo (1994), la encuesta “consiste igualmente en la obtención de datos de interés sociológico mediante la interrogación a los miembros de la sociedad, es el procedimiento sociológico de investigación más importante y el más empleado”.

Buendía, Colas y Hernández (1998) definen la encuesta como “Técnica de investigación capaz de dar respuestas a problemas tanto en términos descriptivos como de relación de variables, tras la recogida de información sistemática, según un diseño previamente establecido que asegure el rigor de la información obtenida”. De lo anterior se consideró que el instrumento adecuado para dicho propósito es el cuestionario, cuya finalidad es recolectar información relacionada con las variables de investigación, sus dimensiones e indicadores.

3.5.3.1.1. Procedimiento.

Previa identificación de las unidades de análisis (población de unidades B: estudiantes de educación básica Secundaria, Nivel Grado 8° y población de unidades C: docentes de básica secundaria), se procedió al diseño de dos instrumentos para ser aplicados a cada unidad respectivamente, para la elaboración y aplicación se tuvieron en cuenta varios aspectos, principalmente las teorías de sustento y la bibliografía asociadas a las variables, las dimensiones e indicadores, por lo que el cuestionario en cada caso se estructuró siguiendo la lógica deductiva propia del proceso investigativo.

En ambos casos el instrumento fue un cuestionario estructurado, tipo escala de Likert, dividido en dos partes, la primera los datos generales del encuestado, que busco caracterizar la población estudiada y la segunda el cuerpo del instrumento, en la cual el encuestado emite su opinión en relación al conjunto de aseveraciones relacionadas con las variables objeto de estudio. Dichas aseveraciones fueron redactadas y organizadas de forma coherente, teniendo en cuenta al

rol del encuestado, desde una secuencia que obedece la estructura propia de la lógica de la investigación.

Es de anotar que dadas las circunstancias globales (COVID-19), exigen un distanciamiento social, que no permitió seguir con el desarrollo tradicional de las clases, generalmente llamada normalidad y que llevó a retomar las clases de manera virtual, fue necesario utilizar dentro del procedimiento para la aplicación de los instrumentos, la ayuda de herramientas de acceso virtual, para este caso se empleó la herramienta de la Suite informática de google™ (G Suite™), google forms™. (Ver Anexo 1)

Cuestionario dirigido a estudiantes. <https://forms.gle/CT3zhysWnmakTo9R6>

Cuestionario dirigido a docentes. <https://forms.gle/RCfsPeVCqGCCVh22A>

3.5.3.1.2. *Técnica: la entrevista – Instrumento: El guion de entrevista.*

Como parte del componente cualitativo y con el propósito de indagar más a profundidad sobre el objeto de estudio, sus variables y categorías se planteó la aplicación de el guion de entrevista semiestructurada, que según Toro (1999) estas permiten una mayor recolección de información bajo el método de “sondeo”, es decir, de acuerdo con las respuestas que se van logrando del entrevistador, el entrevistado puede direccionar nuevas preguntas sin alejarse del objetivo del estudio. Sera de tipo exploratorio que parte de indagaciones, considerando la relación con las categorías de análisis, con el fin de direccionar las demás preguntas de acuerdo con la posición de los entrevistados. Es decir, a partir de las respuestas, recolectar datos que permitan introducirse en el relato de los actores, revivir las experiencias y revelar la complejidad de sus prácticas. Tal como lo afirma Velasco y Díaz de Rada (2006) su importancia radica en que

“tejida sobre el diálogo, proporciona discurso ajeno, de los sujetos de estudio”. Es decir basado en opiniones subjetivas del entrevistado.

El instrumento cuenta con una serie de preguntas asociadas a las variables de investigación, sus dimensiones e indicadores. Se dividió en dos partes, la primera los datos generales del encuestado, que busco caracterizar la población estudiada y la segunda el cuerpo del instrumento, donde el encuestado emite su opinión en relación al conjunto de cuestionamientos generadores enunciados; los planteamientos que son respondidos en forma abierta desde su apreciación en relación a lo señalado y manteniéndose dentro de los ejes orientadores o criterios temáticos que guían la entrevista.

3.5.4. Contextos Organizacionales, Comunitarios.

El contexto organizacional la investigación se ubica en la Institución Educativa Técnico Industrial “Blas Torres de la Torre” del Municipio de Soledad, en el departamento del Atlántico, Código Dane: 108758000546. –ITIDA-, es de carácter oficial, aprobada legalmente por la Secretaría de Educación del Departamento del Atlántico, para impartir educación formal en los niveles de pre-escolar, básica y media técnica en dos jornadas diurnas; mediante Resolución 2407 del 24 de diciembre de 1999. Desde el 2003 es administrada por Soledad.

Tabla 3.

Contextos organizacionales

Información complementaria	
Genero	Mixto
Carácter	Técnico

Especialidad	Industrial
Niveles y grados	Preescolar (<i>Transición</i>)
	Básica Primaria (<i>Primero a Quinto</i>)
	Básica Secundaria (<i>Sexto a Noveno</i>)
	Media Vocacional (<i>Decimo y Once</i>)

Fuente: base de datos institución educativa (2020)

Tabla 4.

Cantidad de estudiantes

Cantidad de estudiantes	
Jornada matinal	827 <i>estudiantes</i>
Jornada Tarde	835 <i>estudiantes</i>
Total	1662 <i>estudiantes</i>

Fuente: base de datos institución educativa (2020)

El proyecto educativo itidista, se define como el conjunto de principios, valores, objetivos y políticas, con sólidos fundamentos filosóficos, pedagógicos, científicos y tecnológicos que se concretan en programas, proyectos transversales y planes operativos con sus respectivas acciones relacionadas directamente con los procesos misionales, el currículo y el modelo pedagógico, enfatizando en el aprendizaje constructivista-significativo en interacción con el medio social para dar respuestas a las distintas necesidades del contexto.

3.5.5. Población y muestra.

Según Tamayo (2003), se entiende por población “la totalidad del fenómeno a estudiar, en donde las unidades de población poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”. En el caso de la presente investigación la población de Unidades B está conformada por los estudiantes de educación básica secundaria, nivel grado 8° (Jornada de la mañana Cursos A, B, C y D), y la población de Unidades C está conformada por docentes, directivos docentes, director de grupo y coordinación académica de educación básica secundaria con incidencia directa sobre el grado 8° de la jornada de la mañana.

3.5.5.1. Las Poblaciones.

3.5.5.1.1. Unidades de Análisis. (Estudio Mixto).

Unidad A (*Documentos*).

- Proyecto educativo institucional - *PEI*
- Plan de asignatura lenguaje (2020)
- Plan de asignatura informática (2020)
- Registros estadísticos pruebas internas
- Registros estadísticos pruebas internas externas
- Guía 21 (Aportes para la Construcción de Currículos Pertinentes – competencias laborales generales)
- Guía 30 (Orientaciones generales para la educación en tecnología - Ser competente en tecnología)

Unidades B (*Población*). Conformada por los estudiantes de educación básica Secundaria. Nivel Grado 8° (*mañana A, B, C, D*).

Tabla 5.

Unidad de análisis B

Cantidad de estudiantes Nivel 8°	
<i>Jornada de la Mañana</i>	
<i>A</i>	<i>37 estudiantes</i>
<i>B</i>	<i>36 estudiantes</i>
<i>C</i>	<i>35 estudiantes</i>
<i>D</i>	<i>35 estudiantes</i>
<i>Total Mañana</i>	<i>143 estudiantes</i>

Fuente: base de datos institución educativa (2020)

Unidades C (*Población*). Está conformada por docentes, directivos docentes, director de grupo y coordinación académica de educación básica secundaria con incidencia directa sobre el grado 8° de la jornada de la mañana.

Tabla 6.

Unidad de análisis C

Cantidad de Docentes	
Jornada Mañana	36 Docentes
Jornada Mañana y Tarde	14 Docentes
Total docentes	50 Docentes

Cantidad de Docentes por área de interés	
Docentes lenguaje Jornada Mañana	7 Docentes
Docentes Informática Jornada Mañana	1 Docentes
Total docentes por área de interés	8 Docentes

Fuente: base de datos institución educativa (2020) Población. Unidades de Análisis C

3.5.5.2. Muestra.

Se estudió la vía de acceso digital, técnica de muestreo intencional para las unidades de análisis A (*Documentos*).

- Proyecto educativo institucional - *PEI*
- Plan de asignatura lenguaje
- Plan de asignatura informática
- Registros estadísticos pruebas internas
- Registros estadísticos pruebas internas externas
- Guía 21 (Aportes para la Construcción de Currículos Pertinentes – competencias laborales generales)
- Guía 30 (Orientaciones generales para la educación en tecnología - Ser competente en tecnología)

Según Sierra Bravo (1994) se define muestra como “una parte de un conjunto o población debidamente elegida que se somete a observación científica en representación de un conjunto, con el propósito de obtener resultados válidos, también válidos, para el universo total investigado”.

De acuerdo a lo anterior la muestra tomada de la población estudiada está conformada por estudiantes y docentes (*Unidades B y unidades C*) de educación básica secundaria del grado 8° de la Institución Educativa Técnica Industrial “Blas Torres de la Torre”, con similitudes en cuanto a su caracterización, al nivel de escolaridad, contexto socio económico y etapas de desarrollo humano, debido a esto se le realizó un tratamiento de muestreo. Dada las características de la población y su tamaño, se utilizó la técnica de muestreo aleatorio simple elaborado por Sierra Bravo (1997), donde se seleccionan N unidades tomadas de una población N , con el fin que cada uno de los sujetos de la población de análisis tuvieran la misma probabilidad de ser seleccionados para la conformación de la muestra. El cálculo del tamaño de la muestra se realizó aplicando la fórmula propuesta para poblaciones finitas y estandarizadas en las ciencias sociales.

Unidades B (*muestra*). Conformada por los estudiantes de educación básica Secundaria. Nivel Grado 8° (*mañana*).

Unidades C (*muestra*). Está conformada por docentes (*directivos docentes, director de grupo y coordinación académica*) de básica secundaria. Nivel Grado 8°.

Para el caso de la aplicación del guion de entrevista, se utilizó la técnica de muestreo intencional o por conveniencia, la cual es una técnica de muestreo no probabilístico y no aleatorio, usada principalmente para crear muestras de acuerdo a determinantes como el acceso a la población de estudio y su disponibilidad para constituirse parte de la muestra al momento de aplicación del instrumento, teniendo en cuenta las características de la unidad de análisis, la cual está representada por 10 docentes de educación básica secundaria, los cuales tiene a su cargo el

grado 8°, así mismo hacen parte del área de humanidades, informática, tecnología y trabajan en el desarrollo de proyectos transversales.

Tabla 7.

Cantidad de Docentes por áreas específicas en 8°

Cantidad de Docentes por áreas específicas en 8°	
Docentes área lenguaje Nivel Grado 8°	4 Docentes
Docentes área Informática Nivel Grado 8°	1 Docentes
Docentes área Tecnología Nivel Grado 8°	5 Docentes
Total	10 Docentes

Muestra. Unidades de Análisis C Fuente: base de datos institución educativa (2020) Para la efectuar los cálculos de las muestras se empleó la ayuda de la hoja de cálculo electrónica de *Microsoft Excel 2010™*

Fórmula para cálculo de la muestra poblaciones finitas. Si la población es finita, es decir se conoce el total de la población y se desea saber cuántos del total se tienen que estudiar (la muestra) la fórmula Gabaldon (1980) sería:

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

Dónde:

- n = tamaño de la muestra
- N = Total de la población
- $Z_{\alpha}^2 = 1.96$ al cuadrado (si la seguridad es del 95%)
- p = proporción esperada
- $q = 1 - p$

- $d = \text{precisión}$

Según diferentes seguridades el coeficiente de $Z\alpha$ varía, así:

- Si la seguridad Z_α es del 90% el coeficiente sería 1.645
- ✓ Si la seguridad Z_α es del 95% el coeficiente sería 1.96
- Si la seguridad Z_α es del 97.5% el coeficiente sería 2.24
- Si la seguridad Z_α es del 99% el coeficiente sería 2.576

Tabla 8.

Efecto que tienen los valores de una encuesta en la precisión de los resultados

Efecto que tienen los valores de una encuesta en la precisión de los resultados		
	Si se aumenta el valor	Si se disminuye el valor
Tamaño de la población	La precisión disminuye	La precisión aumenta
Tamaño de la muestra	La precisión aumenta	La precisión disminuye
Nivel de confianza	La precisión aumenta	La precisión disminuye
Margen de error	La precisión disminuye	La precisión aumenta

Fuente. Elaboración Question-20 (2020)

Calculo tamaño de la muestra. (Unidades de Análisis B - Estudiantes)

Fórmula Gabaldon (1980):

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

Dónde:

- n = tamaño de la muestra
- N = Total de la población (143)
- $Z_{\alpha}^2 = 1.96$ al cuadrado (si la seguridad es del 95%)
- p = proporción esperada (en este caso 50% = 0.5)
- $q = 1 - p$
- d = precisión (5%)

Seguridad = 95%; Precisión = 5%; proporción esperada = 50% (0.5)

N	143											
Z_{α}	1.96											
p	0.5	$n = 143$	3.84	0.5	0.5	/	0.0025	142	+	3.84	0.5	0.5
q	0.5		137.3372			/	0.355		+	0.9604		
d	0.05		137.3372			/				1.3154		
104												

- Tamaño del universo (143), Número de personas que componen la población a estudiar.
- Heterogeneidad % (50%), Es la diversidad del universo. Lo habitual suele ser 50%.
- Margen de error (5%), Menor margen de error requiere mayores muestras.
- Nivel de confianza (95%), Cuanto mayor sea el nivel de confianza, mayor tendrá que ser la muestra (95% - 99%).

- Nivel de confianza (95%), Cuanto mayor sea el nivel de confianza, mayor tendrá que ser la muestra (95% - 99%).

El tamaño de muestra para la Población finita de *análisis C* es 50, es decir el resultado anterior debe interpretarse así: Si se encuesta a 44 personas, el 95% de las veces el dato que quieres medir estará en el intervalo $\pm 5\%$ respecto al dato observado en la encuesta.

3.5.6. Validez y confiabilidad de los instrumentos

Los instrumentos tipo cuestionario fueron sometidos a procesos de validez y confiabilidad, que garanticen la rigurosidad científica. Para el caso de la validez de los instrumentos de investigación, se recurrió al juicio de expertos, se trata de la valoración de al menos tres (3) expertos con estudios universitarios superiores (maestría y/o doctorado) con suficiente manejo y experticia, en lo que a las categorías de investigación se refiere. A saber el fomento de la expresión oral y escrita, la mediación didáctica y el desempeño académico.

Los expertos evaluaron todos y cada uno de ellos, determinando si los instrumentos de medición, reúnen los indicadores mencionados, emitiendo su apreciación de acuerdo a la correspondencia con el contexto teórico de la variable, la claridad y la coherencia en la redacción y la pertinencia con la variable de objeto de estudio, de la siguiente manera:

Para el caso de los instrumentos de campo, a saber el *Instrumento 1*. Cuestionario dirigido a docentes de básica secundaria, *Instrumento 2*. Cuestionario dirigido a estudiantes de básica secundaria, e *Instrumento 3*. Guion de entrevista dirigido a docentes de básica secundaria, deberían responder a los siguientes criterios:

- La pertinencia: relación entre la aseveración, los objetivos y la variable de objeto de estudio en el instrumento.
- La redacción: se interpreta el enunciado de la aseveración con claridad, hay precisión en el uso del vocabulario, el lenguaje es acorde de acuerdo al tipo de participante.
- El diseño y construcción del instrumento: atiende al propósito planteado por la naturaleza del instrumento en cuanto a su estructura, organización, forma, tipo y tamaño de letra y espacios
- La coherencia: correspondencia entre el contenido de cada aseveración y los objetivos de la investigación.
- La correspondencia con el contexto teórico de la variable

Del mismo modo para los instrumentos del componente teórico documental, a saber el *Instrumento 4*. Ficha de resumen documental, y el *Instrumento 5*. Matriz de análisis de contenido, dichos instrumentos deberían responder a los siguientes criterios de validación:

- Pertinencia.
- Redacción
- Diseño y construcción del instrumento
- Coherencia
- Suficiencia
- Relevancia

3.5.6.1. La confiabilidad y el coeficiente α Alfa de Cronbach.

Con el propósito de determinar la confiabilidad de los instrumentos se procedió a seleccionar de manera aleatoria el 10% de la muestra en las unidades de *análisis B* (estudiantes) y en las unidades de análisis C (docentes) la cantidad seleccionada fue de 14 estudiantes y 5 docentes, cumpliendo de esta manera con la cantidad requerida para la prueba piloto o pre-test.

La confiabilidad de un instrumento, según su propósito y características, se puede medir de varias formas, este caso se refiere a la confiabilidad en términos de su homogeneidad o consistencia interna, expresado básicamente como un coeficiente de correlación. Una forma específica de medir el coeficiente de confiabilidad vinculado a la homogeneidad o consistencia interna, es utilizar el coeficiente α (alpha), propuesto por Lee J. Cronbach en 1951.

En continuidad con lo anterior, se puede decir que Cronbach con la creación del coeficiente α , buscó que los investigadores fueran capaces de evaluar la confiabilidad o consistencia interna de un instrumento constituido ya sea por una escala Likert, o cualquier escala de opciones múltiples. Siendo su fórmula la que ha recibido mayor aceptación hasta el día de hoy.

Para calcular el coeficiente α Cronbach el investigador determina la correlación de cada ítem con cada uno de los otros, resultando una gran cantidad de coeficientes de correlación. El valor de α es el promedio de todos los coeficientes de correlación (Cozby, 2005). Es decir, el coeficiente α Cronbach se considera como la media de todas las correlaciones de división por mitades posibles (Cohen y Swerdlik, 2001).

3.5.6.1.1. Procedimiento.

El análisis de confiabilidad de los cuestionarios, se desarrolló a través del análisis de consistencia interna, utilizando como indicador el Coeficiente de Alfa de Cronbach. En el cual para el cálculo de su coeficiente α , según Hernández, Fernández, y Baptista (2010), inciden en el número de ítems que tenga el instrumento. Del mismo modo se plante a una escala con valores que van desde 0 hasta el 1, otorgando valores al Coeficiente α (Alfa), indicando 0 una confiabilidad nula y valores iguales o cercanos a 1, la máxima confiabilidad. Diversos autores han planteado escalas de interpretación, pero todos coinciden en que valores cercanos a 0, representan confiabilidad nula, y valores cercanos a 1 o mayores indican la máxima confiabilidad.

De acuerdo a lo expresado anteriormente, se aplicó la fórmula del Indicador del coeficiente α Alfa de Cronbach (1951), tanto a las unidades de análisis B, como a las unidades de análisis C:

$$\alpha = \left[\frac{K}{K - 1} \right] \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Dónde:

α : Coeficiente de confiabilidad de Alfa Cronbach

K : Número de ítems

\sum : Sumatoria

S_i^2 : Varianza de cada ítem

S_T^2 : Varianza de los puntajes totales.

Aplicación fórmula del coeficiente de fiabilidad de Alfa Cronbach.

Después de tabular los resultados obtenidos de las muestras tomadas para la prueba piloto y aplicar y desarrollar la formula antes mencionada se obtiene:

Tabla 9.

Calculo del coeficiente de confiabilidad de Alfa Cronbach para población de unidades B. Instrumento 2. Cuestionario dirigido a estudiantes de básica secundaria:

ESTUDIANTE ENCUESTADO	ITEMS																
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	SUMA
E1	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	77
E2	3	3	2	3	4	2	2	2	2	1	2	2	4	4	1	1	38
E3	3	3	4	5	5	4	3	5	5	4	4	4	5	5	5	5	69
E4	5	3	2	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	72
E5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	77
E6	5	5	4	5	5	5	4	4	5	1	1	4	5	5	5	3	66
E7	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	74
E8	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	75
E9	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	76
E10	4	4	4	4	5	4	3	3	4	2	2	3	5	4	3	2	56
E11	5	5	5	5	5	5	5	2	4	4	5	5	5	5	5	4	74
E12	3	4	3	1	4	4	3	2	4	3	3	4	5	5	5	4	57
E13	3	4	4	4	2	5	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	50
E14	3	3	4	4	4	4	2	4	5	2	2	4	5	5	4	2	57
VARIANZA	0.714	0.694	1.000	1.066	0.673	0.679	1.168	1.408	0.776	1.633	1.944	0.781	0.658	0.658	1.597	1.694	
SUMATORIA DE VARIANZAS	17.143																
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEMS	135.388																

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

α	Coficiente de confiabilidad del cuestionario	→	0.93
K	Número de ítems del instrumento	→	16
$\sum S_i^2$	Sumatoria de las varianzas de los ítems	→	17.143
S_T^2	Varianza total del instrumento	→	135.388

RANGO	CONFIABILIDAD
0.53 a menos	Confiabilidad nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
1	Confiabilidad perfecta

0.93 Instrumento 2. Es de excelente confiabilidad

Interpretación según George y Mallery (1995)

Tabla 10.

Calculo del coeficiente de confiabilidad de Alfa Cronbach para población de unidades C. Instrumento 1. Cuestionario dirigido a docentes de básica secundaria:

DOCENTE ENCUESTADO	ITEMS																
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	SUMA
D1	2	2	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	58
D2	4	2	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	2	67
D3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	3	64
D4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	2	69
D5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	75
VARIANZA	0.960	0.960	0.240	0.240	0.160	0.160	0.560	0.160	0.160	0.240	0.240	0.160	0.240	0.240	0.160	0.640	
SUMATORIA DE VARIANZAS	5.520																
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEMS	31.440																

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

α	Coficiente de confiabilidad del cuestionario	→	0.88
K	Número de ítems del instrumento	→	16
$\sum S_i^2$	Sumatoria de las varianzas de los ítems	→	5.520
S_T^2	Varianza total del instrumento	→	31.440

RANGO	CONFIABILIDAD
0.53 a menos	Confiabilidad nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
1	Confiabilidad perfecta

0.88 Instrumento 1. Es de excelente confiabilidad

Interpretación según George y Mallery (1995)

Fuente. Elaboración propia usando Microsoft Excel (2020)

3.5.6.2. Técnicas de análisis de información.

Dado que el enfoque de investigación es el racionalista crítico (cualicuantitativo - Mixto - Complementario), en el cual se recolectan datos cualitativos y cuantitativos para su posterior análisis, con el propósito de tener una visión más profunda del fenómeno en estudio. Tal como lo expreso Greene (2007), Tashakkori y Teddlie (2008), Hernández Sampieri y Mendoza (2008), y Bryman (2008) presentan ocho pretensiones básicas del enfoque mixto:

- 1 Triangulación (corroboración): lograr convergencia, confirmación y/o correspondencia o no, de métodos cuantitativos y cualitativos. El énfasis es en el contraste de ambos tipos de datos e información.
- 2 Complementación: mayor entendimiento, ilustración o clarificación de los resultados de un método sobre la base de los resultados del otro método.
- 3 Visión holística: obtener un abordaje más completo e integral del fenómeno estudiado usando información cualitativa y cuantitativa (la visión completa es más significativa que la de cada uno de sus componentes).
- 4 Desarrollo: usar los resultados de un método para ayudar a desplegar o informar al otro método en diversas cuestiones, como el muestreo, los procedimientos, la recolección y el análisis de los datos. Incluso, un enfoque puede proveerle al otro de hipótesis y soporte empírico.
- 5 Iniciación: descubrir contradicciones y paradojas, así como obtener nuevas perspectivas y marcos de referencia, y también a la posibilidad de modificar el planteamiento original y resultados de un método con interrogantes y resultados del otro método.

- 6 Expansión: extender la amplitud y el rango de la indagación usando diferentes métodos para distintas etapas del proceso investigativo. Un método puede expandir o ampliar el conocimiento obtenido en el otro.
- 7 Compensación: un método puede visualizar elementos que el otro no, las debilidades de cada uno puede ser subsanadas por su "contraparte".
- 8 Diversidad: obtener puntos de vista variados, incluso divergentes, del fenómeno o planteamiento bajo estudio. Distintas ópticas ("lentes") para estudiar el problema

El análisis de la información recolectada mediante la aplicación de los instrumentos aplicados, fue en primera instancia a través de la estadística descriptiva, por medio de la cual se pretende medir y explicar los ítems relacionados en cada uno de los cuestionarios y que a su vez guardan correspondencia con las variables de investigación. Es decir los datos obtenidos en los instrumentos aplicados a las poblaciones unidades de análisis, son manejados mediante la estadística descriptiva, la cual conlleva recolección, tabulación, clasificación y codificación de datos obtenidos de los instrumentos, para posteriormente analizarse, interpretarse y representarse en diagramas de barras y diagrama circular.

En una segunda instancia, y a partir del análisis estadístico descriptivo, se acude al análisis inferencial, con el cual se busca interrelacionar las variables, determinar dependencias, interdependencia o independencia entre ellas, haciendo comparaciones con variables de naturaleza cualitativa y cuantitativa, buscando comprender su comportamiento.

3.5.7. Componente propositivo.

A partir de los hallazgos se busca alcanzar el nivel propositivo, diseñando una propuesta de mediación didáctica que fundamentada en la lúdica y la apropiación tecnológica contribuya al

fortalecimiento de la expresión oral y escrita y al mejoramiento del desempeño en la educación básica secundaria, la cual cuenta con un componente pedagógico y uno operativo, desarrollados sobre el uso de la lúdica y la tecnología, constituido por un conjunto de estrategias que busque dar respuestas a las necesidades educativas encontradas.

3.5.7.1. Metodología de la propuesta.

El desarrollo de la propuesta se orienta a la obtención de un producto tecnológico, define un conjunto de estrategias didácticas que pone a disposición de la comunidad educativa, directamente al cuerpo docente una variedad de recursos digitales al servicio de la educación, entre estos aquellos que posibilitan la ludificación de la clase, así mismo se encuentran disponibles elementos que permiten la capacitación y el desarrollo de competencias TIC, comunicativas y lingüísticas. Contempla la ludificación / gamificación del aula como alternativa que fortalece el nexo mediador en los procesos de enseñanza aprendizaje. La propuesta de mediación didáctica se desarrolla a partir de la integración de componentes pedagógicos y lúdico-tecnológicos, que hace uso de la suite informática de google - G-Suite, la cual pone a disposición una serie de herramientas digitales abiertas, que interactúan entre sí para complementarse, para ofrecer la flexibilidad que los usuarios necesitan para el desarrollo del acto didáctico.

En este sentido Marqués (2001) define el acto didáctico como la actuación del profesor para facilitar los aprendizajes de los estudiantes. Se trata de una actuación cuya naturaleza es esencialmente comunicativa. Es decir el proceso de enseñanza aprendizaje surge de la unión, del intercambio, del vínculo que se establece entre profesor y alumno, en un contexto determinado y con unos medios y estrategias concretas. Así mismo Ferrández (1997) expresa que el acto

didáctico es el momento en que se procesa la información y los diferentes implicados adquieren un sentido pedagógico: lo mediacional, lo contextual, las estrategias. Siendo la propuesta de mediación didáctica una alternativa que se desarrolla en función de estrategias que facilitan los procesos de enseñanza aprendizaje, con el propósito de fortalecer la expresión oral y escrita y mejorar el desempeño académico.

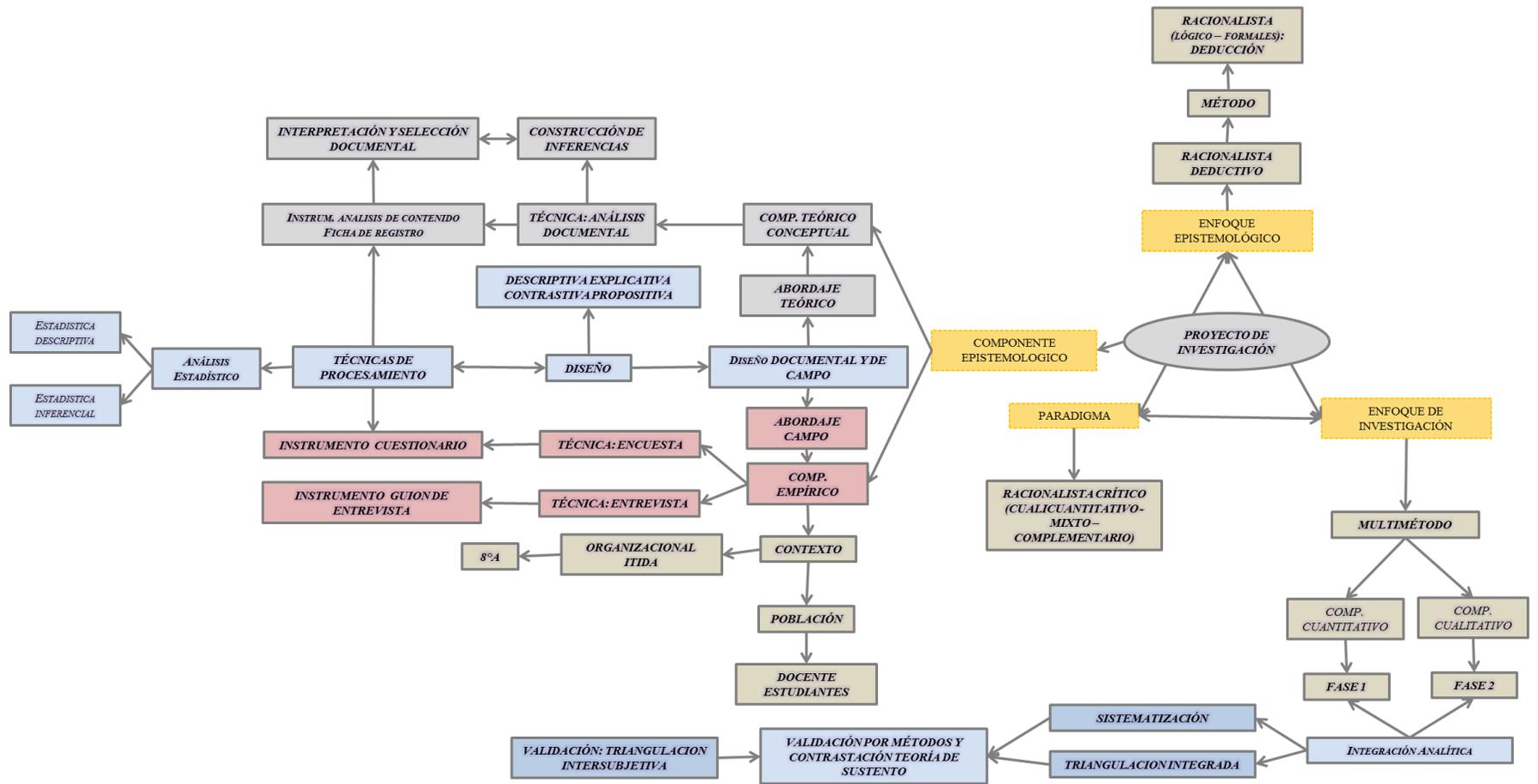


Figura 3. Ruta Metodológica. Fuente: Elaboración propia (2020)

Capítulo IV

4. Procesamiento y análisis de hallazgos y resultados

El presente capítulo se desarrolla con el propósito de analizar e interpretar los resultados obtenidos durante la aplicación de los instrumentos de investigación, utilizados para cada una de las unidades de análisis descritas en el estudio de investigación, con la intención de establecer las relaciones existentes entre las variables de investigación, así como las dimensiones e indicadores que la integran, inicialmente se presentan los resultados y su procesamiento, luego se procede al análisis de resultados para cada uno de los instrumentos, para finalmente proceder con la discusión general de resultados.

En este capítulo se exponen los resultados de manera ordenada y sistémica, de acuerdo a los criterios y fases planteados durante la aplicación de los instrumentos, teniendo en cuenta que los instrumentos estaban organizados en dos partes, a saber, una caracterización y el cuerpo del instrumento, de esa misma manera se procede a presentar los resultados.

4.1. Presentación de los resultados

4.1.1. Resultados instrumento 1 - Cuestionario dirigido a docentes. - Población de unidades C.

4.1.1.1. *La caracterización.*

La primera parte del cuestionario aplicado a los docentes, está relacionado con una caracterización de la población, su objetivo principal es indagar y recolectar información acerca

de su edad, tiempo de servicio, formación, cargos, estatuto que rige su función docente, intereses de formación y su uso de cuentas y usuarios de servidores de correo electrónico.

Tabla 11.

Rango de edad de los docentes

Rango de edad	Resultados	Porcentajes
menos de 30	2	5%
31 - 40	8	18%
41 - 50	9	30%
51 - 60	13	30%
61 - 70	12	27%
Total	44	100%

Fuente: elaboración de los autores (2020)

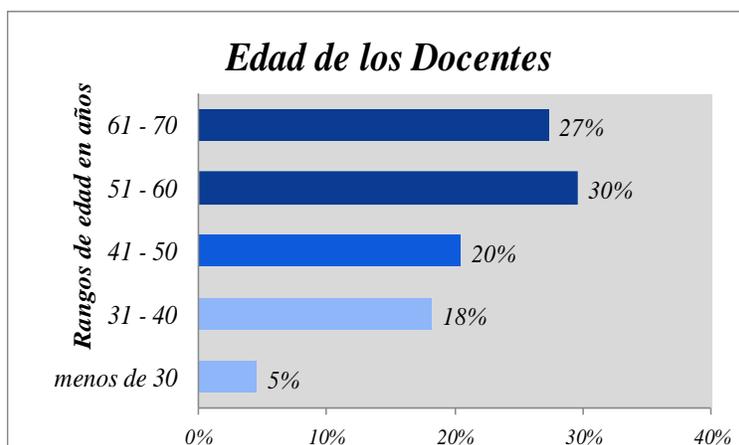


Figura 4. Edad de los docentes. Fuente: elaboración de los autores (2020)

De acuerdo a lo entregado por la tabla 11 y el gráfico 3, se muestra que un 57% de los docentes están en edades entre los 51 y 70 años de edad, un 30% en edades del 41 a los 50 años y solo un 23% están en edades por debajo de los 40 años. Por lo que se considera que la relación TIC y edad, establece desigualdades en las sociedades a nivel informático y tecnológico, colocando al colectivo de adultos mayores en situación de desventaja en relación al uso de las

tecnologías digitales, frente al resto de la sociedad, marcando en algunos casos un sentido de exclusión digital. Tal como lo expresó Agudo Prado, Fombona y Pascual, (2013) Las TIC se convierten para los mayores como una oportunidad de seguir integrados en la sociedad, es decir convertir esa desventaja o debilidad en una oportunidad de inclusión.

Tabla 12

. Estudios realizados

Estudios realizados	Resultados	Porcentajes
Doctorado	1	2%
Maestría	9	20%
Especialización	24	55%
Pregrado	10	23%
Total	44	100%

Fuente: elaboración de los autores (2020)

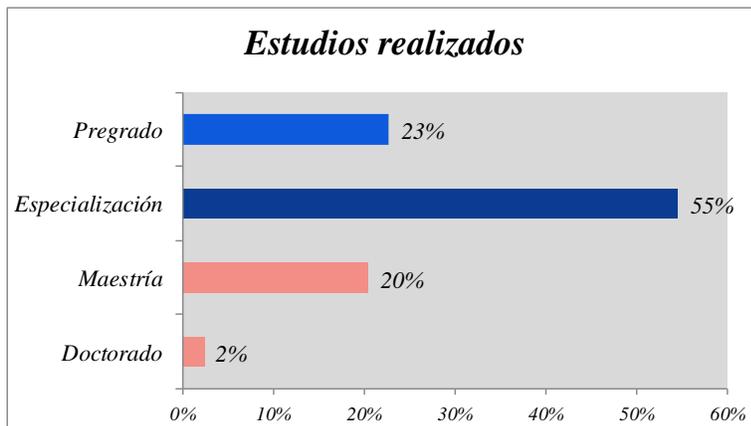


Figura 5. Estudios realizados. Fuente: elaboración de los autores (2020)

Así mismo es notoria la participación de docentes en cursos de formación posgradual, tal como se muestra en la tabla 12 y el gráfico 4, donde un 55% de los docentes poseen cursos de especialización, un 20% estudios de maestría y un 2% estudios doctorales, abarcando un 77% de

los docentes con estudios de posgrado y solo un 23% con estudios de pregrado ubicándose la mitad de este colectivo dentro del 23% que están en edades por debajo de los 40 años, es decir la mitad de los docentes “jóvenes” o bien menores de 40 años, son los que poseen solo estudios de pregrado.

De acuerdo a lo anterior, se expresa que existe concordancia entre lo evidenciado en la institución educativa, y lo planteado por el MEN, en cuanto a la formación docente para calidad educativa se refiere, dado que lo planteado en las bases del plan de desarrollo, el plan sectorial de educación y el plan nacional de formación docente de la actual vigencia, establecen un programa de formación profesional de docentes y directivos docentes para mejorar la calidad de la educación en sus diferentes niveles de formación. En este orden de ideas atiende a lo expresado por Kincheloe (1989), en cuanto al desarrollo de habilidades para la enseñanza y del pensamiento crítico, si bien es cierto que los procesos de formación favorecen al desarrollo de capacidades, habilidades y competencias, estos deben estar orientados a cubrir las necesidades socioculturales actuales, para no entrar en la obsolescencia o de formación inactiva.

Tabla 13.

Años de experiencia

Años de experiencia	Resultados	Porcentajes
1 a 5	4	9%
5 a 10	6	14%
10 a 15	4	9%
15 a 20	1	2%
mas de 20	29	66%
Total	44	100%

Fuente: elaboración de los autores (2020)

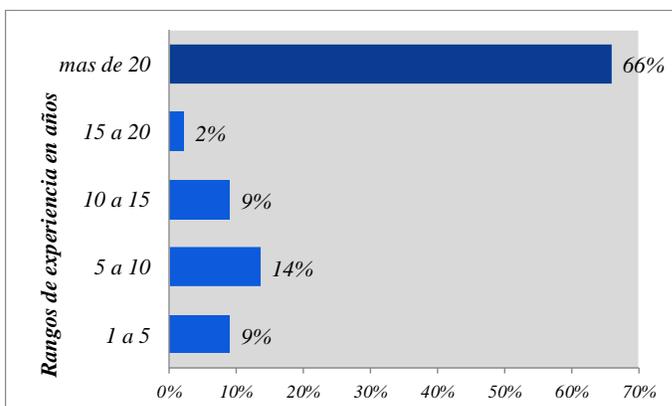


Figura 6. Años de experiencia. Fuente: elaboración de los autores (2020)

Cuando se habla de la experiencia en el campo educativo, el concepto evoca inevitablemente vivencias asociadas a la actividad académica, al manejo de clases y el dominio disciplinar, sin embargo la experiencia también trae consigo riesgos para la práctica educativa, dado que en algunos casos la experiencia resulta autoexcluyente, cuando de responder a las necesidades educativas actuales se refiere, por ejemplo desarrollo de competencias tecnológicas, técnicas de enseñanza contemporáneas, etc.

Tabla 14.

Estatuto docente

Estatuto docente	Resultados	Porcentajes
Decreto 2277	23	52%
Decreto 1278	21	48%
Total	44	100%

Fuente: elaboración de los autores (2020)

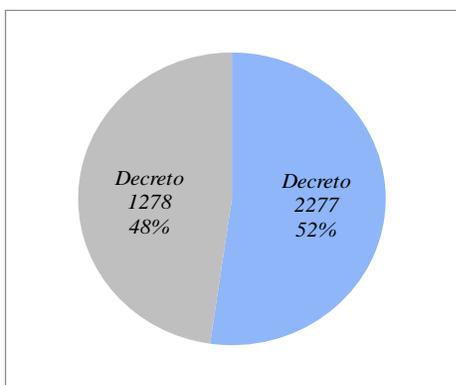


Figura 7. Estatuto docente. Fuente: elaboración de los autores (2020)

De acuerdo a lo entregado por la tabla 13 y el gráfico 5, se evidencia que el 66% de los docentes de la institución cuentan con más de 20 años de experiencia, el restante 34% cuentan con menos de 20 años de experiencia, repartidos de la siguiente manera, el 9% de 1 a 5 años, el 14% de 5 a 10 años, el 9% de 10 a 15 años y un 2% de 15 a 20 años, lo que muestra una diferencia generacional significativa, que guarda relación directa con la edad de los docentes y el estatuto que rige su ejercicio profesional. Ver tabla 14 y gráfico 6.

En este sentido Dewey (1938) expresa, “...ninguna de estas palabras, de, por, o para, nombra algo que es en sí evidente. Cada una implica un reto para descubrir y poner en operación desde un principio de orden y organización, que se deriva de la comprensión de lo que significa la experiencia educativa”, según el autor la educación requiere una buena filosofía de la experiencia y su posterior instrumentación para construir lo que él llamó el “continuo de la experiencia”. En este sentido Dewey, enuncia que la relación entre teoría y práctica de la experiencia educativa ha sido difícil de alcanzar y las voces que promueven la experiencia todavía permanecen como figuras marginales en oposición a las prácticas educativas dominantes. De manera concluyente Larrosa (2003, p. 97) expresa que sabemos muchas cosas, pero nosotros mismos no cambiamos

con lo que sabemos (...) Esto sería una relación con el conocimiento que no es experiencia puesto que no se resuelve en la formación o la transformación de lo que somos.

Así mismo se consultó acerca de los ámbitos de formación en los últimos 5 años, expresando resultados de la siguiente manera. Ver tabla 15 y grafico 7.

Tabla 15.

Ámbitos de formación

Ámbitos de formacion	Resultados	Porcentajes
Planes de área	30	68%
Proyecto Educativo Institucional - PEI	11	25%
Lectura y escritura	2	5%
Ley 115 de 1994 y el Decreto 1860/1994	1	2%
Total	44	100%

Fuente: elaboración de los autores (2020)

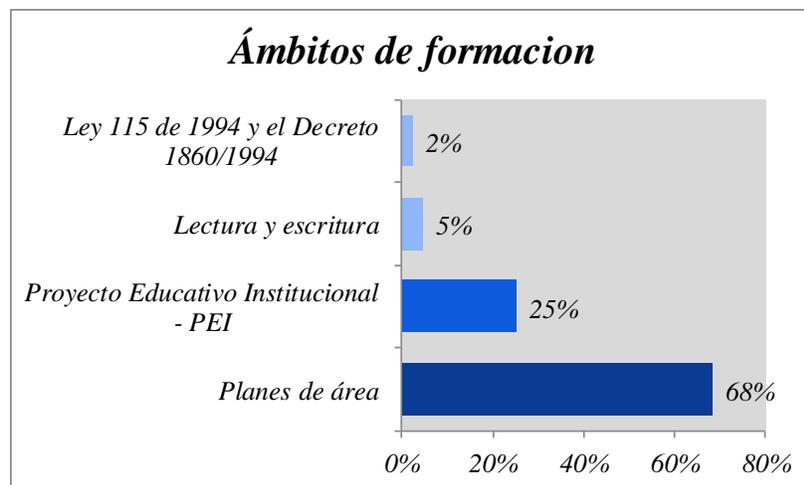


Figura 8. Ámbitos de formación. Fuente: elaboración de los autores (2020)

De acuerdo a lo anterior se evidencia que los últimos cinco años, el 68% de los docentes se han formados en planes de área, un 25% sobre el PEI, y un 5% y un 2% en lectura y escritura y

ley 115 y decreto 1860 respectivamente. Dejando ver las preferencias en cuanto a la formación, y la necesidad cada vez más recurrente de formar docentes con competencias TIC, desempeño académico, etc., muy a pesar de los diversos programas y planes que al respecto viene desarrollando el estado colombiano, sobre todo en materia de la formación de docentes en TIC, educación digital, virtualidad, principalmente en los momentos vividos a raíz de la emergencia sanitaria (Covid-19). También estos resultados están marcados por la diferencia generacional existente en la institución, y que causa exclusión digital. Tal como lo expresan Sánchez & Valdez (2003 p. 75), “el interés es la correspondencia entre ciertos objetos y las tendencias propias del individuo frente a ellos”.

En este sentido el interés de formación profesional es la orientación y la actuación emocionalmente positiva hacia el objeto y sujeto de la actividad pedagógica. De ahí que el individuo que posee este interés además de tener necesidad por la actividad pedagógica, por su conocimiento profundo y por su ejecución práctica, experimenta alegría y satisfacción hacia la labor realizada, así como por los éxitos alcanzados, impulsa sus acciones hacia la obtención de fines vinculados al objeto de la misma Rojas Valladares, (2003). Adicionalmente se debe considerar la relación entre la vocación, edad y el interés de formación y responde a mentalidades que promueven la formación continua. En este sentido, (Cronbach (1972), afirma que los intereses vocacionales, no se definen hasta una etapa de la vida, siempre quedan posibilidades para continuar el desarrollo de habilidades, destrezas, de manera que un individuo, una vez que haya alcanzado una formación profesional, continua tomando decisiones profesionales.

Adicionalmente se consulto acerca del uso de cuentas de correo electrónico, así como la preferencia de servidores para tal fin, los resultados se relacionan a continuación en la tabla 16 y grafico 8.

Tabla 16.

Servidor de correo electrónico

Servidor de correo electrónico	Resultados	Porcentajes
Gmail (Google)	27	61%
hotmail/Outlook (Microsoft)	13	30%
Yahoo (Verizon)	3	7%
WhatsApp (Facebook)	1	2%
Total	44	100%

Fuente: elaboración de los autores (2020)

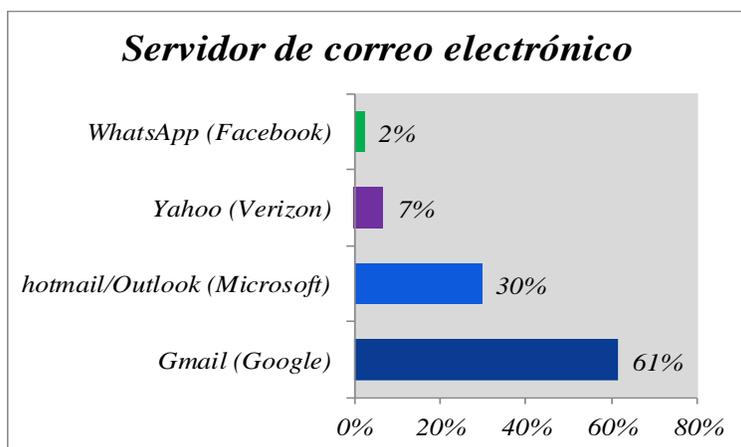


Figura 9. Servidor de correo electrónico. Fuente: elaboración de los autores (2020)

De acuerdo a los resultados expresados anteriormente, se evidencia que al menos el 98% de los docentes usa una cuenta de correo electrónico, repartiendo sus preferencias por Gmail (de la suite informática Google) con un 61%, hotmail/Outlook (Microsoft) con un 30%, Yahoo con un 7%, y un 2% con un resultado no correspondiente a la pregunta por WhatsApp, dejando ver que el uso de un correo electrónico (ya establecido y en uso por al menos 10 años), no guarda una

relación o dependencia directa con la edad de los docentes, demostrando que el adiestramiento y uso de herramientas y dispositivos electrónicos, es posible sin importar la edad.

En la segunda parte del instrumento analizado, también llamado cuerpo de la encuesta se indaga sobre información correspondiente a cada una de las variables, dimensiones, indicadores e ítems estudiados. Por consiguiente se abordaran para el respectivo análisis de los resultados. Inicialmente se muestra el análisis descriptivo de manera individual, es decir ítem por ítem, para luego analizarlos de manera correlacional.

Tabla 17.

Resultados estadísticos generales instrumento 1

		Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16
N	Válido	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44
	Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Media		1,98	2,23	1,70	1,61	1,50	1,55	1,80	1,66	1,55	1,48	1,48	1,61	1,48	1,52	2,20	2,25
Error estándar de la media		,136	,134	,101	,099	,089	,083	,083	,079	,100	,089	,083	,087	,083	,095	,128	,149
Mediana		2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00
Moda		2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2
Desviación estándar		,902	,886	,668	,655	,591	,548	,553	,526	,663	,590	,549	,579	,549	,628	,851	,991
Varianza		,813	,784	,446	,429	,349	,300	,306	,276	,440	,348	,302	,336	,302	,395	,725	,983
Asimetría		1,042	,789	,911	,599	,709	,257	-,079	-,184	1,330	,803	,534	,284	,534	,795	1,007	,366
Error estándar de asimetría		,357	,357	,357	,357	,357	,357	,357	,357	,357	,357	,357	,357	,357	,357	,357	,357
Curtosis		,729	,125	1,866	-,576	-,420	-1,063	-,032	-,906	2,811	-,286	-,861	-,706	-,861	-,312	1,883	-,829
Error estándar de curtosis		,702	,702	,702	,702	,702	,702	,702	,702	,702	,702	,702	,702	,702	,702	,702	,702
Rango		3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	3

Mínimo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Máximo	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	5	4	
Suma	87	98	75	71	66	68	79	73	68	65	65	71	65	67	97	99	
	25	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,25
Percentiles	50	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00
	75	2,00	2,75	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

Tabla 18.

Ítem 1

El desarrollo del currículo, así como las actividades evaluativas y de aprendizaje permiten al estudiante la producción escrita de textos.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	13	29,5	29,5	29,5
De acuerdo	24	54,5	54,5	84,1
Válido Indiferente neutro	2	4,5	4,5	88,6
En desacuerdo	5	11,4	11,4	100,0
Total	44	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

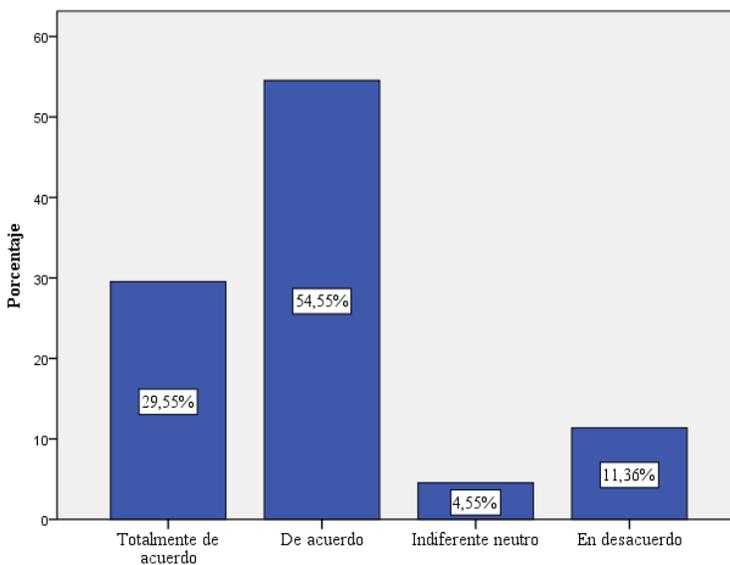


Figura 10. Ítem 1

Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

La atención a la escritura académica es una necesidad cada vez más recurrente en las aulas en todas las áreas disciplinares, dicha necesidad se manifiesta en todas las etapas formativas, desde la educación básica primaria hasta los estudios de posgrado, donde se hace más notoria, por la naturaleza de la producción escrita como práctica comunicativa situada en un contexto social. En

consideración Bajtin (1979) ubica a las prácticas de escritura como prácticas de naturaleza dialógica que, a diferencia del discurso oral, se producen en diferido por cuanto la interacción entre emisor y receptor no tiene lugar en el mismo contexto espacio-temporal.

Tabla 19.

Ítem 2

El estudiante logra dar un sentido semántico completo al material escrito suministrado para la clase.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	7	15,9	15,9	15,9
De acuerdo	26	59,1	59,1	75,0
Válido Indiferente neutro	5	11,4	11,4	86,4
En desacuerdo	6	13,6	13,6	100,0
Total	44	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

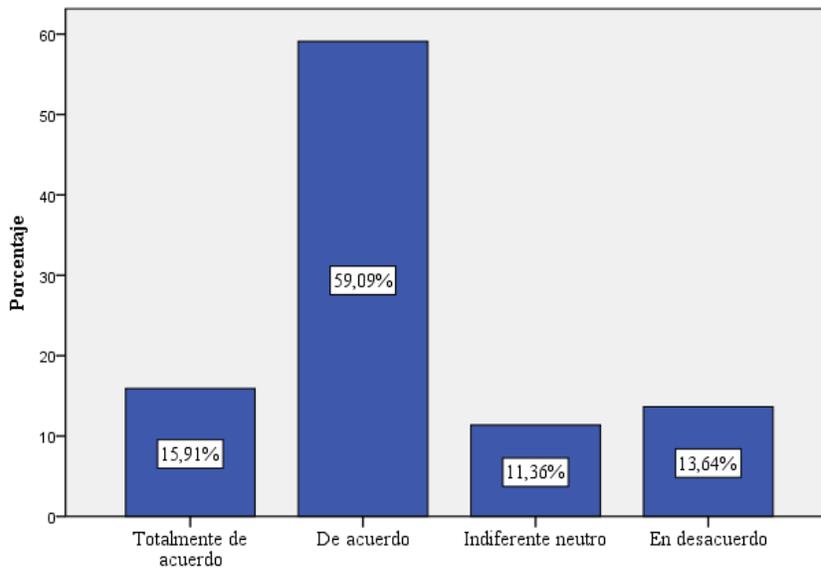


Figura 11. Ítem 2. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

En concordancia a los resultados mostrados en la tabla 19 Luria (1980) considera que el proceso fundamental del acto de comprensión del discurso es descifrar del significado de toda la comunicación, el sentido interno o "subtexto". De manera que se alcance el sentido semántico completo del texto. Adicionalmente Vigotsky (1934/1983), señala el papel decisivo del proceso de paso de la estructura externa del texto al "subtexto o sentido" que está contenido en la comunicación verbal. Para la comprensión verdadera del sentido de la expresión se debe pasar del significado externo (texto superficial) al subtexto profundo y luego al motivo que está en la base de la comunicación.

Tabla 20.

Ítem 3

La lectura crítica evalúa tres competencias, las habilidades cognitivas necesarias para leer de manera crítica: *a)* identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto; *b)* comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global; *c)* reflexionar en torno a un texto y evaluar su contenido (aproximación propiamente crítica). Desde este referente diseña y ejecuta estrategias didácticas que favorecen la lectura crítica.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	17	38,6	38,6	38,6
De acuerdo	24	54,5	54,5	93,2
Válido Indiferente neutro	2	4,5	4,5	97,7
En desacuerdo	1	2,3	2,3	100,0
Total	44	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

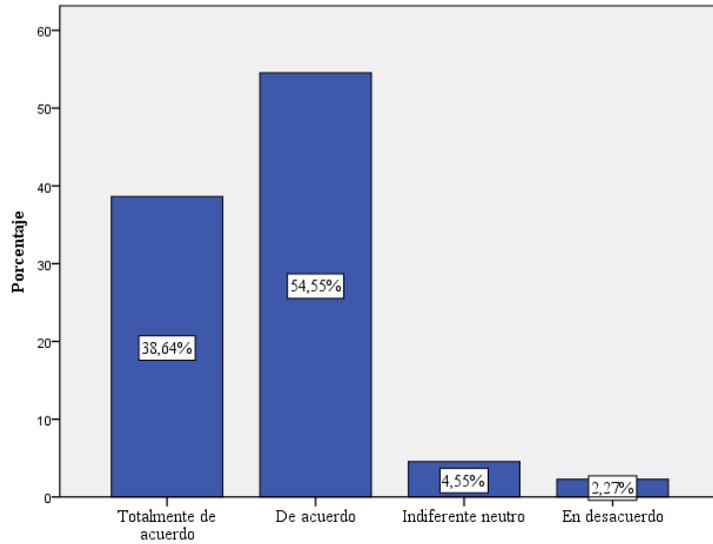


Figura 12. Ítem 3. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Tabla 21.

Ítem 4

La expresión oral es uno de los aprendizajes más complejos para desarrollar en los contextos escolares, es indispensable que el estudiante aprenda a expresar de forma correcta y clara lo que se piensa. De acuerdo a lo anterior se hacen actividades que reflejan ejercicios de expresión oral en el estudiante.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	21	47,7	47,7	47,7
Válido De acuerdo	19	43,2	43,2	90,9
Válido Indiferente neutro	4	9,1	9,1	100,0
Total	44	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

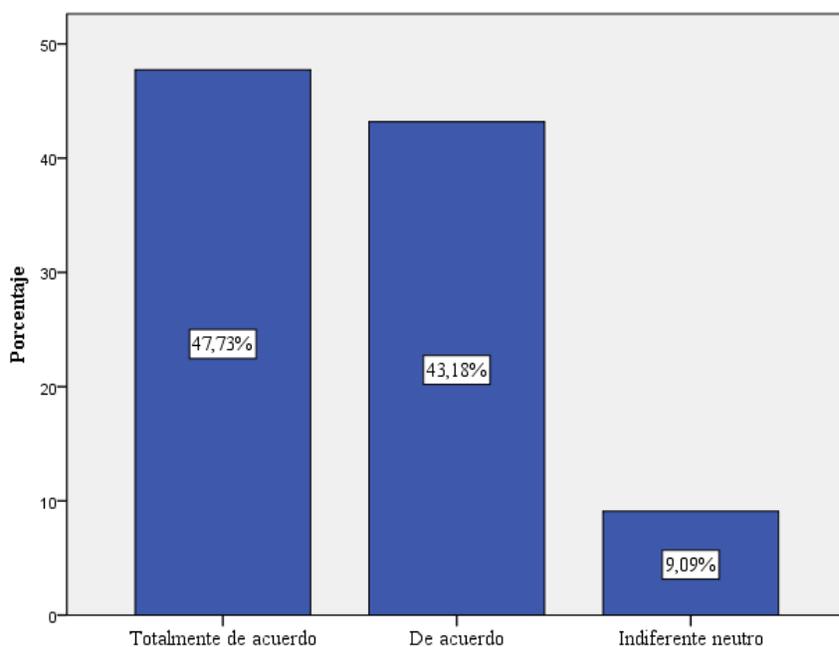


Figura 13. Ítem 4. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Tabla 22.

Ítem 5

El área de lenguaje y sus componentes de lectura y escritura, curricularmente son visibles como una asignatura dentro del plan de estudios, así mismo constituye un eje transversal de soporte para las demás disciplinas académicas.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	24	54,5	54,5	54,5
De acuerdo	18	40,9	40,9	95,5
Indiferente neutro	2	4,5	4,5	100,0
Total	44	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

En correspondencia a los resultados asociados a la lectura crítica, se evidencia por parte de los docentes que los estudiantes son capaces de interactuar con el texto, de poner en relación con el mismo sus conocimientos previos y los actuales, así mismo, son capaces de reflexionar sobre el

contenido, valorándolo y juzgándolo con la finalidad de incorporarlo o no a sus conocimientos.

De modo que la lectura crítica es la piedra angular en la formación de humana y le proporciona recursos para expresarse de manera oral y escrita.

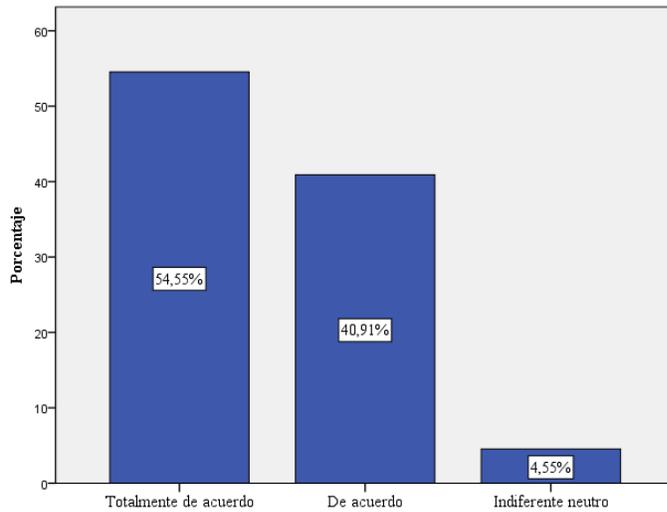


Figura 14. Ítem 5. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Tabla 23.

Ítem 6

Con la transformación de la práctica pedagógica plantea estrategias didácticas que aportan las bases para el desarrollo de competencias en lectura y escritura desde su disciplina.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	21	47,7	47,7	47,7
De acuerdo	22	50,0	50,0	97,7
Indiferente neutro	1	2,3	2,3	100,0
Total	44	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

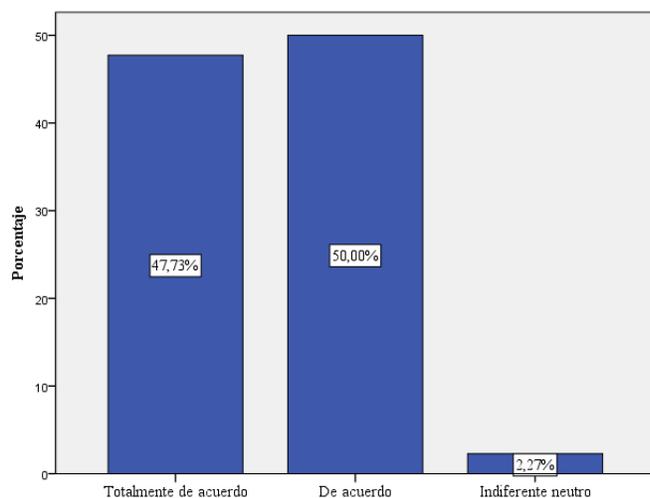


Figura 15. Ítem 6. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

El planteamiento de estrategias didácticas para fomentar la lectura suscita la necesidad de identificar las causas dentro de los procesos de mediación existentes que afectan el desarrollo de competencias comunicativas y lingüísticas, con el propósito de potenciar la lectura y análisis de textos en los estudiantes. Así mismo la mediación didáctica en el caso de la lectoescritura propone el desarrollo de actividades relacionadas con el debate, mesas redondas y simposios literarios, la elaboración de artículos, ensayos, resúmenes, mapas mentales, como parte del contenido de las asignaturas.

Tabla 24.

Ítem 7

Las diferentes técnicas didácticas aplicadas en el aula, incentivan el proceso creativo, las habilidades mentales, la simulación y la resolución de problemas, teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido				
	Totalmente de acuerdo	12	27,3	27,3
	De acuerdo	29	65,9	93,2
	Indiferente neutro	3	6,8	100,0

Total	44	100,0	100,0
-------	----	-------	-------

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

En la actualidad hablar del uso de recursos didácticos implica una transformación que nos lleva del aula tradicional al uso de recursos multimediales que implican el soporte de ambientes virtuales de aprendizaje y el uso de tecnología, en este sentido los recursos didácticos son aquellos materiales que sirven como mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del estudiante, beneficiando el proceso de enseñanza aprendizaje y facilitando la labor docente.

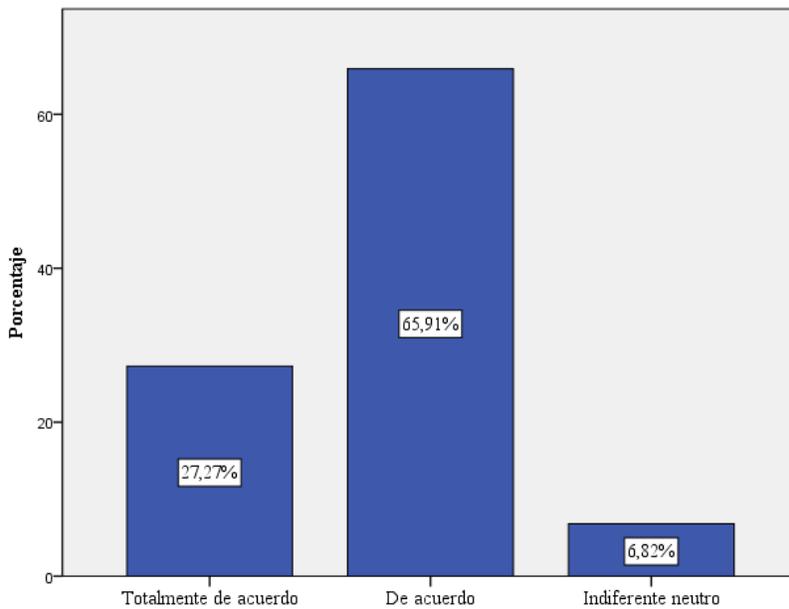


Figura 16. Ítem 7. *Fuente:* elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Tabla 25.

Ítem 8

Dentro del eje mediador del proceso didáctico en relación con los contenidos, las actividades, los recursos y la evaluación, existe conexión entre el profesor y el estudiante para la ejecución del proceso de enseñanza – aprendizaje.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	16	36,4	36,4	36,4
De acuerdo	27	61,4	61,4	97,7
Indiferente neutro	1	2,3	2,3	100,0
Total	44	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

En referencia a lo anterior San Martín (1991), se refiere a aquellos artefactos (dispositivos en la actualidad) que, incorporados en estrategias de enseñanza, contribuyen y aportan significaciones a la construcción del conocimiento. Son considerados didácticos porque el docente los presenta como una alternativa de aprendizaje diferente, transmitiendo la información de forma interactiva, por lo que capta la atención del estudiante de modo que motiva su respuesta con el fin de elevar la calidad y eficiencia de las acciones pedagógicas. Lo anterior guarda estrecha relación con los resultados, ya que estos reafirman la existencia del nexo mediador que establece el vínculo entre docente y estudiante.

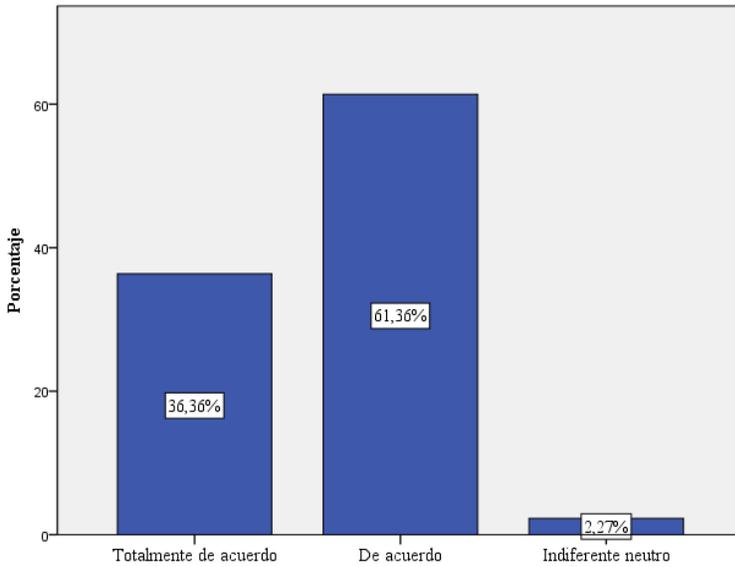


Figura 17. Ítem 8. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Tabla 26.

Ítem 9

El docente como principal responsable de la orientación de los procesos didácticos, diseña sus estrategias y gestiona los recursos que le permitan incentivar y orientar eficazmente al estudiante en su aprendizaje, así mismo promueve las circunstancias (ambientes de aprendizaje) para que el estudiante aprenda.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	23	52,3	52,3	52,3
De acuerdo	19	43,2	43,2	95,5
Válido Indiferente neutro	1	2,3	2,3	97,7
En desacuerdo	1	2,3	2,3	100,0
Total	44	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

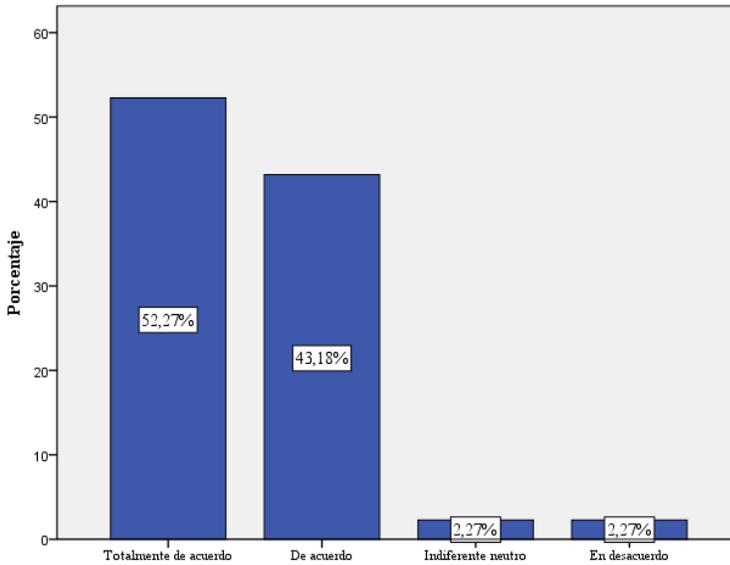


Figura 18. Ítem 9. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Dentro de la mediación didáctica los recursos de aprendizaje cumplen una serie de funciones pedagógicas que para el caso del presente estudio conviene exponer, más aun cuando este está directamente relacionado con la generación de ambientes propicios y que delega al docente la responsabilidad de la guiar en el proceso de enseñanza aprendizaje. En este sentido tiene una función estructuradora de la realidad (guía a los alumnos con respecto a determinadas experiencias de aprendizaje), una función motivadora (los alumnos deben ser capaces de captar la atención y familiarizarse con el contenido mediante un poder de atracción caracterizado por las acciones, sensaciones, tacto, entre otros) y por ultimo una función mediadora (el recurso sirve de apoyo y acompaña a la función del docente para la construcción de conocimientos, favoreciendo el proceso de aprendizaje del alumno).

Tabla 27.

Ítem 10

Durante el proceso didáctico el juego desarrolla un ambiente de aprendizaje propicio, que favorece al desarrollo de capacidades intelectuales, favoreciendo el pensamiento abstracto y la destreza mental, permitiendo al estudiante aprender de forma amena.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	25	56,8	56,8	56,8
De acuerdo	17	38,6	38,6	95,5
Indiferente neutro	2	4,5	4,5	100,0
Total	44	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

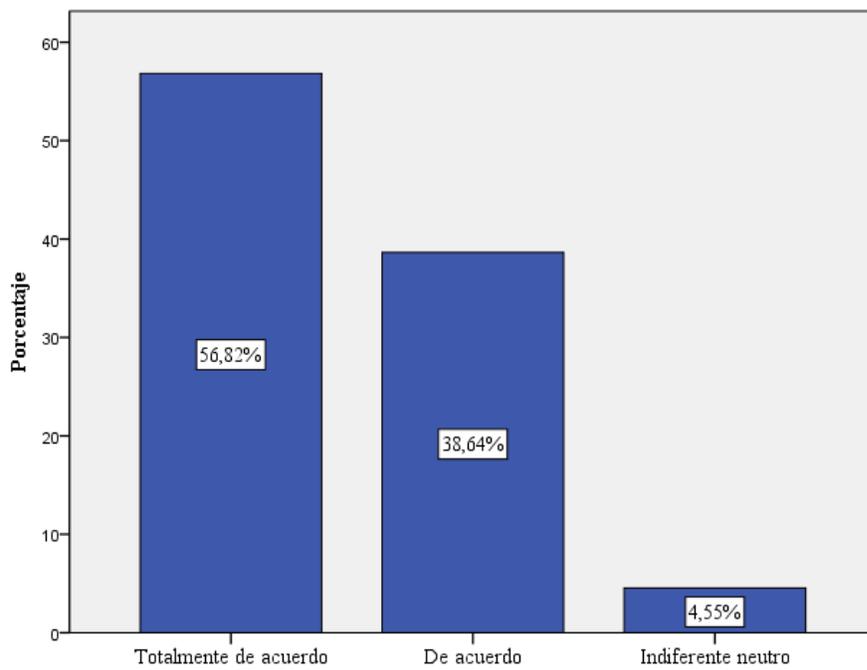


Figura 19. Ítem 10. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Tabla 28.

Ítem 11

El juego genera un ambiente natural de aprendizaje, que puede ser aprovechado como estrategia didáctica interactiva, permite comunicar, compartir y conceptualizar el conocimiento y potencializa el desarrollo socio-afectivo en el estudiante, posibilita el desarrollo de la personalidad, la comunicación y el del trabajo en equipo.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	24	54,5	54,5	54,5
De acuerdo	19	43,2	43,2	97,7
Indiferente neutro	1	2,3	2,3	100,0
Total	44	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

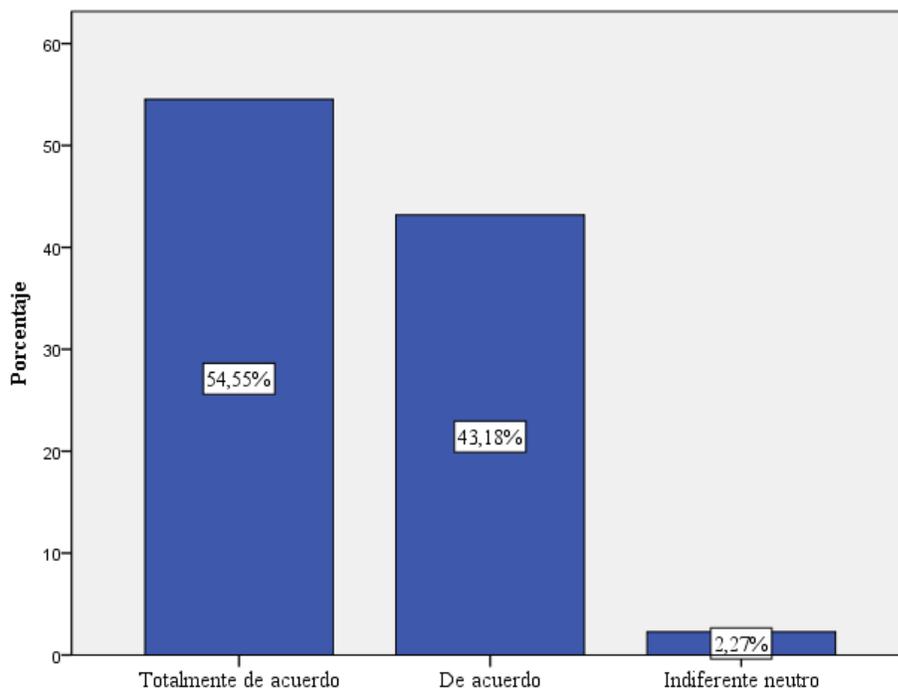


Figura 20. Ítem 11. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Según Bravo (2004), la existencia de los medios de comunicación (sincrónicos y asincrónicos) producen cambios en los medios de enseñanza, originando nuevos métodos y

técnicas en cuanto a recursos se refiere. Dichos cambios optimizan la formación y ofrecen otros métodos que facilitan la relación entre docente y el estudiante, abriendo una nueva noción a la interpretación del conocimiento (Espinal-Ruiz, Scarpetta-Calero y Cruz-González, 2020) . De modo que se aprovechan las posibilidades expresivas y técnicas para mejorar el aprendizaje del estudiante, siendo mayor su beneficio cuando se planifica en relación a las necesidades del área disciplinar, proporcionando recursos para su reflexión y acción de parte del estudiante, de tal forma que éste induzca, deduzca, compare, clasifique, abstraiga, analice e identifique, desarrollando sus habilidades del pensamiento.

Tabla 29.

Ítem 12

El área de tecnología e informática, curricularmente son visibles como una asignatura dentro del plan de estudios, así mismo constituye un eje transversal de soporte para las demás disciplinas académicas, estableciendo el nexo mediador de la tecnología, a través de su uso y apropiación, permitiendo la integración.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	19	43,2	43,2	43,2
De acuerdo	23	52,3	52,3	95,5
Indiferente neutro	2	4,5	4,5	100,0
Total	44	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

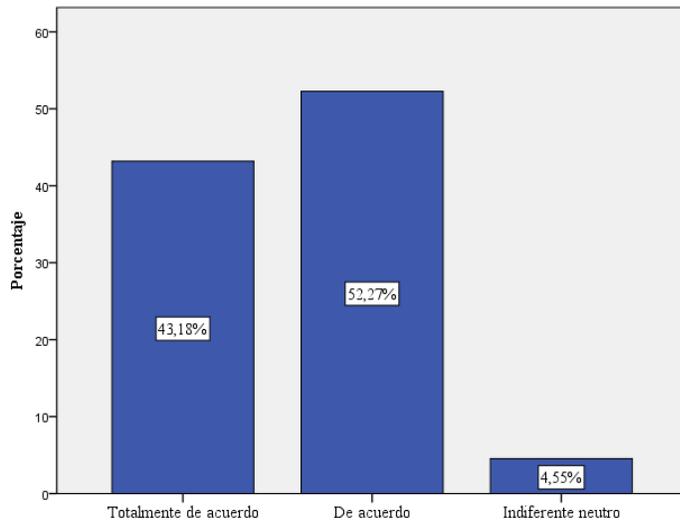


Figura 21. Ítem 12. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Tabla 30.

Ítem 13

Las circunstancias globales actuales (COVID-19), han determinado una ruptura con la modalidad educativa tradicional, incorporando recursos TIC, transformando la práctica pedagógica, e integrando la mediación tecnológica a los procesos académicos.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	24	54,5	54,5	54,5
De acuerdo	19	43,2	43,2	97,7
Indiferente neutro	1	2,3	2,3	100,0
Total	44	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

Son muy conocidos los efectos que la pandemia covid-19 ha tenido en los diversos aspectos que componen la cotidianidad, uno de estos aspectos fue la educación, la cual se vio obligada a replantear su práctica pedagógica, acudiendo a la modalidad virtual como alternativa para

continuar con los procesos de formación, para lograr mantener vigente la educación durante la crisis sanitaria, no obstante el sistema educativo colombiano no estuvo preparado para tal eventualidad, lo que planteó retos a toda la comunidad educativa del país. La educación virtual como modalidad educativa a distancia, que utiliza el internet, ha remplazado durante esta eventualidad a la modalidad tradicional (presencial), estableciendo un nuevo escenario de mediación y de comunicación. Lo anterior concuerda con los resultados obtenidos en los ítems 12 al 15.

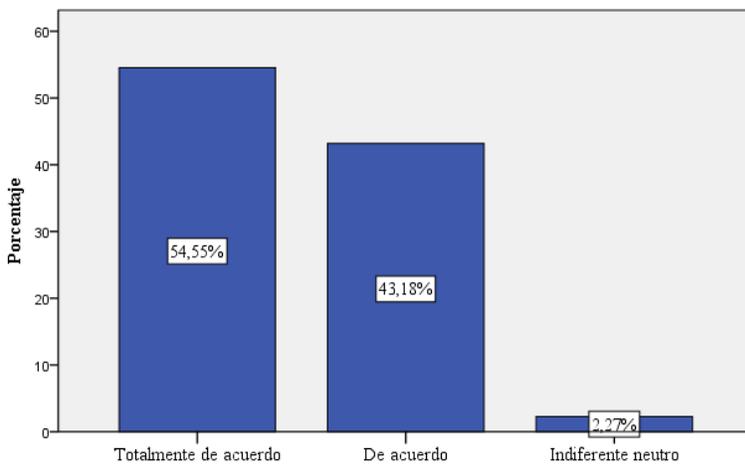


Figura 22. Ítem 13. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Tabla 31.

Ítem 14

Las circunstancias globales actuales (COVID-19), demandan de los docentes plantear nuevos escenarios de aprendizaje, exigiendo nuevas estrategias, por lo cual se requieren docentes con competencias tic, es decir un cambio en el rol docente.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	24	54,5	54,5	54,5

De acuerdo	17	38,6	38,6	93,2
Indiferente neutro	3	6,8	6,8	100,0
Total	44	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

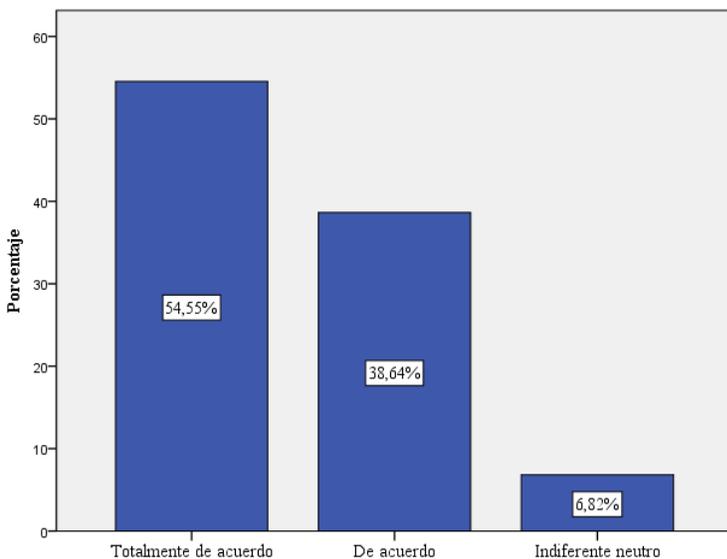


Figura 23. Ítem 14. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Tabla 32.

Ítem 15

La aplicación de pruebas estandarizadas internas y externas permiten evaluar el desempeño académico de los estudiantes, reflejan a través de los resultados los niveles y criterios de desempeño, develando el sentido de su aplicación, como producto educativo (pruebas externas) y como proceso didáctico (pruebas internas).

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	7	15,9	15,9	15,9
De acuerdo	25	56,8	56,8	72,7
Válido Indiferente neutro	9	20,5	20,5	93,2
En desacuerdo	2	4,5	4,5	97,7
Totalmente en desacuerdo	1	2,3	2,3	100,0

Total	44	100,0	100,0
-------	----	-------	-------

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

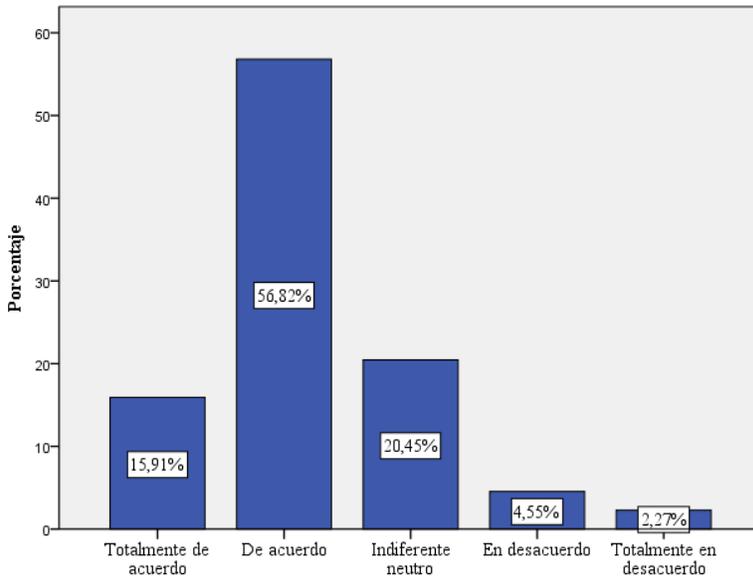


Figura 24. Ítem 15. *Fuente:* elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Tal y como se desarrolló en el sistema teórico del presente trabajo de investigación, la mayoría de los docentes relacionan la obtención de mejores resultados en las pruebas estandarizadas ICFES, con el desempeño académico (involucra diversos aspectos), en tal sentido se evidencia en este contexto que dicha prueba tiene una percepción social como producto educativo, contraviniendo lo expresado por el MEN en cuanto a los componentes del índice ISCE, ya que la prueba Saber (ICFES) no evalúa todos los componentes allí citados, y sirve para establecer de comparaciones en las instituciones educativas.

Tabla 33.

Ítem 16

Existen recursos del diseño digital propios de la infraestructura escolar compuestos principalmente por dispositivos, acceso a Internet, recursos físicos y humanos necesarios para su instalación, funcionamiento y mantenimiento, que acompañan los procesos de mediación didáctica, apoyan la práctica docente y mejoran sus competencias, de la suficiencia de los recursos didácticos y educativos, depende la integración del conocimiento y el desempeño académico.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	11	25,0	25,0	25,0
De acuerdo	17	38,6	38,6	63,6
Válido Indiferente neutro	10	22,7	22,7	86,4
En desacuerdo	6	13,6	13,6	100,0
Total	44	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

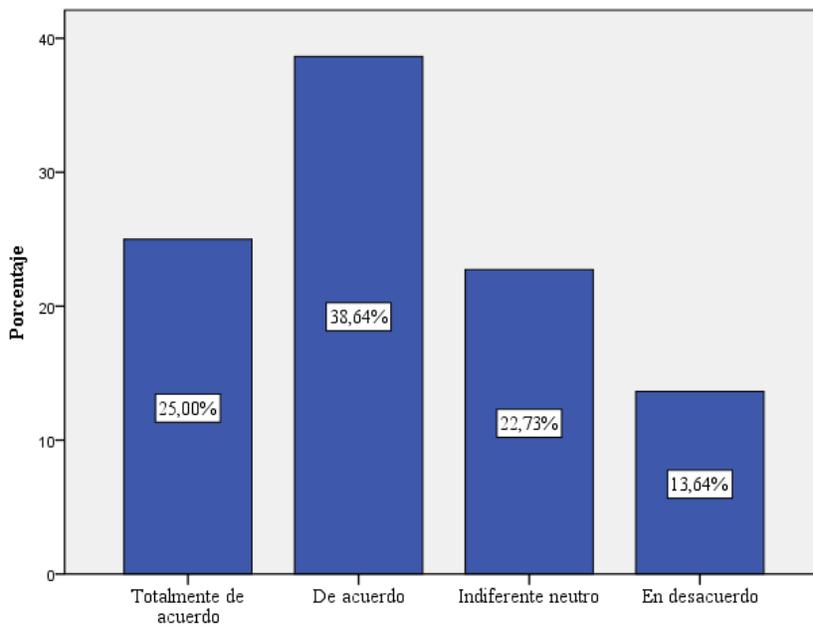


Figura 25. Ítem 16. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

4.1.1.2. Variable 1: Fomento de la expresión oral y escrita (Dimensión: 1.1 Comunicativa, 1.2 Cognitiva, 1.3 Sociocultural y 1.4 Mediación docente). Ítems del 1 al 7

Continuando con el análisis se procede a correlacionar todos los ítems de la variable 1, fomento de la expresión oral y escrita, con el propósito de establecer correspondencias, a través de comparaciones, y así determinar el comportamiento de la variable, es decir interpretar los resultados obtenidos según los ítems frente a indicadores y éstos frente a la variable.

Tabla 34.

Variable 1: Fomento de la expresión oral y escrita (Dimensión: 1.1 Comunicativa, 1.2 Cognitiva, 1.3 Sociocultural y 1.4 Mediación docente). Ítems del 1 al 7

Variable 1: Fomento expresión oral y escrita (Dimensión: 1.1 Comunicativa, 1.2 Cognitiva, 1.3 Sociocultural y 1.4 Mediación docente).														
Escala	Ít 1	Ítem 1	Ít 2	Ítem 2	Ít 3	Ítem 3	Ít 4	Ítem 4	Ít 5	Ítem 5	Ít 6	Ítem 6	Ít 7	Ítem 7
Totalmente de acuerdo	13	29.5%	7	15.9%	17	38.6%	21	47.7%	24	54.5%	21	47.7%	12	27.3%
De acuerdo	24	54.5%	26	59.1%	24	54.5%	19	43.2%	18	40.9%	22	50.0%	29	65.9%
Indiferente neutro	2	4.5%	5	11.4%	2	4.5%	4	9.1%	2	4.5%	1	2.3%	3	6.8%
En desacuerdo	5	11.4%	6	13.6%	1	2.3%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	44	100%	44	100%	44	100%	44	100%	44	100%	44	100%	44	100%

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

En la tabla 34 y el gráfico 25, se muestran los hallazgos sobre la variable 1, fomento de la expresión oral y escrita, y en su dimensión comunicativa, se evidencia en su indicador, la producción escrita, que el desarrollo del currículo, así como las actividades evaluativas y de aprendizaje favorecen la producción escrita de textos con un 85% de conformidad, así mismo en el indicador significado textual, el 59% de los docentes está de acuerdo en que los estudiantes

logran dar un sentido semántico completo al material escrito que les es suministrado, es decir entienden lo que leen. En la dimensión cognitiva y sus indicadores lectura crítica y comprensión lectora, el 94% de los docentes se manifestaron a favor de que la lectura crítica evalúa las habilidades cognitivas necesarias para leer de manera crítica, como es el identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto, el comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global, y el reflexionar en torno a un texto para evaluar su contenido, siendo esta última una aproximación propiamente crítica, anotando que un 39% de los docentes están totalmente de acuerdo y un 55% están de acuerdo.

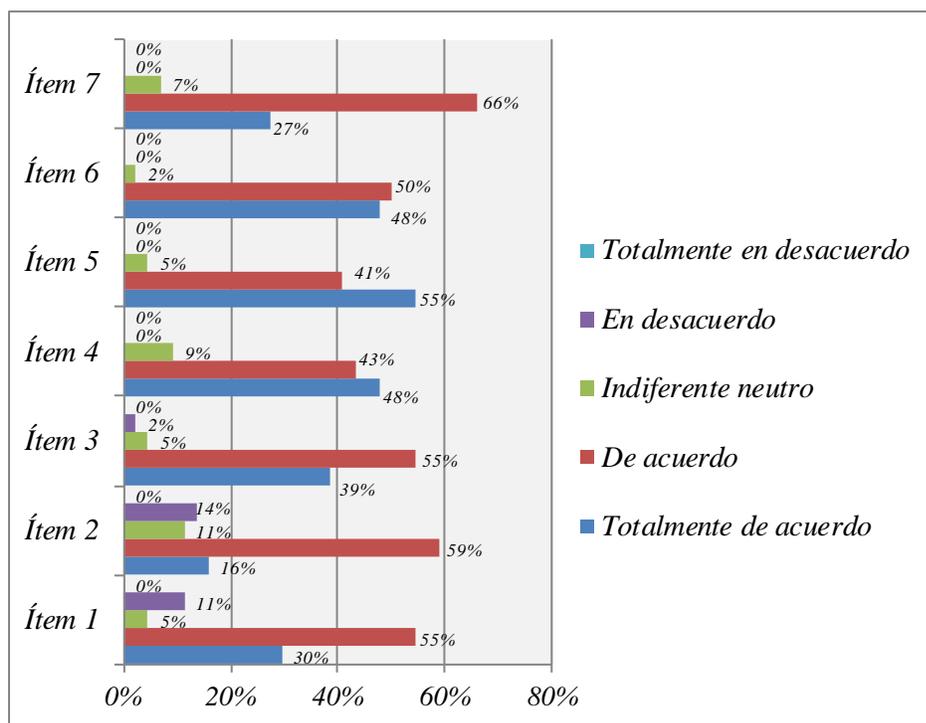


Figura 26. Variable 1: Fomento de la expresión oral y escrita (Dimensión: 1.1 Comunicativa, 1.2 Cognitiva, 1.3 Sociocultural y 1.4 Mediación docente). Ítems del 1 al 7. Fuente: elaboración de los autores usando (2020)

En la dimensión sociocultural, se analizó el indicador expresión oral, entendiendo que este es uno de los aprendizajes más complejos para desarrollar en los contextos escolares, para lo cual resulta indispensable que el estudiante aprenda a expresar de forma correcta y clara lo que se piensa, ante lo cual los docentes se manifestaron totalmente de acuerdo con un 48% y de acuerdo con un 43%, englobando un 91% a favor del fomento de la expresión oral, reafirmando el papel que la oralidad tiene, no solo en la vida escolar sino dentro del desarrollo humano. El otro indicador de esta dimensión es la lectura y escritura como ejes transversales, para lo cual los docentes se mostraron totalmente de acuerdo en un 55% y de acuerdo en un 41%, englobando un 95.4% de los docentes que consideran que el área de lenguaje y sus componentes de lectura y escritura, curricularmente son visibles como una asignatura dentro del plan de estudios, pero que también constituye un eje transversal de soporte para las demás disciplinas académicas.

La mediación docente constituye la última dimensión de la variable 1, en su indicador transformación docente se observa que el 97.7% de los docentes están a favor de que con la transformación de la práctica pedagógica se plantean estrategias didácticas que aportan las bases para el desarrollo de competencias en lectura y escritura desde su disciplina. El indicador técnicas didácticas arroja que cerca de un 93% de los docentes considera que cuando dichas técnicas son aplicadas en el aula incentivan el proceso creativo del estudiante, incrementando el desarrollo de las habilidades mentales, la simulación y la resolución de problemas, siempre y cuando las técnicas tengan en cuenta los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

4.1.1.3. Variable 2: Mediación didáctica (Dimensión: 2.1 Estrategias didácticas, 2.2 Lúdica didáctica, 2.3 Mediación tecnológica). Ítems del 8 al 14

En la tabla 35 y el gráfico 26, se muestran los hallazgos sobre la variable 2, mediación didáctica, y en su dimensión estrategias didácticas, se evidencia en sus indicadores evaluación de contenidos y recursos didácticos, que dentro del eje mediador del proceso didáctico, y en relación con los contenidos, las actividades, los recursos y la evaluación, hay conexión entre el profesor y el estudiante para la ejecución del proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que los docentes respondieron a favor de la aseveración en más de un 95%. En cuanto los indicadores orientación didáctica y ambientes de aprendizaje, los consultados respondieron en más de un 90% que están de acuerdo en que el docente es el principal responsable de los procesos didácticos, ya que diseña sus estrategias y gestiona los recursos que le permiten incentivar y orientar eficazmente al estudiante en su aprendizaje, del mismo modo es el quien principalmente promueve las circunstancias para que el estudiante aprenda, generando el ambiente de aprendizaje propicio.

Continuando con la variable 2, la dimensión lúdica didáctica, en su indicador resolución de problemas los docentes evidenciaron en más de un 90% su conformidad con el papel que cumple el juego durante el proceso didáctico, ya que aporta a la generación de un ambiente de aprendizaje propicio, que beneficia al desarrollo de las capacidades intelectuales, favoreciendo el pensamiento abstracto y la destreza mental, dándole al estudiante la oportunidad de aprender de forma amena. En cuanto al indicador práctica comunicativa, los docentes nuevamente estuvieron de acuerdo en más de un 90% de sus respuestas, en que el juego genera un ambiente natural de aprendizaje, que puede ser aprovechado como estrategia didáctica interactiva, que permite comunicar, compartir y conceptualizar el conocimiento y potencializa el desarrollo socio-

afectivo en el estudiante, posibilita el desarrollo de la personalidad, la comunicación y el trabajo en equipo.

En relación al objetivo de la investigación y al sistema teórico de este trabajo, se planteó el diseño de una propuesta que derive en estrategias metodológicas basadas en la lúdica, y que fomente las competencias comunicativas, por tanto y acorde a los resultados obtenidos en la correlación de la tabla 35, es viable su desarrollo, ya que los docentes perciben al juego como desencadenante de ambientes propicios para el aprendizaje.

Tabla 35.

Variable 2: Mediación didáctica (Dimensión: 2.1 Estrategias didácticas, 2.2 Lúdica didáctica, 2.3 Mediación tecnológica). Ítems del 8 al 14

Variable 2: Mediación didáctica (Dimensión: 2.1 Estrategias didácticas, 2.2 Lúdica didáctica, 2.3 Mediación tecnológica).														
Escala	Ít 8	Ítem 8	Ít 9	Ítem 9	Ít 10	Ítem 10	Ít 11	Ítem 11	Ít 12	Ítem 12	Ít 13	Ítem 13	Ít 14	Ítem 14
Totalmente de acuerdo	16	36.4%	23	52.3%	25	56.8%	24	54.5%	19	43.2%	24	54.5%	24	54.5%
De acuerdo	27	61.4%	19	43.2%	17	38.6%	19	43.2%	23	52.3%	19	43.2%	17	38.6%
Indiferente neutro	1	2.3%	1	2.3%	2	4.5%	1	2.3%	2	4.5%	1	2.3%	3	6.8%
En desacuerdo	0	0%	1	2.3%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	44	100%	44	100%	44	100%	44	100%	44	100%	44	100%	44	100%

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

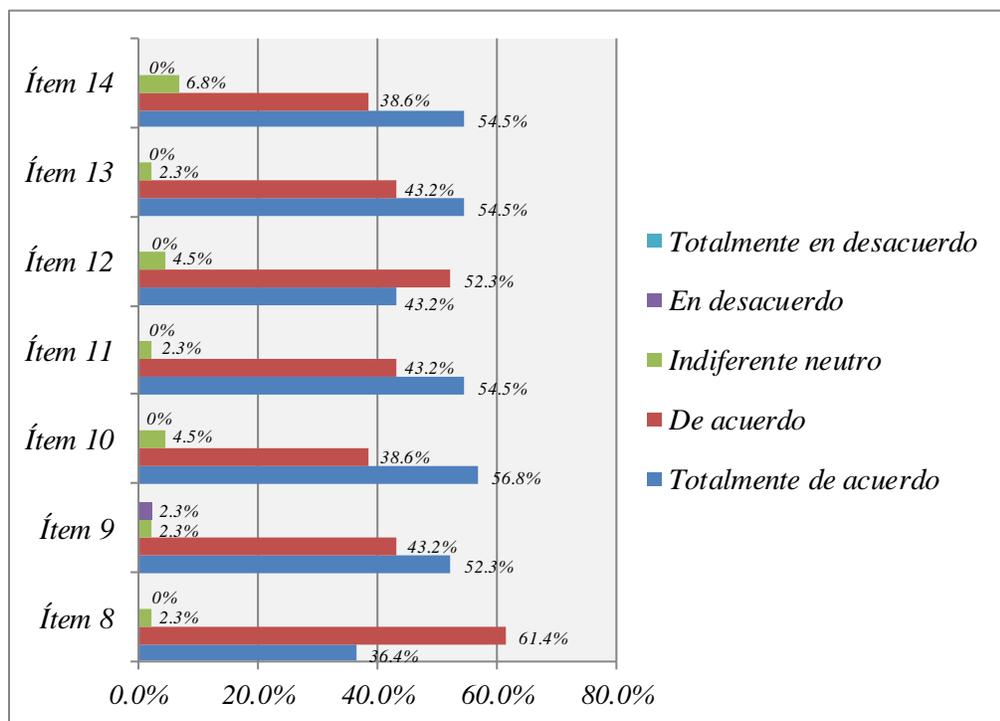


Figura 27. Variable 2: Mediación didáctica (Dimensión: 2.1 Estrategias didácticas, 2.2 Lúdica didáctica, 2.3 Mediación tecnológica). Ítems del 8 al 14. Fuente: elaboración de los autores usando (2020)

Igualmente en la tabla 35 y figura 26, continuando con la variable 2, en su dimensión mediación tecnológica; donde el 95% de los docentes reconocen en el indicador uso y apropiación TIC, que las áreas de tecnología e informática, son curricularmente visibles como una asignatura dentro del plan de estudios en la institución educativa, y así mismo constituyen un eje transversal de soporte para las demás disciplinas académicas, estableciendo el nexo mediador de la tecnología, a través de su uso y apropiación, haciendo posible la integración TIC.

Continuando en la tabla 35 y figura 26, En el indicador modalidad educativa los consultados se mostraron a favor en más de un 95% de sus respuestas, que las circunstancias globales actuales, a raíz de la pandemia COVID-19, han determinado una ruptura con la modalidad educativa tradicional, incorporando recursos TIC, transformando la práctica pedagógica e

integrando la mediación tecnológica a los procesos académicos. Indudablemente el uso de la tecnología ha representado una alternativa viable para dar continuidad a las clases en épocas del distanciamiento social (entiéndase por distanciamiento social, a las medidas y políticas gubernamentales provisionales, y algunas veces de carácter obligatorio, adoptadas para prevenir la propagación del virus COVID-19).

En el indicador estilos de aprendizaje, enmarcado también en el contexto de la pandemia, los docentes manifestaron su conformidad en más de un 90%, en que las circunstancias globales asociadas al COVID-19, demandan de ellos, plantear nuevos escenarios de aprendizaje, exigiendo nuevas estrategias, por lo cual se requieren docentes con competencias TIC, es decir un cambio en el rol docente. Es indudable la necesidad de incorporar elementos tecnológicos a los procesos didácticos, de allí que la tendencia hoy día es vincular, todos y cada uno de los procesos asociados al contexto educativo a la mediación tecnológica, y de allí integrarlos hasta lograr la apropiación.

4.1.1.4. Variable 3: Desempeño académico (Dimensión: 3.1 Procesos de aprendizaje, 3.2 Recursos e infraestructura escolar). Ítems 15 y 16

En la tabla 36 y el gráfico 27, se muestran los hallazgos sobre la variable 3, desempeño académico, y en su dimensión los procesos de aprendizaje, en dicha dimensión se consideran los criterios que nos llevan a evaluar el desempeño académico, de tal manera que a través de pruebas internas o externas, la institución educativa u organizaciones externamente logren determinar un nivel de desempeño académico, que inciden en la calidad de la educación. En los indicadores pruebas internas y externas, y nivel de desempeño, el 73% de los docentes consultados respondieron a favor de que las pruebas estandarizadas internas y externas permiten evaluar el

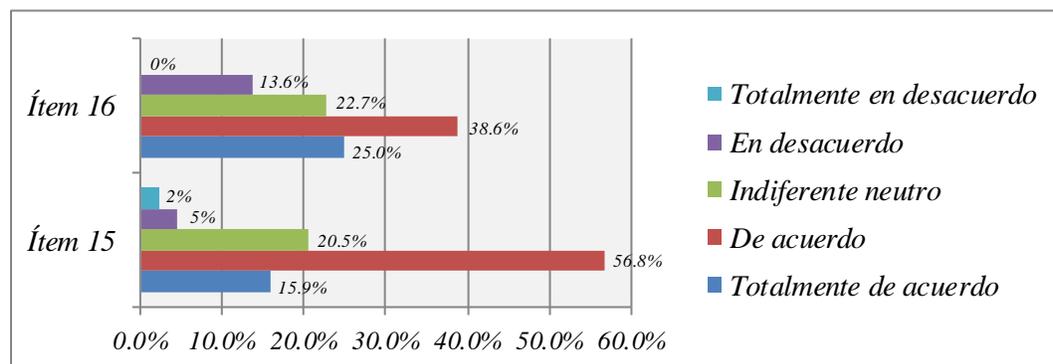
desempeño académico de los estudiantes, es decir, reflejan a través de los resultados los niveles y criterios de desempeño, develando el sentido de su aplicación, como producto educativo (pruebas externas) y como resultado al proceso didáctico (pruebas internas).

Tabla 36.

Variable 3: Desempeño académico (Dimensión: 3.1 Procesos de aprendizaje, 3.2 Recursos e infraestructura escolar). Ítems 15 y 16

Variable 3: Desempeño académico (Dimensión: 3.1 Procesos de aprendizaje, 3.2 Recursos e infraestructura escolar).				
Escala	Ít 15	Ítem 15	Ít 16	Ítem 16
Totalmente de acuerdo	7	15.9%	11	25.0%
De acuerdo	25	56.8%	17	38.6%
Indiferente neutro	9	20.5%	10	22.7%
En desacuerdo	2	5%	6	13.6%
Totalmente en desacuerdo	1	2%	0	0%
Total	44	100%	44	100%

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)



Gráfica 28. Variable 3: Desempeño académico (Dimensión: 3.1 Procesos de aprendizaje, 3.2 Recursos e infraestructura escolar). Ítems 15 y 16

Fuente: elaboración de los autores usando (2020)

Continuando con la variable 3, y en su dimensión recursos e infraestructura escolar, los hallazgos evidencian cierta disparidad en las respuestas de los docentes, a juicio de los

investigadores existió dispersión en las respuestas, en atención a los indicadores desempeño disciplinar, practica pedagógica y suficiencia, cuando se les consulto sobre la existencia de recursos del diseño digital propios de la infraestructura escolar compuestos principalmente por dispositivos (PC, laptops, tablets, smartphones, etc.), acceso a Internet (fibra, cable, 3G, 4G; wifi), recursos físicos y humanos necesarios para su instalación, funcionamiento y mantenimiento (espacio físico, servidores, routers, redes, soporte técnico, etc.), que acompañan los procesos de mediación didáctica, apoyan la práctica docente y mejoran sus competencias, de la suficiencia de los recursos didácticos y educativos, depende la integración del conocimiento y el desempeño académico, respondiendo totalmente de acuerdo un 25%, de acuerdo un 38.6%, indiferente neutro 22.7% y en desacuerdo un 13.6%, si bien es cierto que un 63.6% están a favor de la aseveración, el comportamiento de las respuestas del ítem 16 no fueron concluyentes como en ítems anteriores, esto nos lleva a retomar la el factor edad, analizado en la primera parte del instrumento, la caracterización poblacional donde el 57% de los docentes consultados se encuentran en edades comprendidas entre los 51 y 70 años de edad, es de recordar que el factor edad es determinante, cuando a implementaciones tecnológicas se refiere.

4.1.2. Resultados instrumento 2 - Cuestionario dirigido a estudiantes. - Población de unidades B.

4.1.2.1. La caracterización.

La primera parte del cuestionario aplicado a los estudiantes, corresponde con la caracterización de la población, su objetivo principal es indagar y recolectar información acerca de su edad, sus conocimientos en informática, su acceso a internet y a los dispositivos electrónicos que posiblemente usan para su formación, de igual manera y para efectos del

presente estudio es preciso determinar si poseen una cuenta de correo electrónico y si son aficionados o usan videojuegos.

A continuación se exponen los hallazgos de manera individual para efectos de interpretación, posteriormente para su análisis se agrupan por afinidad, para correlacionarlos y poder tener una idea más clara y concluyente de la situación poblacional. Inicialmente se buscan establecer los rangos de edad, en la tabla 37 y el gráfico 28, se muestra que el 90% de los estudiantes se encuentran en edades entre los 13 y 14 años de edad, ubicándolos en el grupo de los adolescentes jóvenes (12 a 14 años), una etapa marcada principalmente por muchos cambios físicos, mentales, emocionales y sociales. En cuanto al razonamiento y el aprendizaje, los jóvenes a esta edad son capaces de hacer razonamientos más complejos, verbalizar mejor sus emociones y desarrollan una noción más clara de lo correcto y lo incorrecto.

Tabla 37.

Rango de edad de los estudiantes

Edad	Resultados	Porcentajes
12 Años	2	2%
13 Años	45	43%
14 Años	49	47%
15 Años	8	8%
Total	104	100%

Fuente: elaboración de los autores (2020)

Así mismo, esta edad puede llegar a representar en la mayoría de los casos una situación problemática, en el contexto de las TIC, debido al tiempo de uso de los dispositivos o a un uso inadecuado, tal como lo afirma De la Fuente (2011), quien recuerda que no se puede ni se debe afirmar que por el solo hecho de usar las TIC los usuarios (jóvenes) van a ser adictos a las mismas, pero todos los que hagan un uso problemático les dedicarán un tiempo desmedido,

dejarán de realizar otras actividades propias de su ciclo vital y generarán actitudes de dependencia y falta de control sobre sus conductas.

De acuerdo a los resultados mostrados en la tabla 37 y lo expresado por De la Fuente (2011), el grupo de estudiantes se encuentran en una edad marcada por cambios principalmente físicos, mentales y sociales, que condicionan su conducta, al mismo tiempo se encuentran en una época (era digital) marcada por grandes avances tecnológicos, motivo por el cual son fácilmente cautivados, al punto de descontextualizarse pudiendo perder la noción del tiempo.

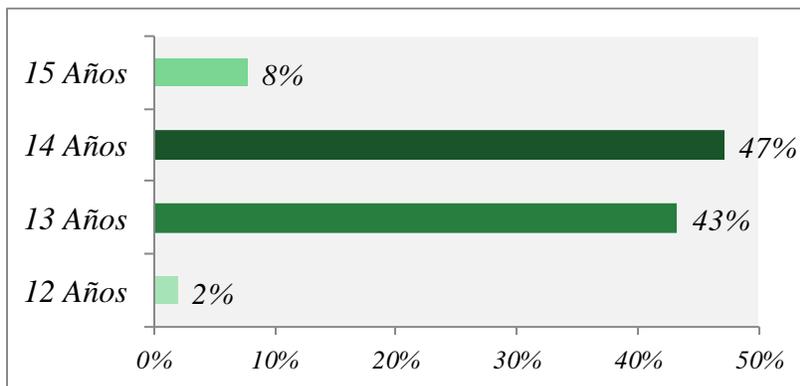


Figura 29. Edad de los estudiantes. *Fuente:* elaboración de los autores (2020)

A continuación en la tabla 38 y el gráfico 29, se muestran los hallazgos relacionados con los conocimientos en informática, donde el 12% de los estudiantes afirma tener un conocimiento excelente, un 39% bueno y un 42% medio, por lo cual se logra determinar que al menos el 51% considera tener un buen manejo de la informática, así mismo es importante resaltar el 42% de conocimiento medio, lo cual quiere decir que al menos ha iniciado el camino hacia la inmersión tecnológica.

De acuerdo a lo expresado anteriormente y en función de la percepción del conocimiento Massarik y Wechsler (2000), expresan que la percepción es establecer opiniones favorables o

desfavorables que influyen sobre nuestra conducta social. En tal sentido Smith y Mackie (1995), proponen que los factores que inciden en la accesibilidad al conocimiento en el proceso de percepción son:

- Expectativas: cuando se cree que algo es más probable, nuestro pensamiento acerca del resultado anticipado determina nuestra interpretación de lo que realmente ocurre.
- Motivos: a menudo no solamente se ve lo que se espera ver, sino que también lo que se quiere ver.
- Ánimo: el estado de ánimo positivo o negativo tiene un impacto demostrado en cómo se interpreta la conducta o situación.
- Contexto: a menudo la situación en la que ocurre una conducta ayuda a interpretarla.
- Recencia (en psicología. modos en que tiende a operar la memoria) y la frecuencia de activación: una representación cognitiva que ha sido traída recientemente a la mente permanece accesible por un tiempo.

Los anteriores son factores claramente influenciados por el factor edad, se recuerda que los consultados son adolescentes jóvenes, y esta es una etapa marcada principalmente por cambios a nivel físico, mental, emocional y social (Carrera, Bravo, Marín y Crasto, 2013).

Tabla 38.

Conocimientos en informática

¿Tiene conocimientos en informática?		
	Resultados	Porcentajes
Excelente	12	12%
Bueno	41	39%
Medio	44	42%
Bajo	7	7%
Muy bajo	0	0%
Total	104	100%

Fuente: elaboración de los autores (2020)

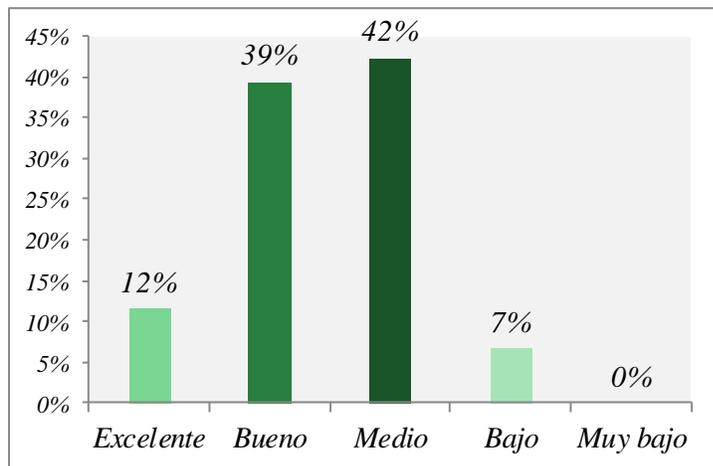


Figura 30. Conocimientos en informática. Fuente: elaboración de los autores (2020)

En la tabla 39 y el grafico 30, se muestran los hallazgos relacionados con el acceso a dispositivos tecnológicos, los resultados fueron concluyentes en el sentido de que un 81% de los estudiantes consultados tiene una computadora, un 96% tiene acceso a internet, un 87.5% tiene teléfono celular inteligente tipo Smartphone, de los cuales el 94% lo usan sobre la plataforma móvil o sistema operativo Android, la cual usa una cuenta de usuario *gmail de Google™*,

consecuente a la respuesta anterior los estudiantes consultados admiten poseer en un 94% un correo electrónico *gmail*.

Tabla 39.

Acceso a computador

¿Tiene computador?		
	Resultados	Porcentajes
Si	84	81%
No	20	19%
Total	104	100%

Fuente: elaboración de los autores (2020)

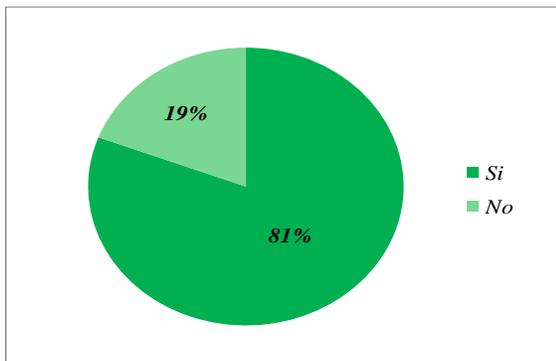


Figura 31. Acceso a computador. Fuente: elaboración de los autores (2020)

Tabla 40.

Acceso a teléfono celular Smartphone

¿Tiene celular Smartphone ?		
	Resultados	Porcentajes
Si	91	87.5%
No	13	12.5%
Total	104	100%

Fuente: elaboración de los autores (2020)

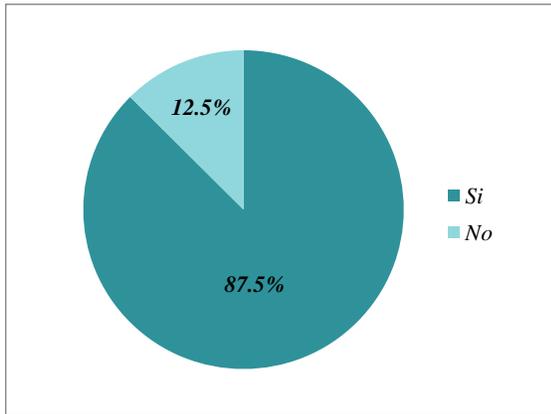


Figura 32. Acceso a teléfono celular Smartphone. Fuente: elaboración de los autores (2020)

Tabla 41.

Sistema operativo del Smartphone

¿Qué sistema operativo móvil tiene?		
	Resultados	Porcentajes
Android	98	94%
IOS - Apple	6	6%
Total	104	100%

Fuente: elaboración de los autores (2020)

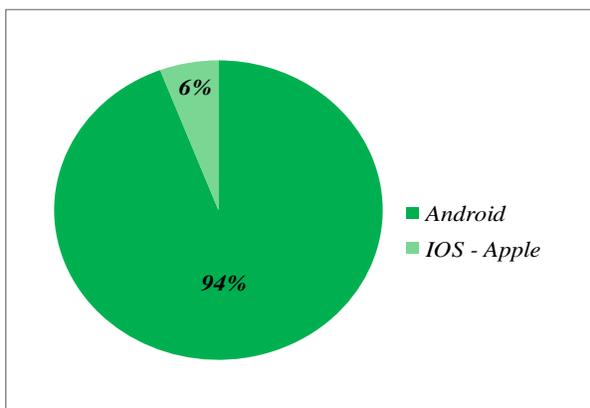


Figura 33. Sistema operativo del Smartphone. Fuente: elaboración de los autores (2020)

En la actualidad los movimientos sociales se desarrollan de manera paralela a los avances en materia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), al punto que hoy en día existen otras formas sociales de comunicación e interacción, muchos de estos con sentido bidireccional lo que fomenta la creación de estereotipos individualistas de comunicación, sin embargo también existe plataformas que permiten la comunicación más abierta y multidireccional, en este sentido Castells (2001) sostiene que Internet facilita la existencia de modelos sociales individualistas de relación en la Red. Lo mismo sucede con el uso de dispositivos móviles, los cuales se convirtieron en un elemento indispensable dentro de la vida de las personas, especialmente para los jóvenes, para quienes el dispositivo móvil no solo represente el aparato en sí, sino que debido a su multiplicidad de funciones le otorgan otros valores (Chóliz, 2008), como son la autonomía, identidad (personalidad) y prestigio (estatus), innovación tecnológicas (aplicaciones), ocio, relaciones interpersonales (redes sociales), que de acuerdo a lo mostrado por la tabla 37, tienden a generar dependencia.

Tabla 42.

Acceso a internet

¿Tiene internet?		
	Resultados	Porcentajes
Si	100	96%
No	4	4%
Total	104	100%

Fuente: elaboración de los autores (2020)

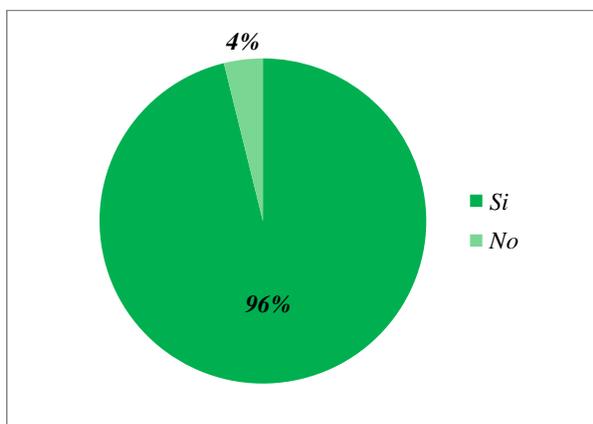


Figura 34. Acceso a internet. Fuente: elaboración de los autores (2020)

Tabla 43.

Servidor de correo electrónico

Servidor de correo electrónico		
	Resultados	Porcentajes
Gmail	98	94%
Hotmail/Outlook	4	4%
No tiene correo	2	2%
Total	104	100%

Fuente: elaboración de los autores (2020)

En cuanto al servidor de correo electrónico los resultados favorecen a las intenciones del presente estudio, en cuanto a que el diseño de la propuesta se desarrolla sobre la suite de Google, específicamente sobre *Google Sites* y *google Classroom*, por lo cual hace viable esta intención desde el punto de vista usuario y plataforma G-Suite, similares resultados se presentaron cuando se consultó sobre el sistema operativo del dispositivo móvil que usan, respondiendo de mayoritariamente Android, el cual también funciona con el usuario @gmail de Google. Ver tabla 41.

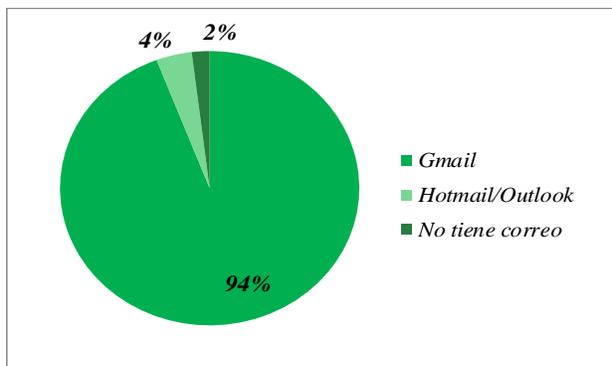


Figura 35. Servidor de correo electrónico. Fuente: elaboración de los autores (2020)

En la tabla 44 y el grafico 35 se consultó acerca del uso de videojuegos, es decir si los estudiantes tienen alguna afición a juegos de videos, los resultados obtenidos fueron concluyentes, ya que un 80% de los estudiantes afirmo usar videojuegos, se recuerda que resultó pertinente esta consulta en la medida de que una de las dimensiones en la variable 2, se trata de la lúdica didáctica, donde se analiza el papel del juego en el contexto escolar, en este sentido el juego permite a los jóvenes desarrollar su aprendizaje de forma amena mientras construyen, imitan y crean, en pocas palabras aprenden, así mismo no es de desconocer que el juego genera impactos positivos y negativos en la cotidianidad de los jóvenes, pero para efectos el presente estudio se ha centrado en los beneficios que el juego trae para el desarrollo multidimensional del joven, buscando minimizar los efectos adversos que puede llegar a traer consigo.

Tabla 44.

Uso de videojuegos

¿Usa videojuegos?		
	Resultados	Porcentajes
Si	83	80%
No	21	20%
Total	104	100%

Fuente: elaboración de los autores (2020)

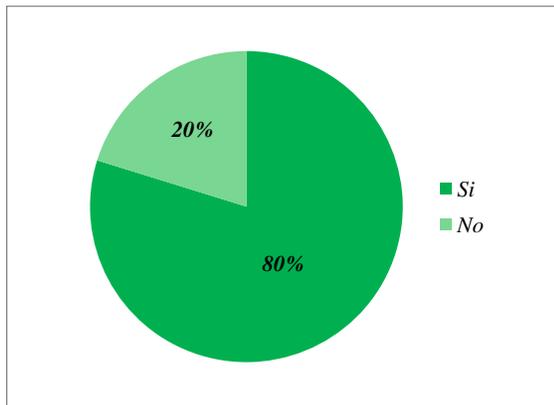


Figura 36. Uso de videojuegos. Fuente: elaboración de los autores (2020)

A continuación, en la tabla 45 y el grafico 36 se presenta una síntesis de los resultados de las consultas agrupadas por afinidad con el propósito de establecer correlaciones básicas en el uso y acceso a los dispositivos tecnológicos, y mostrar si existen diferencias significativas entre la población encuestada.

Tabla 45.

Resultados caracterización agrupados

	¿Tiene computador?	¿Tiene celular?	¿Tiene internet?	¿Usa videojuegos?	¿Tiene E-mail?
Si	84 81%	91 88%	100 96%	83 80%	102 98%
No	20 19%	13 13%	4 4%	21 20%	2 2%
Total	104 100%	104 100%	104 100%	104 100%	104 100%

Fuente: elaboración de los autores (2020)

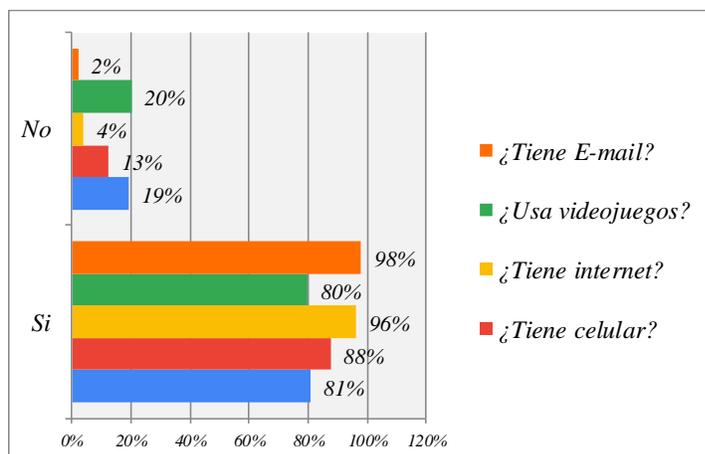


Figura 37. Resultados caracterización agrupados. *Fuente:* elaboración de los autores (2020)

Los datos mostrados anteriormente evidencian que al menos un 80% de los estudiantes consultados están familiarizados con los dispositivos tecnológicos, tienen acceso a la conectividad y manifiestan usar sus dispositivos con fines de entretenimiento, estos hallazgos permiten que un gran porcentaje de la población estudiantil dispone de recursos (entiéndase dispositivo y tiempo para su uso) así como disposición que genera hábitos de uso de las TIC. Según Mascheroni y Cuman (2014), la tendencia generalizada es que cada vez más jóvenes tienen acceso a dispositivos tecnológicos. Tienden a utilizar a diario más de un dispositivo, siendo la combinación más común la computadora y el teléfono inteligente tipo Smartphone, según Haddon y Vincent (2014), La media de uso se sitúa en torno a las 3 horas/día, la cual tiende a aumentar los fines de semana. A partir de lo anterior los investigadores observan que no hay diferencias significativas en cuanto al acceso a la tecnología, ya que estadísticamente se evidencia que los estudiantes tienen una clara tendencia hacia el uso de dispositivos.

En la segunda parte del instrumento analizado, también llamado cuerpo de la encuesta se indaga sobre información correspondiente a cada una de las variables, dimensiones, indicadores

e ítems estudiados. Por consiguiente y de la misma manera se abordan para el respectivo análisis de los resultados. Inicialmente se muestra el análisis descriptivo de manera individual, es decir ítem por ítem, para luego analizarlos de manera correlacional.

Tabla 46.

Resultados estadísticos generales instrumento 2

		Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16
N	Válido	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104
	Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Media		2,09	1,81	1,76	1,87	1,49	1,62	2,32	2,08	2,05	2,98	2,19	1,75	1,30	1,33	1,95	2,04
Error estándar de la media		,079	,075	,078	,091	,081	,080	,109	,120	,103	,116	,100	,088	,070	,062	,110	,099
Mediana		2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00
Moda		2	2	2	1 ^a	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2
Desviación estándar		,802	,764	,794	,925	,824	,816	1,108	1,220	1,046	1,182	1,015	,900	,709	,630	1,118	1,014
Varianza		,643	,584	,631	,855	,680	,666	1,228	1,489	1,095	1,398	1,031	,811	,503	,397	1,250	1,028
Asimetría		,648	,742	1,053	1,174	2,046	1,258	,474	,962	,940	,253	,625	1,332	3,000	2,227	1,116	,834
Error estándar de asimetría		,237	,237	,237	,237	,237	,237	,237	,237	,237	,237	,237	,237	,237	,237	,237	,237
Curtosis		,903	,297	1,030	1,451	4,420	,971	-,629	-,091	,367	-,925	-,187	1,992	10,109	5,468	,477	,142
Error estándar de curtosis		,469	,469	,469	,469	,469	,469	,469	,469	,469	,469	,469	,469	,469	,469	,469	,469
Rango		4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
Mínimo		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Máximo		5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
Suma		217	188	183	194	155	168	241	216	213	310	228	182	135	138	203	212
Percentiles	25	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
	50	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00

75	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	2,00	1,00	2,00	2,75	3,00
----	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

Tabla 47.

Ítem 1

Como estudiantes consideran que las actividades académicas permiten la producción escrita, es decir escribir ensayos, síntesis resúmenes, etc.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	23	22,1	22,1	22,1
	Casi siempre	54	51,9	51,9	74,0
	Algunas veces	23	22,1	22,1	96,2
	Pocas Veces	3	2,9	2,9	99,0
	Nunca	1	1,0	1,0	100,0
	Total	104	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

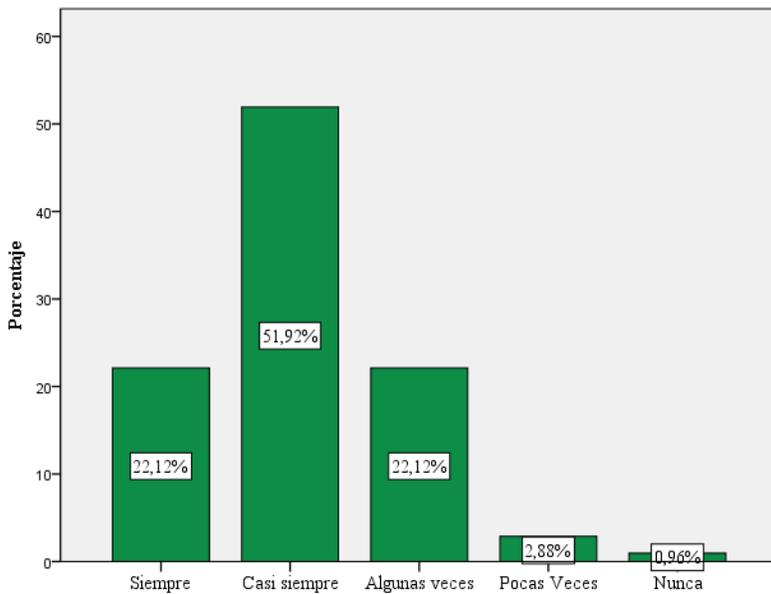


Figura 38. Ítem 1. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Tal como se evidencio en el instrumento 1 (cuestionario dirigido a docentes) los resultados muestran que si se disponen espacios pedagógicos que permitan la producción de textos en las

diversas áreas disciplinares, ya que son usados como elementos para establecer un dialogo impersonal, es decir como instrumento de comunicación, tal como manifiesta Bajtin (1979) quien ubica a la producción textual dentro de las prácticas de naturaleza dialógica y comunicativas.

Tabla 48.

Ítem 2

Cuando lee logra interpretar los símbolos, las palabras, las expresiones, etc. (signos lingüísticos), que representan situaciones o cosas que se encuentran en el mundo (físico o imaginario) y que se describen en el texto.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	39	37,5	37,5	37,5
	Casi siempre	49	47,1	47,1	84,6
	Algunas veces	13	12,5	12,5	97,1
	Pocas Veces	3	2,9	2,9	100,0
	Total	104	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

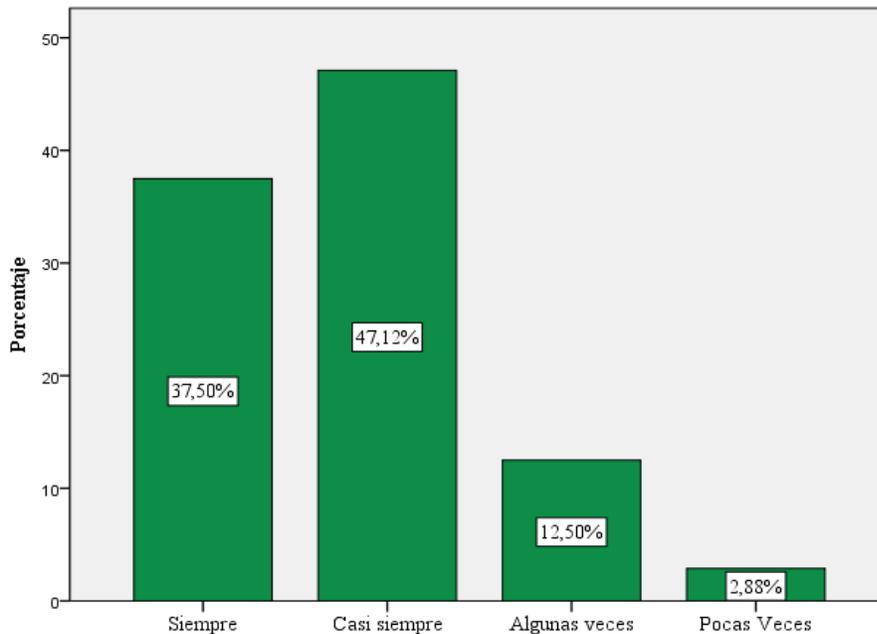


Figura 39. Ítem 2. *Fuente:* elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Los resultados de la tabla 48 muestran claramente que los estudiantes poseen habilidades lingüísticas que les permiten interpretar los textos que se les presentan, siendo capaces de darles un sentido gramatical completo. Así mismo en la tabla 49, que corresponde a los indicadores lectura crítica y comprensión lectora, los estudiantes admiten identificar y entender los contenidos, comprender sus partes y poder extraer la idea principal, reflexionar y valorar el su contenido. Competencias que de acuerdo a Smith (1994) se asocian a la lectura crítica, el autor la define como una disposición, una inclinación de la persona a tratar de llegar al sentido profundo del texto, a las ideas subyacentes, a los razonamientos y a la ideología implícita.

Tabla 49.

Ítem 3

A través de la lectura puede identificar y entender los contenidos que conforman un texto, comprender sus partes, extraer la idea principal, reflexionar en torno a él y valorar su contenido.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	43	41,3	41,3	41,3
	Casi siempre	48	46,2	46,2	87,5
	Algunas veces	8	7,7	7,7	95,2
	Pocas Veces	5	4,8	4,8	100,0
	Total	104	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

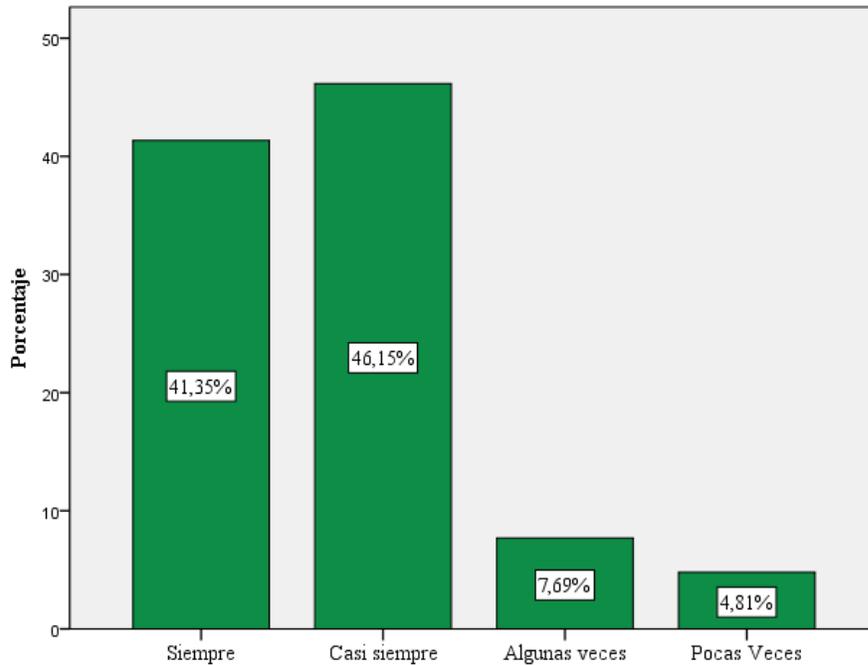


Figura 40. Ítem 3. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Al igual que con la producción textual, para la oralidad también existen espacios académicos que permiten el desarrollo de este tipo de habilidades comunicativas (ver tabla 50 y grafica 40), para que la oralidad se genere, es preciso al igual que en la producción escrita que exista un nivel de comprensión complejo, la importancia de desarrollar este tipo de habilidades comunicativas radica en que cuando se poseen aumentan las posibilidades de éxito académico, laboral y social. En atención a lo anterior Reyzábal (2006) expreso que tanto la oralidad como la escritura implican la capacidad de saber comunicar en el terreno del saber y el saber hacer, una correlación entre determinadas teorías cognitivas y de operación de esa cognoscibilidad en la actividad humana.

Tabla 50.

Ítem 4

Durante el desarrollo de las actividades académicas tienes la oportunidad de expresar oralmente tu pensamiento u opinión acerca del tema tratado, es decir en exposiciones, foros, debates, participaciones en clase, etc.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	42	40,4	40,4	40,4
	Casi siempre	42	40,4	40,4	80,8
	Algunas veces	14	13,5	13,5	94,2
	Pocas Veces	4	3,8	3,8	98,1
	Nunca	2	1,9	1,9	100,0
	Total	104	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

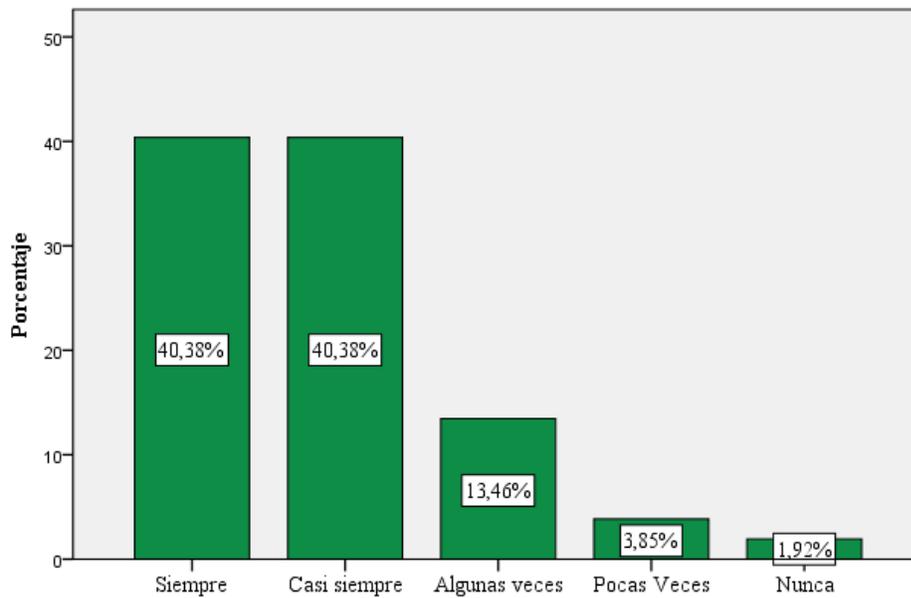


Figura 41. Ítem 4. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

La lectura es uno de los procesos intelectuales básicos para facilitar el aprendizaje, por lo cual los planes y programas de estudio de las diferentes disciplinas de enseñanza, deben incluir su promoción como uno de sus objetivos esenciales de la educación. Tal como lo expresan Trimiño,

Bernardo; Zayas-Quesada & Yudelsi (2016) La lectura constituye un proceso intelectual que es imprescindible fomentar en las clases ya que genera un sistema de influencias educativas necesarias para el desarrollo personal y profesional de los estudiantes. La estrategia didáctica que se plantea puede facilitar la labor de los docentes, con independencia de la asignatura que impartan.

Tabla 51.

Ítem 5

La lectura y escritura constituyen la fuente principal de acceso al conocimiento, por lo cual está presente en el desarrollo de todas las asignaturas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	65,4	65,4	65,4
	Casi siempre	27	26,0	26,0	91,3
	Algunas veces	4	3,8	3,8	95,2
	Pocas Veces	4	3,8	3,8	99,0
	Nunca	1	1,0	1,0	100,0
	Total	104	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

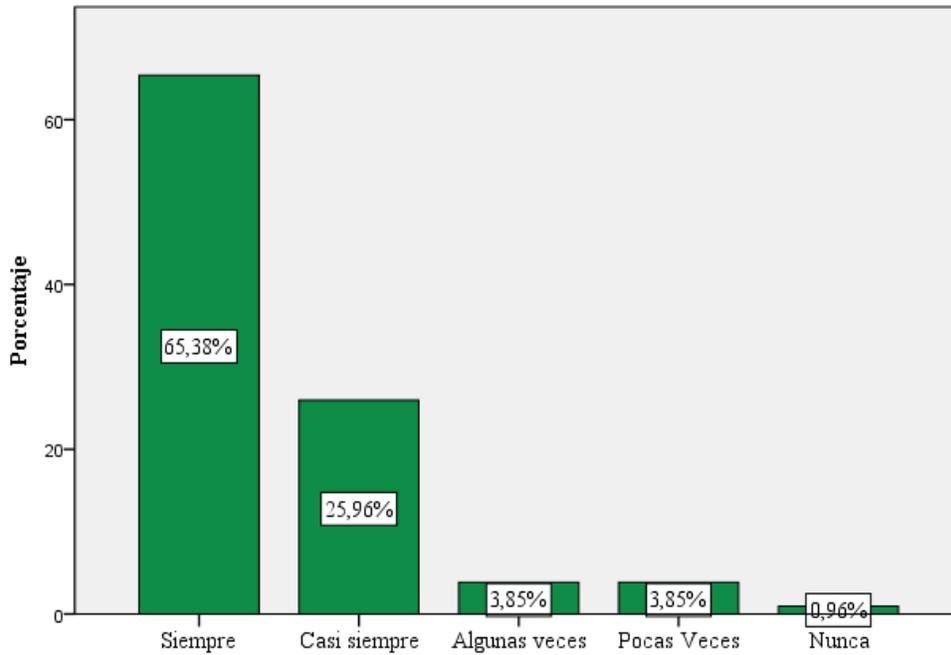


Figura 42. Ítem 5. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Como se ha expresado anteriormente el saber leer no es solo poder decodificar un conjunto de grafías y pronunciarlas de manera correcta, adicionalmente se trata de comprender aquello que se lee, busca extraer la idea principal que quiere comunicar el autor. Por tal motivo es indispensable plantear diferentes estrategias didácticas que motiven, intereses y conocimientos en los estudiantes para el desarrollo de competencias comunicativas y lingüísticas.

Tabla 52.

Ítem 6

Los profesores plantean actividades académicas que involucren en su clase el uso de la lectura y escritura.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	58	55,8	55,8	55,8
Casi siempre	32	30,8	30,8	86,5
Algunas veces	10	9,6	9,6	96,2

Pocas Veces	4	3,8	3,8	100,0
Total	104	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

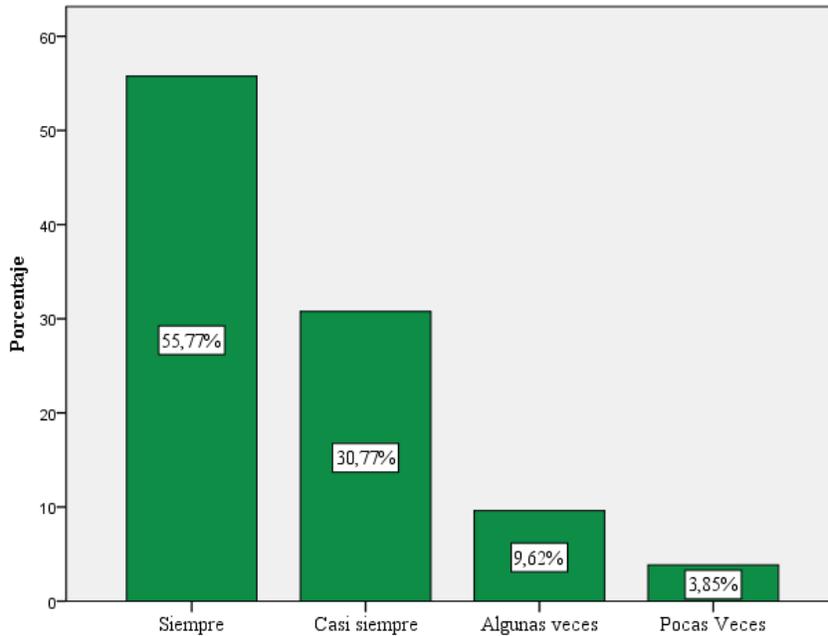


Figura 43. Ítem 6. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

En la tabla 53 y la gráfica 43, se presenta disparidad en los resultados en cuanto no se obtienen resultados concluyentes en cuanto al uso de técnicas didácticas innovadoras. Es preciso resaltar que a través del diseño de situaciones educativas innovadoras como estrategias didácticas, es posible fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en todas las áreas disciplinares, sobre todo hoy en día cuando las tecnologías de la información y la comunicación TIC ofrecen múltiples posibilidades, con el propósito principal de mejorar y transformar, no sólo los procesos didácticos, sino también las estrategias educativas que utilizan tradicionalmente.

Tabla 53.

Ítem 7

Los profesores usan técnicas didácticas innovadoras y creativas, para el desarrollo de habilidades mentales, la simulación y la resolución de problemas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	29	27,9	27,9	27,9
	Casi siempre	33	31,7	31,7	59,6
	Algunas veces	25	24,0	24,0	83,7
	Pocas Veces	14	13,5	13,5	97,1
	Nunca	3	2,9	2,9	100,0
	Total	104	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

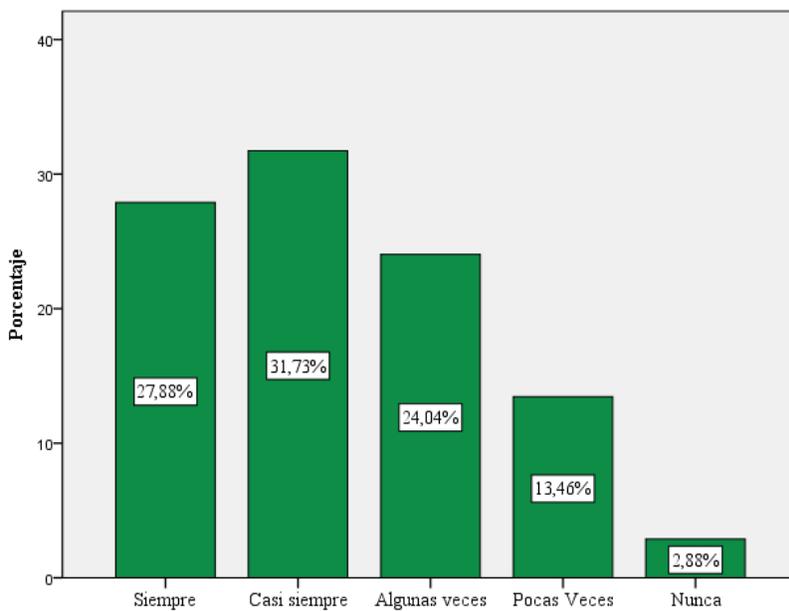


Figura 44. Ítem 7. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Tabla 54.

Ítem 8

Se plantean para las clases el uso de recursos didácticos a nivel digital, como dispositivos (PC, laptops, tablets, smartphones, etc.), acceso a Internet (cable, wifi), recursos físicos y humanos, que soportan las actividades de aprendizaje y evaluativas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	45	43,3	43,3	43,3
	Casi siempre	28	26,9	26,9	70,2
	Algunas veces	15	14,4	14,4	84,6
	Pocas Veces	10	9,6	9,6	94,2
	Nunca	6	5,8	5,8	100,0
	Total	104	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

En atención a los resultados de las tablas 54 y 55, y las gráficas 44 y 45, se evidencian el uso de las TIC como herramientas de apoyo en los procesos de enseñanza-aprendizaje, así mismo como los docentes responsables de guiar el proceso, gestionan los recursos digitales para sus clases. Se debe tener en cuenta la diversidad de dispositivos y herramientas digitales disponibles en la actualidad, así como sus potencialidades al servicio de la educación, en este mismo sentido Abarzúa y Cerda (2011) definen las TIC como “un conjunto diverso de herramientas y recursos tecnológicos usados para comunicar, crear, diseminar, almacenar y gestionar información (p.16)”. En este sentido, Hernández, Gómez y Balderas (2014) precisan que como TIC se pueden mencionar todos aquellos recursos tecnológicos utilizados para gestionar, procesar, almacenar y presentar información, los cuales se han convertido en instrumentos que facilitan muchas de las labores que desarrollan los seres humanos en la actualidad, viéndose esto reflejado en la función que cumplen en la mediación de los procesos de enseñanza-aprendizaje (p.4).

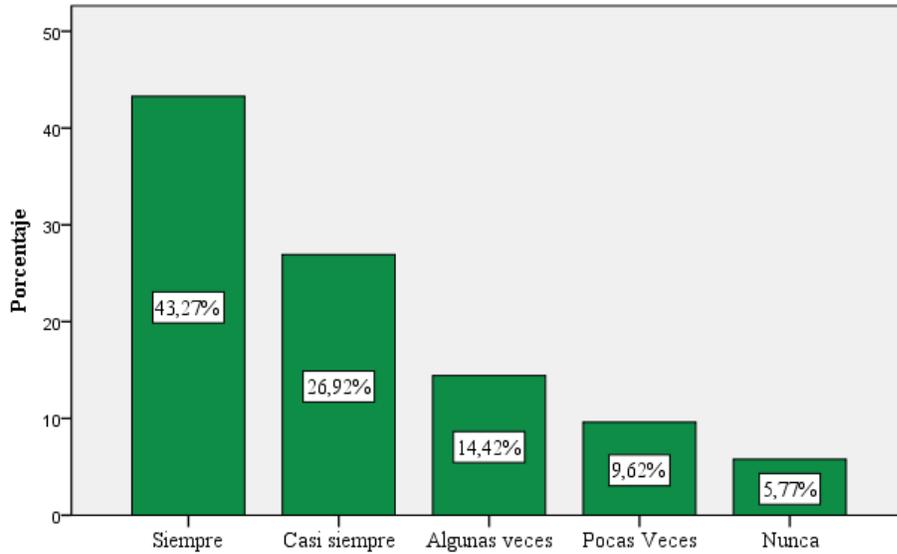


Figura 45. Ítem 8. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Tabla 55.

Ítem 9

Los profesores diseñan actividades y gestionan los recursos digitales para la generación de ambientes que favorecen el aprendizaje.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	37	35,6	35,6	35,6
	Casi siempre	39	37,5	37,5	73,1
	Algunas veces	17	16,3	16,3	89,4
	Pocas Veces	8	7,7	7,7	97,1
	Nunca	3	2,9	2,9	100,0
	Total	104	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

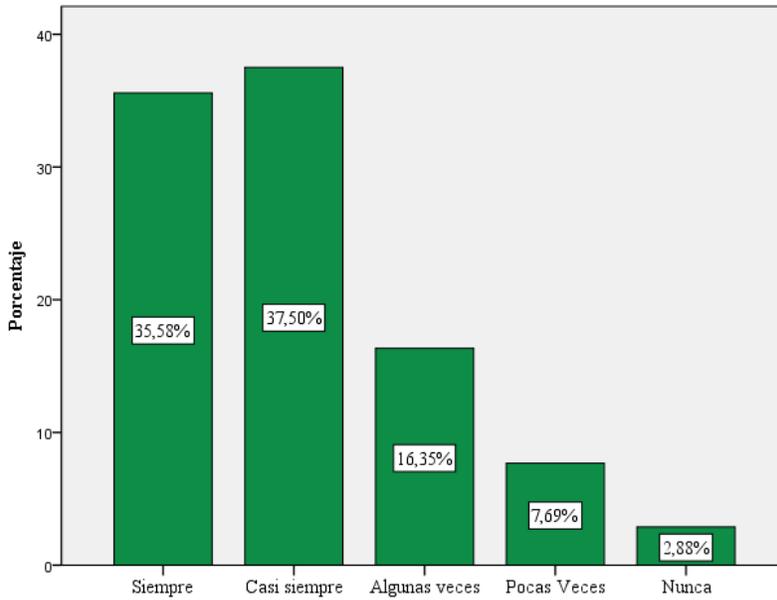


Figura 46. Ítem 9. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Tabla 56.

Ítem 10

Para el desarrollo de las clases y para facilitar la entrega de contenidos, el profesor utiliza el juego de manera didáctica.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	8	7,7	7,7	7,7
	Casi siempre	35	33,7	33,7	41,3
	Algunas veces	26	25,0	25,0	66,3
	Pocas Veces	21	20,2	20,2	86,5
	Nunca	14	13,5	13,5	100,0
	Total	104	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

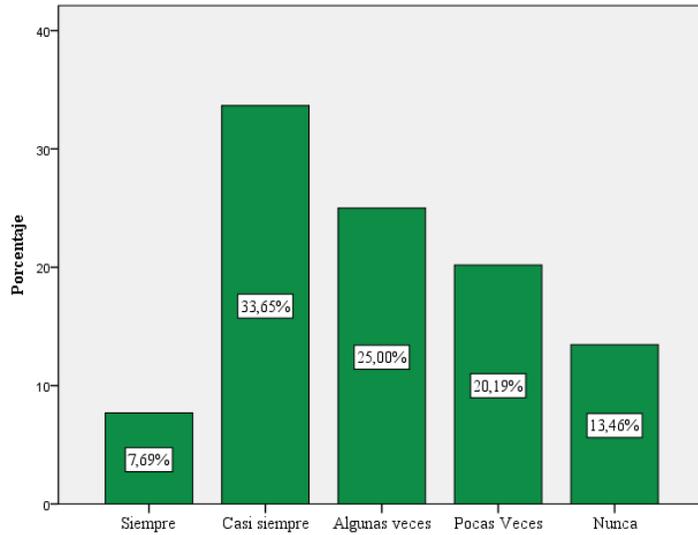


Figura 47. Ítem 10. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Los resultados mostrados en las tabla 56 y 57, y los gráficos 46 y 47 evidencian la percepción de los estudiantes en cuanto al uso del juego dentro del desarrollo de las clases, así mismo guardan correspondencia con los ítems 10 y 11 del instrumento 1 (del cuestionario dirigido a docentes), revelando que el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente debe utilizar en su prácticas educativa con el propósito de lograr en los estudiantes procesos de aprendizaje significativos, que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

Tabla 57.

Ítem 11

El juego como estrategia didáctica interactiva, es usado para comunicar, compartir y definir los conocimientos, posibilitando el desarrollo de la personalidad, la comunicación y del trabajo colaborativo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	29	27,9	27,9	27,9
	Casi siempre	40	38,5	38,5	66,3

Algunas veces	23	22,1	22,1	88,5
Pocas Veces	10	9,6	9,6	98,1
Nunca	2	1,9	1,9	100,0
Total	104	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

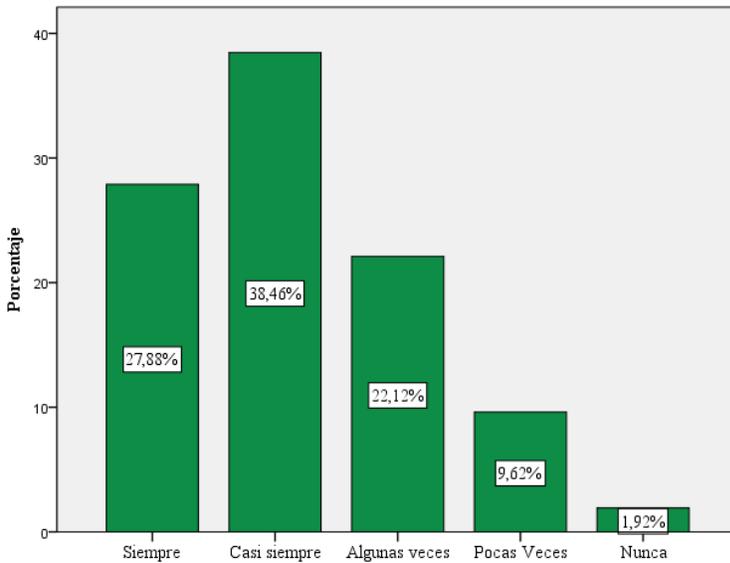


Figura 48. Ítem 11. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Los resultados del ítem 12 mostrados en la tabla 58 y la gráfica 48, en la medida que más del 80% de las veces se usó la tecnología con fines educativos, debe considerarse que la aseveración se orienta hacia la integración, la cual en si misma implica uso y apropiación, en consecuencia la integración tecnológica considera adicionalmente una serie de tareas como son la planificación, la administración de canales de comunicación (plataformas), suministro y puesta en marcha de recursos TIC, diseño y evaluación de recursos digitales, investigación e innovación. Así como niveles de integración, el primero y más importante la alfabetización TIC o alfabetización digital, aplicación específica al área disciplinar, y el aprovechamiento didáctico y para la elaboración de

los recursos educativos digitales. En atención a lo anterior se expresa que en la institución educativa se da el uso de las TIC y no la integración.

Tabla 58.

Ítem 12

Las tecnologías de la información y las telecomunicaciones TIC, están integradas al desarrollo de las asignaturas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	48,1	48,1	48,1
	Casi siempre	36	34,6	34,6	82,7
	Algunas veces	14	13,5	13,5	96,2
	Pocas Veces	2	1,9	1,9	98,1
	Nunca	2	1,9	1,9	100,0
	Total	104	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

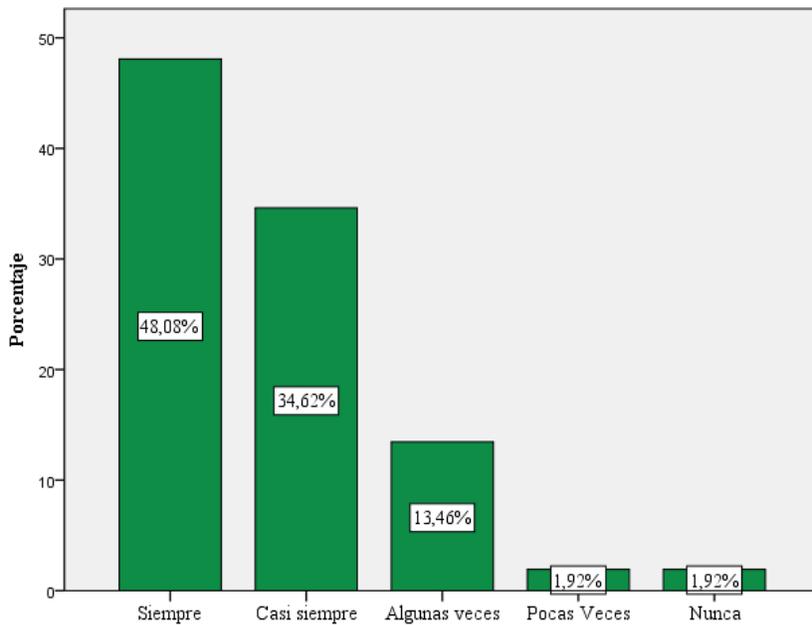


Figura 49. Ítem 12. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Tabla 59.

Ítem 13

En el marco de la pandemia (COVID-19), ha usado dispositivos tecnológicos para continuar con las actividades académicas, pasando de la modalidad presencial a la virtual.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	83	79,8	79,8	79,8
	Casi siempre	15	14,4	14,4	94,2
	Algunas veces	3	2,9	2,9	97,1
	Pocas Veces	2	1,9	1,9	99,0
	Nunca	1	1,0	1,0	100,0
	Total	104	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

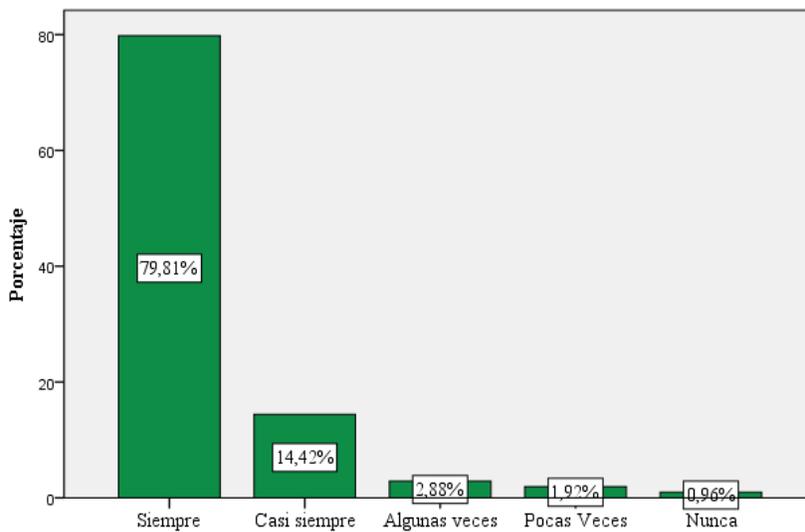


Figura 50. Ítem 13. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

El impacto del Covid 19 sobre la educación, obligo a replantear la forma de recibir las clases, acudiendo a la modalidad virtual como alternativa para continuar con los procesos de formación,

para lograr mantener vigente la educación durante la crisis sanitaria, sin embargo no todos los estudiantes contaban con dispositivos o entrenamiento en el uso de herramientas digitales o plataformas alternativas generando traumatismos cuando se reiniciaron las clases de manera on-line. La educación virtual como modalidad educativa a distancia, que utiliza el internet, reemplazó durante esta eventualidad a la modalidad tradicional (presencial), estableciendo un nuevo escenario de mediación y de comunicación. (Ver tabla 60 grafico 50 y tabla 59 grafico 49).

Tabla 60.

Ítem 14

El aislamiento social consecuencia de la pandemia (COVID-19), cambio la forma de enseñar y aprender, el uso la tecnología planteo una alternativa de aprendizaje que requieren del uso de dispositivos tecnológicos y la generación de nuevas competencias TIC.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	77	74,0	74,0	74,0
	Casi siempre	22	21,2	21,2	95,2
	Algunas veces	3	2,9	2,9	98,1
	Pocas Veces	2	1,9	1,9	100,0
	Total	104	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

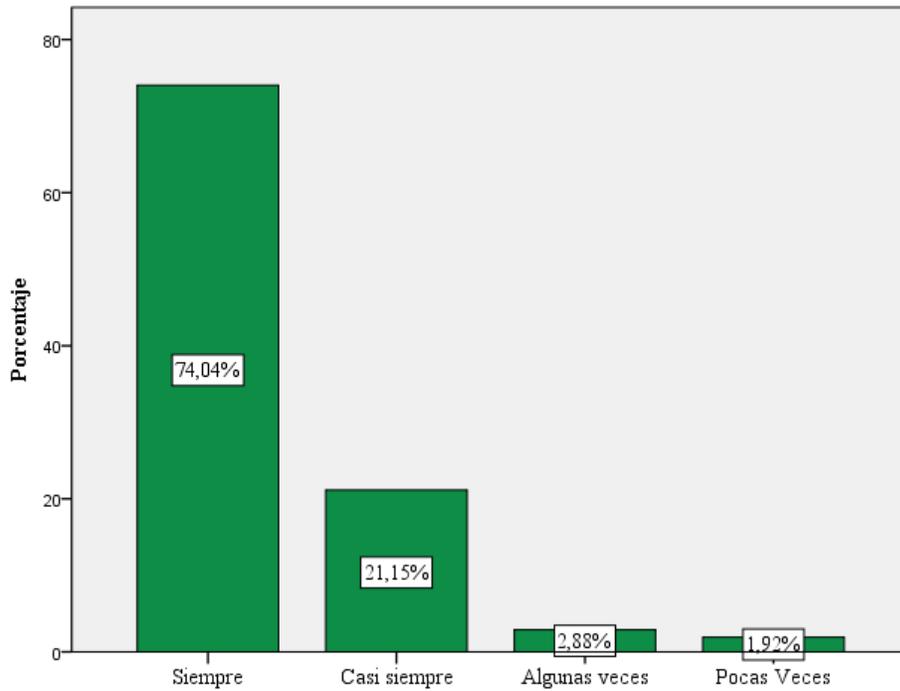


Figura 51. Ítem 14. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

Tabla 61.

Ítem 15

La aplicación de pruebas estandarizadas internas (evaluaciones periódicas, simulacros, test, etc.) y externas (Icfes), dejan ver en realidad cual es el desempeño académico estudiantil.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	47	45,2	45,2	45,2
	Casi siempre	31	29,8	29,8	75,0
	Algunas veces	14	13,5	13,5	88,5
	Pocas Veces	8	7,7	7,7	96,2
	Nunca	4	3,8	3,8	100,0
	Total	104	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

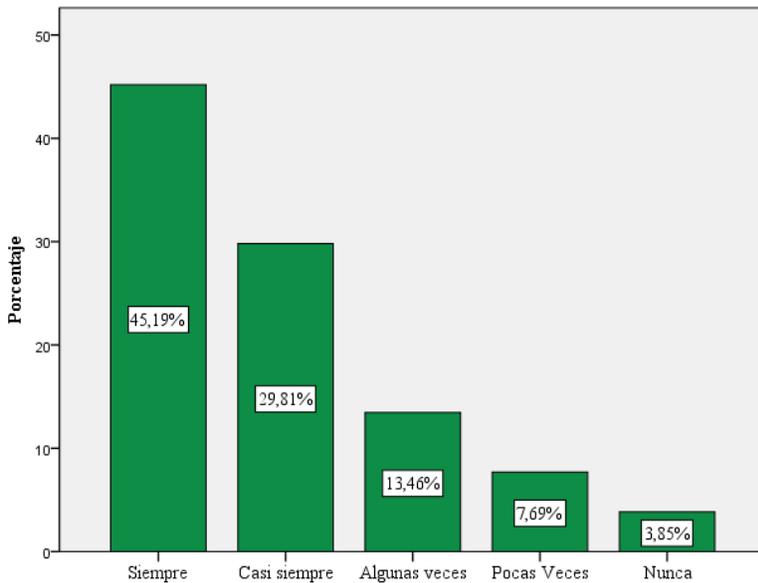


Figura 52. Ítem 15. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

En general los estudiantes sienten aversión hacia las pruebas en general y las pruebas Saber del ICFES no son la excepción, ellos entienden que los resultados de su aplicación, conllevan a implicaciones sociales, ven a las pruebas como el resultado de un producto (el estudiante) que se ha elaborado durante la educación básica secundaria y la media vocacional, por lo cual individualizan el puntaje, en tal caso y como lo muestran los resultados de la tabla 61 y la gráfica 51, los estudiantes consideran que si reflejan la realidad del su desempeño académico.

Tabla 62.

Ítem 16

La institución educativa cuenta con los recursos didácticos y educativos adecuados y suficientes para apoyar la práctica docente, buscar la integración TIC y mejorar el desempeño académico estudiantil.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	37	35,6	35,6	35,6

Casi siempre	38	36,5	36,5	72,1
Algunas veces	19	18,3	18,3	90,4
Pocas Veces	8	7,7	7,7	98,1
Nunca	2	1,9	1,9	100,0
Total	104	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

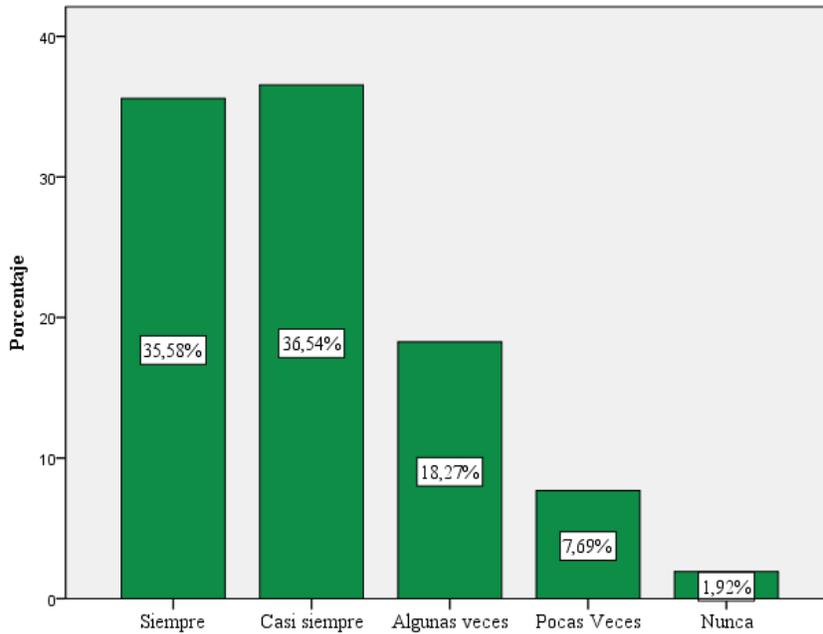


Figura 53. Ítem 16. Fuente: elaboración de los autores usando IBM SPSS (2020)

4.1.2.2. Variable 1: Fomento de la expresión oral y escrita (Dimensión: 1.1

Comunicativa, 1.2 Cognitiva, 1.3 Sociocultural y 1.4 Mediación docente). Ítems del 1 al 7

Continuando con el análisis se procede a correlacionar todos los ítems de la variable 1, fomento de la expresión oral y escrita, con el propósito de establecer correspondencias, a través

de comparaciones, y así determinar el comportamiento de la variable, es decir interpretar los resultados obtenidos según los ítems frente a indicadores y éstos frente a la variable.

En la tabla 63 y el gráfico 53, se muestran los hallazgos sobre la variable 1, fomento de la expresión oral y escrita, y en su dimensión comunicativa, se evidencia en su indicador, la producción escrita, que los estudiantes consideran que en un 74% de las veces, las actividades académicas permiten la producción escrita, es decir se les pide escribir ensayos, síntesis, resúmenes, etc. En el indicador significado textual los estudiantes respondieron al ítem 2 en más de un 80%, que cuando leen logran interpretar los símbolos, las palabras, las expresiones, etc., en general comprenden los signos lingüísticos que son usados en la literatura para representar situaciones o cosas que se encuentran en el mundo (físico o imaginario), y que se describen en el texto, otorgando un sentido semántico a lo que leen.

Tabla 63.

Variable 1: Fomento de la expresión oral y escrita (Dimensión: 1.1 Comunicativa, 1.2 Cognitiva, 1.3 Sociocultural y 1.4 Mediación docente). Ítems del 1 al 7

Variable 1: Fomento expresión oral y escrita (Dimensión: 1.1 Comunicativa, 1.2 Cognitiva, 1.3 Sociocultural y 1.4 Mediación docente).														
Escala	Ít 1	Ítem 1	Ít 2	Ítem 2	Ít 3	Ítem 3	Ít 4	Ítem 4	Ít 5	Ítem 5	Ít 6	Ítem 6	Ít 7	Ítem 7
Siempre	23	22.1%	39	37.5%	43	41.3%	42	40.4%	68	65.4%	58	55.8%	29	27.9%
Casi siempre	54	51.9%	49	47.1%	48	46.2%	42	40.4%	27	26.0%	32	30.8%	33	31.7%
Algunas veces	23	22.1%	13	12.5%	8	7.7%	14	13.5%	4	3.8%	10	9.6%	25	24.0%
Pocas veces	3	2.9%	3	2.9%	5	4.8%	4	4%	4	4%	4	4%	14	13%
Nunca	1	1%	0	0%	0	0%	2	2%	1	1%	0	0%	3	3%
Total	104	100%	104	100%	104	100%	104	100%	104	100%	104	100%	104	100%

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

Los datos mostrados para la dimensión cognitiva, evidencian en sus indicadores lectura crítica y comprensión lectora, que los estudiantes en más de un 80%, son capaces de identificar y entender los contenidos que conforman el texto, comprenden sus partes, extraen la idea principal,

reflexionan en torno a él y son capaces de valorar su contenido, es de considerar que la evaluación de la lectura crítica gira en torno a las competencias antes mencionadas.

Para la dimensión sociocultural, en su indicador expresión oral los estudiantes respondieron al ítem 4 que cerca de un 80% de las veces durante el desarrollo de las actividades académicas tienen la oportunidad de expresar oralmente su pensamiento u opinión acerca del tema tratado, se presenta el espacio a través de exposiciones, foros, debates, participaciones en clase, etc. se estos espacios de expresión oral se consideran vitales para el desarrollo social del estudiante, permite fortalecer vínculos en la clase, generar confianza y mejorar en el uso del lenguaje. En cuanto al indicador lectura y escritura como ejes transversales se logró determinar a través de sus respuestas que en un 91% de las veces los estudiantes consideran que la lectura y escritura constituyen una fuente principal de acceso al conocimiento, y que está presente en el desarrollo de todas las asignaturas, es decir es la transversalidad es intrínseca al desarrollo académico multidisciplinar.

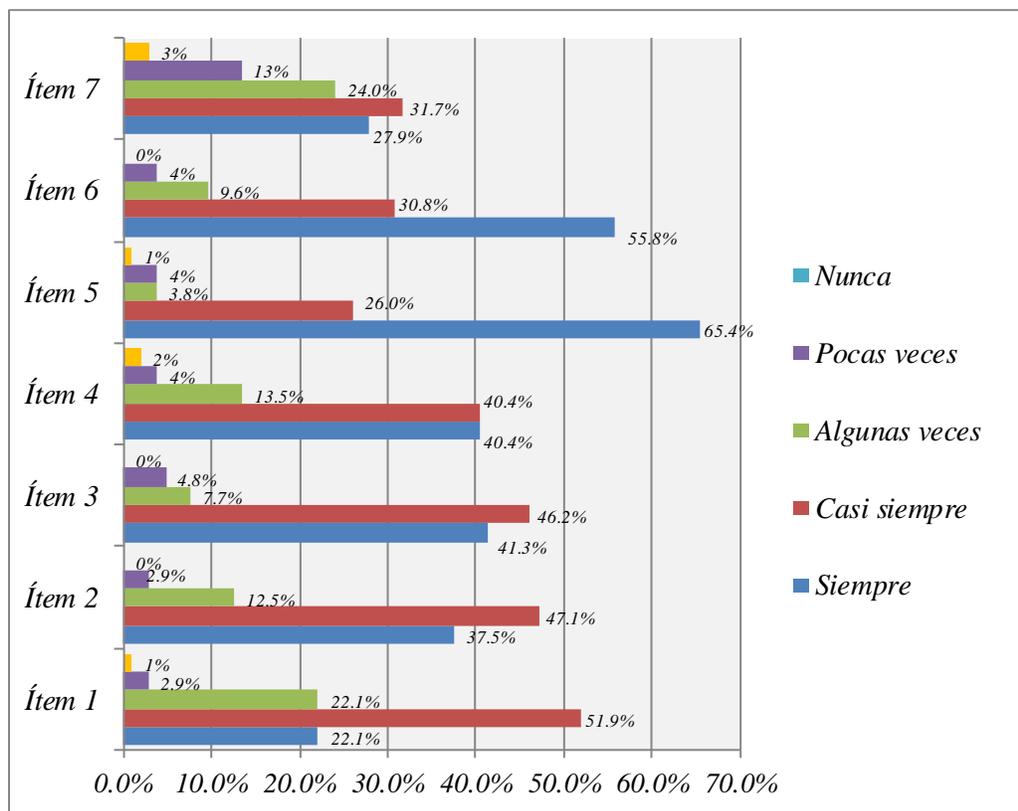


Figura 54. Variable 1: Fomento de la expresión oral y escrita (Dimensión: 1.1 Comunicativa, 1.2 Cognitiva, 1.3 Sociocultural y 1.4 Mediación docente). Ítems del 1 al 7. Fuente: elaboración de los autores usando (2020)

Continuando con la dimensión mediación docente, en el indicador transformación del rol docente los estudiantes respondieron que en al menos un 85% de las veces, los profesores plantean actividades que involucran en su clase el uso de la lectura y escritura, la respuesta a este ítem guarda estrecha relación al sentido de la transversalidad planteado anteriormente y se considera importante dentro del contexto de la practica pedagógica ya que el docente en su naturaleza mediadora es quien plantea estrategias y genera los espacios que permiten fortalecer las competencias en lectura y escritura. En lo referente al indicador técnicas didácticas se evidencio que más del 50% de las veces los profesores usan técnicas didácticas que resultan innovadoras y creativas en sus clases. El concepto de estrategia innovadora y creativa en clase siempre dependerá de factores asociados a cada rol dentro del acto didáctico, es decir en el

profesor a sus competencias y habilidades, y en el estudiante a su ritmo de aprendizaje, desarrollo socio-afectivo, autonomía, etc.

4.1.2.3. Variable 2: Mediación didáctica (Dimensión: 2.1 Estrategias didácticas, 2.2 Lúdica didáctica, 2.3 Mediación tecnológica). Ítems del 8 al 14.

En la tabla 64 y el gráfico 54, se muestran los hallazgos sobre la variable 2, mediación didáctica, y en su dimensión estrategias didácticas, se evidencia en sus indicadores evaluación de contenidos y recursos didácticos, que un 70% de las veces los docentes plantean para la clase el uso de recursos didácticos a nivel digital, como dispositivos tecnológicos (computador, Smartphone, etc.), así mismo encuentra disponible acceso a internet y los recursos físicos y humanos que dan soporte a las actividades de aprendizaje y evaluativas, es de considerar que en el contexto de la mediación didáctica, deben quedar plenamente definidos los nexos mediadores (el vínculo docente estudiante) y estos a su vez deben guardar correspondencia con el diseño curricular. En tanto a los indicadores orientación didáctica y ambientes de aprendizaje, los consultados respondieron en un 73% de las veces que los profesores diseñan actividades y gestionan los recursos digitales para la generación de ambientes que favorecen el aprendizaje, siendo consecuentes con las consideraciones para los ítems anteriores de la dimensión estrategias didácticas.

Tabla 64.

Variable 2: Mediación didáctica (Dimensión: 2.1 Estrategias didácticas, 2.2 Lúdica didáctica, 2.3 Mediación tecnológica). Ítems del 8 al 14

Variable 2: Mediación didáctica (Dimensión: 2.1 Estrategias didácticas, 2.2 Lúdica didáctica, 2.3 Mediación tecnológica).														
Escala	Ít 8	Ítem 8	Ít 9	Ítem 9	Ít 10	Ítem 10	Ít 11	Ítem 11	Ít 12	Ítem 12	Ít 13	Ítem 13	Ít 14	Ítem 14
Siempre	45	43.3%	37	35.6%	8	7.7%	29	27.9%	50	48.1%	83	79.8%	77	74.0%
Casi siempre	28	26.9%	39	37.5%	35	33.7%	40	38.5%	36	34.6%	15	14.4%	22	21.2%
Algunas veces	15	14.4%	17	16.3%	26	25.0%	23	22.1%	14	13.5%	3	2.9%	3	2.9%
Pocas veces	10	10%	8	7.7%	21	20%	10	10%	2	2%	2	2%	2	2%
Nunca	6	6%	3	3%	14	13%	2	2%	2	2%	1	1%	0	0%
Total	104	100%	104	100%	104	100%	104	100%	104	100%	104	100%	104	100%

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

Continuando con la variable 2, la dimensión lúdica didáctica, en su indicador resolución de problemas los estudiantes se mostraron dispersos en sus respuestas, ya que manifiestan que solo un 41% de las veces el profesor utiliza el juego de manera didáctica, para facilitar los contenidos. Del mismo modo al responder al ítem 11 que corresponde al indicador practica comunicativa, los consultados respondieron que en el 66% de las veces que se dispone el juego como estrategia didáctica interactiva, usado para comunicar, compartir y definir los conocimientos, y que a su vez permite el desarrollo de la personalidad, la comunicación y el trabajo colaborativo.

Siguiendo la misma variable desde su dimensión mediación tecnológica, en el indicador uso y apropiación TIC, donde los encuestados respondieron que en un 82% de las veces las tecnologías de la información y las comunicaciones TIC (herramientas tecnológicas, dispositivos, plataformas, etc.) están integradas al desarrollo de las signaturas, entendiéndose que la integración no solo implica su uso, sino que además pase a ser parte de la cotidianidad del usuario. Para el caso de las instituciones educativas es necesario que el estudiante se apropie del recurso tecnológico, de tal manera que se vincule a los diversos procesos académicos, es decir

que puedan ser un soporte al desarrollo curricular de los contenidos transversales e interdisciplinarios.

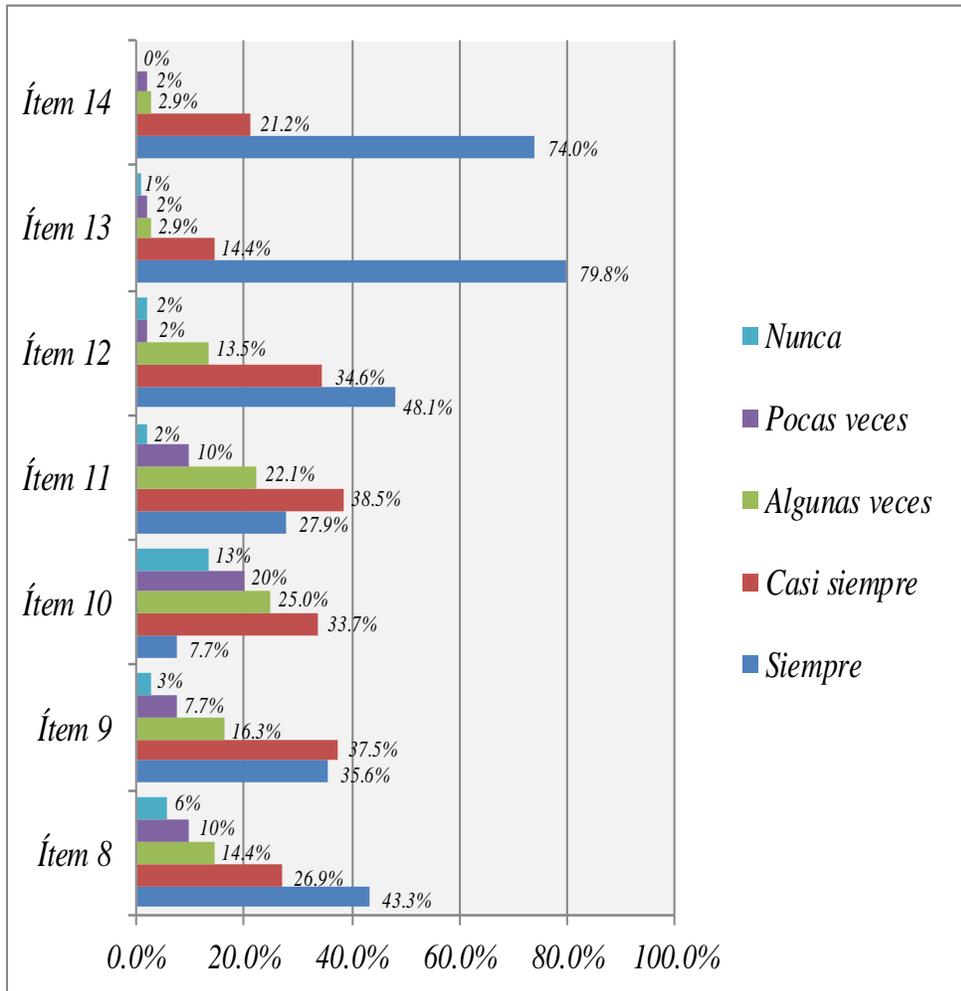


Figura 55. Variable 2: Mediación didáctica (Dimensión: 2.1 Estrategias didácticas, 2.2 Lúdica didáctica, 2.3 Mediación tecnológica). Ítems del 8 al 14. Fuente: elaboración de los autores usando (2020)

La integración se logra cuando las tecnologías de la información y las comunicaciones tic se incorporan en forma habitual y natural en el ambiente de aprendizaje, sin forzarlas artificialmente dentro del proceso didáctico. Para Gross (2000), lo visible del ordenador no será el ordenador sino la tarea que se esté realizando, según la autora la integración va más allá de satisfacer las necesidades educativas de informar, intervenir, comunicarse o evaluar, se trata de

una modificación global del sistema educativo que a su vez tiene que adaptarse a las modificaciones de la sociedad informacional, tales como la concepción del trabajo, del tiempo, del espacio, de la información, del conocimiento, etc. En definitiva la integración va más allá del mero uso instrumental de la herramienta y se sitúa en el propio nivel de innovación del sistema educativo. (p. 40).

Siguiendo con la dimensión mediación tecnológica en la tabla 64 y el grafico 54, al indicador modalidad educativa los estudiantes respondieron de manera concluyente en el ítem 13, que un 94% de las veces han usado dispositivos tecnológicos para poder continuar con las actividades académicas, pasando de la modalidad presencial a la virtual, todo en el marco de la pandemia a raíz del virus COVID-19. Mucho se ha hablado de la educación en tiempos del Covid, lo cierto es que ante el imprevisto del aislamiento obligatorio generado por la pandemia mundial, las distintas instituciones educativas en todos los niveles tuvieron que acomodar sus programas al formato virtual, “garantizando” la continuidad de las actividades académicas, gracias al uso de la educación mediada por la tecnología, hasta el momento las herramientas tecnológicas han respondido satisfactoriamente a las exigencias que de manera inesperada se presentaron, falta que con el transcurrir del tiempo y su uso se logren integrar.

En tanto al indicador estilos de aprendizaje y en concordancia al indicador anterior los estudiantes respondieron de manera indiscutible que en un 95% de las veces, el aislamiento social obligatorio cambio la forma de enseñar y aprender, y que el uso de la tecnología planteó una alternativa de aprendizaje que requiere el uso de dispositivos tecnológicos y requiere la generación de nuevas competencias TIC, ciertamente fue necesaria la rápida adaptación a nuevos contextos y necesidades, la cual abre nuevos debates en torno a la eficiencia, la sostenibilidad y la calidad educativa en tiempos del Covid, trasladando el debate a otras instancias más

complejas, en la que se incorporan otros factores como los psicológicos, económicos, sociales, culturales, etc. dejando en la mesa nuevos retos y desafíos.

4.1.2.4. Variable 3: Desempeño académico (Dimensión: 3.1 Procesos de aprendizaje, 3.2 Recursos e infraestructura escolar). Ítems 15 y 16.

En la tabla 65 y el gráfico 55, se muestran los hallazgos sobre la variable 3, desempeño académico, y en su dimensión los procesos de aprendizaje, en dicha dimensión se consideran los criterios que nos llevan a evaluar el desempeño académico desde la perspectiva del estudiante, a esta los estudiantes respondieron en los indicadores pruebas internas y externas, y nivel de desempeño que en un 75% de las veces la aplicación de pruebas estandarizadas internas (evaluaciones periódicas, simulacros, test, etc.) y externas (puntualmente las Pruebas Saber – comúnmente llamadas pruebas Icfes), dejan ver en realidad cual es el desempeño académico estudiantil.

Tabla 65.

Variable 3: Desempeño académico (Dimensión: 3.1 Procesos de aprendizaje, 3.2 Recursos e infraestructura escolar). Ítems 15 y 16

Variable 3: Desempeño académico (Dimensión: 3.1 Procesos de aprendizaje, 3.2 Recursos e infraestructura escolar).				
Escala	Ít 15	Ítem 15	Ít 16	Ítem 16
Siempre	47	45.2%	37	35.6%
Casi siempre	31	29.8%	38	36.5%
Algunas veces	14	13.5%	19	18.3%
Pocas veces	8	8%	8	7.7%
Nunca	4	4%	2	2%
Total	104	100%	104	100%

Fuente: elaboración propia usando IBM SPSS (2020)

Los investigadores conocieron mediante dialogo informal (telefónico) con algunos estudiantes, que éstos categorizan las pruebas internas y externas de acuerdo a lo que ellos consideran “importancia”, es decir confieren mayor relevancia a las pruebas externas por tratarse de “una oportunidad” y las consecuencias que estas pueden traer sobre su futuro académico, de hecho hablan de prepararse para estas pruebas, así mismo no establecen relación entre su desempeño en las pruebas internas y las externas, para los estudiantes las pruebas internas hacen parte de un conjunto de evaluaciones que corresponden al periodo lectivo, y debido a la cantidad de evaluaciones (oportunidades) que tienen estas son “menos importantes”, evidentemente en

estas posturas intervienen aspectos comportamentales, no tienen conciencia de que durante las pruebas internas del año lectivo, ellos se están “preparando” para su prueba externa, lo anterior afecta la calidad educativa dejando en tela de juicio la planificación, el desarrollo y la evaluación de los resultados académicos.

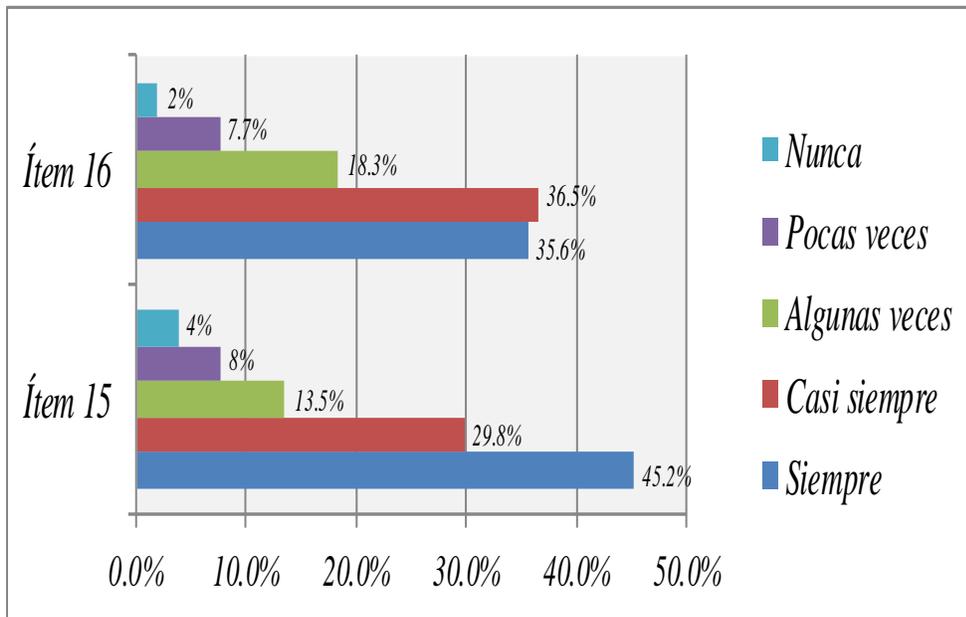


Figura 56. Variable 3: Desempeño académico (Dimensión: 3.1 Procesos de aprendizaje, 3.2 Recursos e infraestructura escolar). Ítems 15 y 16. Fuente: elaboración de los autores usando (2020)

Continuando con la variable 3, en la tabla 65 y el grafico 55, y en su dimensión recursos e infraestructura escolar, los hallazgos evidencian disparidad en las respuestas de los estudiantes, la cual es consecuente con las respuestas dadas por los docentes a los mismos indicadores, a juicio de los investigadores también existió dispersión en las respuestas, en atención a los indicadores desempeño disciplinar, practica pedagógica y suficiencia, cuando se les consulto si la institución educativa contaba con recursos didácticos y educativos adecuados y suficientes para apoyar la práctica docente, con el propósito de buscar la integración TIC y mejorar el desempeño académico estudiantil, respondiendo siempre un 35.6%, casi siempre un 36.5%, algunas veces un

18.3%, pocas veces un 7.7% y nunca un 2%, si bien es cierto que un 72% de las veces están a favor de la existencia de los recursos, el comportamiento de las respuestas no demuestra una determinación sobre la consulta, lo cual confirma al correlacionar los ítems 16 del instrumento 1 y 2.

De acuerdo a lo anterior Cabero (2001) identifica las dificultades generales para la introducción de las TIC en el sistema educativo: presencia (cantidad, calidad y actualización de los equipos; mantenimiento; hardware y software adaptado a contenidos curriculares y necesidades educativas), formación de los profesores –las competencias TIC– para utilizar esta tecnología (comprender el medio y relacionarlo con los presupuestos ideológicos y políticos que transmiten), cultura escolar (conservadora y tradicionalista, centrada en el profesorado; creencia tradicional respecto a cómo se produce el aprendizaje), modelo organizativo del centro educativo (tipo de medio que será insertado y funciones que puede desempeñar). El autor plantea a grandes rasgos la realidad de las instituciones educativas, si bien fueron planteadas en 2001, quedaron expuestas al ponerse a prueba por la pandemia Covid-19, los investigadores concuerdan que el comportamiento en las respuestas del ítem 16 de los instrumentos 1 y 2 se debe a lo planteado por cabero (2001).

4.1.3. Resultados instrumento 3 – Guion de entrevista dirigida a docentes. -

Población de unidades C.

El instrumento 3 fue aplicado a los docentes, directivo docente, director de grupo y coordinación académica, con relación directa sobre el grado 8°. El objetivo principal fue develar sus percepciones con relación a las categorías de análisis de la investigación y sus dimensiones asociadas, con el propósito de lograr una mejor comprensión de los hallazgos obtenidos en los

instrumentos 1 y 2, es de recordar que la presente investigación está adscrita al modelo mixto del tipo VIII, Secuencial por etapas o fases Rocco et al. (2003), con sentido de complementación y secuencialidad, sin dejar de lado el modelo de variabilidad de investigación educativa V.I.E de Padrón (1998), en tal sentido y atendiendo al componente cualitativo se procedió a la aplicación de la entrevista.

La importancia de la entrevista radica en que a través de esta técnica el investigador encuentre lo verdaderamente significativo para los informantes clave, en relación a las dimensiones de estudio, es decir las respuestas deben estar enmarcadas en el plano de la subjetividad, lo que realmente se busca es su percepción, opinión, pensamientos, etc. en este mismo sentido Steinar, Kvale (2011), señaló que el objetivo de la entrevista en la investigación cualitativa es obtener descripciones de la cotidianidad del entrevistado respecto a la interpretación de los significados de los fenómenos descritos, estas descripciones son el fundamento principal en la recolección de los datos del componente cualitativo. Ya que como lo expreso Ruiz Olabuenaga (1999), la entrevista ayuda a comprender más que a explicar, a través de buscar respuestas subjetivamente sinceras, quizás ligadas a emociones, y que permitan crear juicios de valor.

El instrumento guion de entrevista consta de dos partes la primera se orienta en el ámbito de las generalidades del informante clave, la segunda parte de la entrevista está conformada por los cuestionamientos generadores agrupados en atención a las categorías de análisis, las dimensiones e indicadores.

Greene (2007), Tashakkori y Teddlie (2008), Hernández Sampieri y Mendoza (2008), y Bryman (2008), expusieron dentro de los propósitos del enfoque mixto, a la triangulación para

lograr convergencia, confirmación y/o correspondencia o no, de los métodos cuantitativos y cualitativos, es decir contrastar datos CUAN y CUAL para corroborar/confirmar o no los resultados y hallazgos en aras de una mayor validez interna y externa del estudio. A la complementación para dar mayor entendimiento y claridad de los resultados, de un método partiendo de la base de los resultados de los otros, y la compensación cuando un método cubre las debilidades del otro haciendo más robusta la interpretación de los datos obtenidos por ambos métodos.

La interpretación de los resultados de la entrevista, de los instrumentos 1 y 2, y del análisis documental convergen en esta instancia

4.1.3.1. Análisis a cuestionamientos generadores variable fomento expresión oral y escrita, dimensiones: comunicativa, cognitiva, sociocultural, y mediación docente.

Ejes orientadores dimensiones comunicativa y cognitiva

Relación de integración entre el uso del lenguaje, la lectoescritura y los componentes disciplinares. La validez de la estrategia.

1. ¿Cómo concibe la lectura y la escritura? ¿Por qué es importante desarrollar competencias de lectura y escritura en estudiantes?
2. ¿Qué estrategias didácticas para fomentar la lectura crítica, la oralidad y la producción escrita, utiliza para el desarrollo de competencias comunicativas y lingüísticas desde su área disciplinar?

Ante los cuestionamientos generadores los docentes entrevistados respondieron de manera concluyente que reconocen el papel que la lectura y escritura tienen en el desarrollo de las

diversas actividades académicas, confieren una importancia significativa a las competencias de lectura y escritura, considerándolas fundamentales dentro de todo el proceso de enseñanza – aprendizaje, del mismo modo entienden la importancia de potencializar estas competencias como una forma de apropiarse del entorno, fundamental para el desarrollo humano.

Informante clave 1. la lectura y la escritura siempre han sido fundamentales en el proceso de enseñanza aprendizaje, un niño que sabe leer, sabe interpretar y tiene las condiciones para adentrarse en el mundo del conocimiento Por otra parte el niño que sabe escribir, la persona que escribir sabe expresar sus pensamientos y se hace entender de los demás.

Por lo anterior Fitzgerald, Shanahan (2000), expresan que muy probablemente la lectura es una herramienta subestimada, que en si misma ayuda a promover y mejorar la redacción y el pensamiento crítico. Por tanto la lectura y la escritura son consideradas en el contexto del desarrollo humano, que se combinan, para cumplir metas específicas como el aprendizaje de nuevos conocimientos, es decir siempre están relacionadas en el contexto de los procesos cognitivos (Shanahan, 2006) y las actividades de comunicación(Tierney & Shanahan, 1991).

En cuanto a las estrategias didácticas que fomentan la lectura crítica, la oralidad y la producción escrita, utilizadas para el desarrollo de competencias comunicativas y lingüísticas desde su área disciplinar, los docentes reconocen en la lectura y escritura el medio por el cual se transmiten los conocimientos, así mismo resaltan a la capacidad de análisis e interpretación que el estudiante pueda tener como muy determinante durante el acto didáctico, los docentes plantean diversas actividades en las cuales la lectura, la escritura y la oralidad tienen un papel fundamental.

Informante clave 2. Hablaste de las competencias lingüísticas comunicativas referente al área de las matemáticas, pues desde la misma área, yo trabajo la comunicación matemática, tratando de que el estudiante internalice, desde el mismo uso de la palabra cada uno de los conceptos. Pues yo creo que tú tuviste la oportunidad de ver cómo a el estudiante yo le hablaba él terminó, “el cuadrado de la suma de dos términos” en el caso específico de eso, que él definiera que el cuadrado de la suma de dos términos es igual al cuadrado del primero más el doble producto del primero por el segundo más el cuadrado del segundo”, de esa manera el estudiante internaliza una fórmula y luego es más fácil que la desarrolle, no solo desde ese punto porque desde la geometría también procuro que el estudiante manipule los conceptos a través del mismo uso de la palabra y la comunicación matemática como tal.

Informante clave 1. Particularmente recomiendo a los estudiantes leer todo lo que llegue a sus manos, desde de un cómic, pasando por la página de un periódico, la publicidad escrita y los textos literarios, pienso que es de crear el hábito de la lectura.

Informante clave 4. Depende del grado así se irá adaptando la estrategia. Por ejemplo, a través de unos *flash cards* los estudiantes irán construyendo de manera oral, un estudiante Comienza y el otro debe continuar con la invención de la historia. Al final deben escribir por escenas para construir un texto coherente dándome el final que ellos deseen.

De lo anterior se desprende que dependiendo de la asignatura cursada se usan algunas actividades de aprendizaje o evaluativas más que otras para fomentar el desarrollo de competencias comunicativas y lingüísticas, por ejemplo el escribir ensayos, resúmenes, foros y exposiciones entre otras.

Ejes orientadores dimensiones sociocultural

Es una asignatura o constituye un eje transversal.

3. ¿De qué manera la de la lectura y escritura puede constituirse en un eje transversal de formación, que se integre a las áreas disciplinares?
¿Cómo concibe la transversalidad?

Ante este cuestionamiento los docentes consideran que la lectura y la escritura siempre es y será un eje transversal de formación, que por su naturaleza tácita dentro de los procesos de enseñanza - aprendizaje y del desarrollo humano es que “tradicionalmente” no figura como un componente transversal y visible dentro de los proyectos educativos institucionales, sin embargo consideran que si es necesario integrarla al desarrollo curricular, y hacerlas trascender interdisciplinariamente, es decir llevarlas de una asignatura a otra.

Informante clave 2. Siempre he considerado que la lectura crítica es un eje transversal de todo el proceso educativo, nunca va individual, evidentemente hay una comunicación en lenguaje simbólico que hace parte de las Matemáticas, pero hace parte de la transversalidad del proceso educativo, de tal manera que uno como maestro en una asignatura específica, debe hacerla trascender a otros campos, de tal manera que el

estudiante vea la aplicabilidad no sólo en el contexto de las matemática, sino en un contexto muy universal, ese es el análisis que yo siempre he hecho y lo que siempre he tenido presente, que el estudiante lleve o traiga de otros escenarios a las matemáticas donde él pueda hacer mostrar sus competencias.

Informante clave 1. Para todas las disciplinas del saber, el estudiante debe saber leer, una cosa es que se lean textos literarios, otra cosa es que se lean por ejemplo, proposiciones de matemáticas, o que se lea el conocimiento de cualquier área, y para ello se necesita una lectura crítica, poder resolver un problema matemático se necesita tener la capacidad de razonamiento suficiente para interpretar, para comprender lo que está diciendo el problema, lo que está planteando el problema, de la misma manera por todas las distintas áreas, de manera que la lectura y la escritura no es solamente un área, sino que es necesaria, es fundamental en todas las disciplinas del saber, Obviamente que se tiene como asignatura lenguaje o lengua castellana, una asignatura destinada a aprender a leer de manera crítica y aprender a escribir, eso refuerza en el estudiante el aprendizaje de la lectoescritura, que le ha de ser útil en las demás áreas.

Ejes orientadores dimensión mediación docente

Capacitación en el desarrollo de competencias en lectura crítica y diseño de preguntas (tipo ICFES).

4. Al igual que otros ejes transversales relacionados en el PEI, como son

la educación sexual, la convivencia y el medio ambiente, por citar algunos, los programas y proyectos en lecto-escritura fomentan el desarrollo integral del estudiante, más aún tiene efectos positivos directamente sobre el rendimiento académico y la calidad educativa.

¿Explique la importancia de desarrollar competencias específicas que nos lleven a la transformación de la práctica docente? ¿Cómo debe transformarse/cambiar/ajustarse la práctica docente para el desarrollo de competencias específicas?

En todos los casos, los docentes respondieron de manera determinante que no es necesaria una transformación en la práctica docente, a nivel del desarrollo de competencias específicas en lecto-escritura, por el contrario siempre se refirieron a la generación de competencias específicas en lecto-escritura en estudiantes, consideran que el docente debe crear los escenarios propicios dentro de su asignatura. Cuando se les preguntó sobre el diseño de preguntas tipo Icfes, ellos manifestaron que en la mayoría de las veces tratan de cumplir con ese propósito, pero que no reciben capacitación en el diseño de preguntas Icfes.

Informante clave 3. ¿Transformarse? No!, sería cambiarse, para que ellos (los alumnos) tengan ese interés, que se ha perdido por la lecto-escritura, porque ahora con la tecnología han perdido el hábito de leer y escribir, más bien como (los docentes) los formamos, los transformamos para esas competencias en lecto-escritura.

Informante clave 2. Siempre que hablemos de desarrollo de competencia específicas, tenemos que hablar el desarrollo del pensamiento y cuando

hablamos desarrollo del pensamiento tenemos que integrar el pensamiento a todas las áreas del saber, cuando uno se encuentra con un buen estudiante, ese estudiante es bueno en todas las disciplinas, porque de lo contrario solamente sería “*inteligente*” en una sola disciplina, solamente sería inteligente para eso, y el propósito de solamente desarrollar la inteligencia que él tiene, sino que él desarrolle otras disciplinas, que encuentre modelos aplicativos en otros escenarios pues Consideró que desde esa línea es donde más que todo debemos trabajar... lo que hablamos, lo que siempre hemos dicho. Ahí el eje transversal de ese proceso, pues yo digo que es “*el caballito de batalla*”, todo proceso de aprendizaje en todo proceso de formación la lectura si nosotros como maestros logramos conquistar en el estudiante que él asimile la importancia de la lectura y se enamore de la lectura.

Tal como afirman Guzmán y Sánchez (2006), la lectura posibilita el pensamiento crítico, íntimamente ligado al juicio reflexivo, el pensamiento e inferencias lógicas, la resolución de problemas y la toma de decisiones, que después de argumentos coherentes y válidos potencializan la posibilidad de alcanzar resultados favorables. La lectura y sus derivadas comprensión y producción de información constituyen ejes fundamentales en la cognición. De lo anterior se desprende que el generar competencias en lecto-escritura, contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y socioculturales, sin importar el individuo, por lo cual los investigadores no consideran redundante la formación docente continua en este tipo de competencias, por el contrario fortalecen su práctica pedagógica.

4.1.3.2. Análisis a cuestionamientos generadores variable mediación didáctica, dimensiones: estrategias didácticas, lúdica didáctica, y mediación tecnológica.

Ejes orientadores dimensión estrategias didácticas

Articulación de recursos didácticos con los objetivos de la clase, los contenidos y la evaluación.

5. En el marco del proceso de enseñanza aprendizaje ¿Cómo se establece la relación mediadora entre profesor y estudiante, y entre éstos y el resto de los factores que intervienen en el proceso didáctico, a saber los contenidos, las actividades, los recursos y la evaluación? ¿Qué recursos didácticos emplea como estrategia para generar ambientes de aprendizajes propicios? ¿Considera necesario el uso de recursos digitales para el desarrollo de su clase?

Ante este cuestionamiento los docentes consideran en sus respuestas que debe crearse un vínculo entre el docente, los alumnos e inclusive la comunidad educativa, debe existir una conexión real basada en la comunicación efectiva, para lo cual las estrategias didácticas resultan fundamentales, el docente debe diseñar y gestionar el proceso, hacer seguimiento, acompañamiento, motivar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los docentes manifiestan usar diversos recursos didácticos unos más puntuales que otros dependiendo de la asignatura; definitivamente consideran la necesidad de usar recursos tecnológicos, más aun ante la emergencia imprevista, a causa de la pandemia Covid-19.

Informante clave 3. Cuando ya a esos estudiantes nosotros lo tenemos

metidos, por ejemplo en el plan de la comprensión lectora, entonces uno les va haciendo el seguimiento para que sigan comprendiendo todas las actividades y todo, lo que pasa es que todos los profesores tenemos que manejar lo mismo, porque si manejo esto y el otro no lo maneja, entonces solamente la clase de uno, la idea con todo el común de los estudiantes en las asignaturas.

Informante clave 1. en el proceso enseñanza-aprendizaje el docente tiene que ser un modelo a seguir por parte del estudiante, de manera que debe servirle al estudiante, debe estimular al estudiante desde su propia práctica, esto implica dominio del conocimiento, esto implica dominio estrategias, esto implica que el docente tenga una buena sindéresis, que el docente maneje perfectamente el método de enseñanza y que el docente tenga una buena escritura y lectura, competencias TIC y que propicie los espacios necesarios para que el estudiante refuerce esta práctica.

Según González (2015). Para el sistema educativo actual es de gran importancia la implementación de los recursos didácticos, como herramienta de apoyo al docente ya que facilitan las condiciones necesarias para que el alumno realice las actividades de la mejor manera posible, por lo que están íntimamente ligados a la actividad y rol activo de parte del alumno. Estos recursos se presentan como un factor necesario e imprescindible para el desarrollo y logro de los objetivos y contenido, pudiendo así desarrollar plenamente todas las actividades de enseñanza-aprendizaje planificadas previamente por el docente, facilitando de forma dinámica la comunicación entre docentes y estudiantes. Lo anterior guarda concordancia con lo expresado por algunos docentes en cuanto a la importancia de la comunicación en la mediación didáctica.

Informante clave 2. La relación mediadora ante todo es la comunicación, una buena comunicación con el estudiante, siempre tratando de vincular algunos aspectos afectivos, de tal manera que haya una conquista y una buena energía, una buena sinergia entre los actores del proceso estudiante-profesor, Inclusive la comunidad en general, con los padres de familia también.

Ejes orientadores dimensión Lúdica didáctica

Las ventajas de vincular el juego a los procesos de enseñanza aprendizaje. Tipos de juegos educativos – digitales

6. ¿Cómo concibe el juego dentro del contexto escolar? ¿Por qué considera que el juego favorecer al desarrollo de capacidades intelectuales, al pensamiento abstracto y la destreza mental, permitiendo al estudiante aprender de forma amena (desarrollo socio-afectivo)?

Aunque el uso del juego no es habitual en el desarrollo de las clases, los docentes si lo usan eventualmente para hacer más ameno y propicio el ambiente de aprendizaje, lo utilizan como elemento motivador para los estudiantes, algunos docentes se apoyan en sitios web para el desarrollo de algunas actividades de aprendizaje o evaluativas, conciben el juego como una herramienta que propicia el trabajo colaborativo, el desarrollo socio afectivo, el cognitivo y la práctica comunicativa, se trata de un elemento aglutinador e integrador.

Informante clave 1. Definitivamente el juego es integrador, el juego permite que se refuercen la colaboración entre los pares, permite que se

adquiera el conocimiento de una manera más fresca más agradable, los procesos en donde se trabaja con esquemas muy pesados que llamamos también vulgarmente “ladrillos” hacen que la asimilación sea mucho más difícil, que más que hace que el estudiante se aburra, hace que el estudiante no quiera participar de este aprendizaje, de manera que la lúdica es una herramienta, es una metodología valiosísima para lograr el aprendizaje en todos los ambientes y en todas las disciplinas del saber se puede utilizar la lúdica para que el aprendizaje sea más ameno y llegué al estudiante.

Informante clave 2. Yo siempre he considerado que el juego puede hacer divertido el proceso enseñanza-aprendizaje, crea ambientes amenos, estimula la comunicación y otros sentimientos, que acercan a las personas, entre ellos los actores... de los estudiantes y profesores, entonces desde ese punto de vista lo considero importante. De hecho yo tengo varios juegos lúdicos, inclusive en los que te comente de la familia yo tenía “presupuestado” un bingo algebraico, que lo he venido haciendo en años anteriores, con muy bueno resultados, pero este año no lo pude hacer.

Lo anterior va muy de la mano a lo concluido por Torres (2002) en El juego: una estrategia importante, según la autora las estrategias deben permitir el disfrute de los momentos que pasa el estudiante en el aula. un juego bien planificado en función de los conocimientos que el niño deba adquirir, en función de la edad, los intereses, el ritmo de aprendizaje, entre otros, ese momento no sólo llena las expectativas del alumno, sino que también hace crecer al docente comprometido con su labor, con el juego se deben lograr las competencias inherentes a cada etapa y luego, con las habilidades del docente para desarrollarlas y con los niveles de dificultad que cada grupo

tiene, se hace necesario que en cada clase se realicen los ajustes correspondientes para lograr esas competencias y no pasar el tiempo en otras actividades sin sentido, por tanto al juego se le confiere una relevancia natural, que lleva a considerar su uso cada vez con más frecuencia en la dinámica educativa, su combinación con recursos tecnológicos posibilitarían la expansión interdisciplinar en las aulas de clase.

En continuidad a lo anterior Huizinga (1972) define el juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo en la vida corriente. Por tanto el juego tiene rasgos propios que lo hacen esencial y de los cuales se puede valer la educación para hacer más provechoso el procesos de enseñanza y aprendizaje, tales rasgos son el recrear libertad en la actividad, alejar de la vida cotidiana y lo rutinario, contar con espacio y temporalidad, y dotar a la persona de entusiasmo y emoción. Estos aspectos del juego resultan valiosos, si se considera la ludificación (gamificación) de la clase como estrategia didáctica. Es de resaltar que Johan Huizinga (1872-1945) vivió una época alejada de los recursos tecnológicos, resultaría inimaginable para él concebir las nuevas formas de interacción, de comunicación, lo cierto es que aun así su estudio del fenómeno lúdico desde un plano antropológico y científico, permanece vigente ya que el juego hace parte del desarrollo humano.

Ejes orientadores dimensión Mediación tecnológica

Uso, apropiación e Integración TIC, Modalidad educativa, Trabaja en forma colaborativa e interdisciplinaria, Aprendizaje en casa, flipped classroom (aula invertida), autonomía, etc.

7. ¿Cómo concibe las Tecnologías de la Información y las comunicaciones TIC al servicio de la educación? ¿Por qué es importante desarrollar competencias TIC tanto en docentes como en estudiantes?
8. ¿Cómo la educación mediada por las TIC se constituye en un eje transversal de formación que se integra a las áreas disciplinares? ¿en qué medida la mediación tecnológica representa una alternativa a la educación de hoy?
9. Dadas las circunstancias globales actuales (COVID-19), se considera que la incorporación de recursos tic, han transformando la práctica pedagógica, e integrado la mediación tecnológica a los procesos académicos. ¿Qué estrategias didácticas desde la tecnología emplea y como se integran a su práctica pedagógica?

Ante las preguntas, los docentes respondieron de manera concluyente que para ellos las TIC, se remitían directamente al uso de dispositivos tecnológicos, para los entrevistados solo se trata de una herramienta al servicio de la educación, no tienen claros los conceptos de uso, apropiación e integración tecnológica, valoran su versatilidad y la posibilidad de que gracias a ellas pudieran continuar con las actividades académicas, tal como consideraron los investigadores durante el análisis de los instrumentos 1 y 2, existe aversión hacia el uso de la tecnología por parte de algunos docentes, durante la pandemia Covid-19 muchos de ellos, usaron dispositivos tecnológicos y plataformas que permiten los encuentros sincrónicos, para tratar de recrear el modelo tradicional pero de manera remota, muchos de ellos son reacios a desarrollar su asignatura de manera virtual, desarrollaron guías de aprendizaje físicas que posteriormente digitalizaron para compartirlas, los investigadores atribuyen al componente generacional y a la

edad del cuerpo docente, sus reservas a abrirse paso a la integración TIC, en un mundo cada vez más digital y tecnológico, que usa su mediación como alternativa válida ante el aislamiento social.

Ante tal situación y para que una modalidad de educación virtual sea de calidad, es decir cumpla con los estándares establecidos y permita la mejora continua debe contemplar varios aspectos fundamentales para que la mediación tecnológica se dé (Marciniak y Gairín-Sallán, 2018), a saber contar con recursos tecnológicos en términos de suficiencia y la infraestructura necesaria para acceder al sistema educativo, valor formativo en la estructura y contenidos curriculares, y el mas importante que se desarrollen competencias TIC en docentes y estudiantes

Informante clave 5. Definitivamente sí! quedó comprobado en esta cuarentena durante el 2020, que los recursos digitales fueron los que “salvaron la patria” para decirlo de manera coloquial, este proceso de enseñanza-aprendizaje en estas condiciones de manera remota no hubiese sido posible sin que existiese la “digitalidad”, si no existiese la virtualidad estos ambientes permitido medianamente se haya podido acceder a la educación y se haya podido adelantar el proceso, sino se hubiese estancado, al regresar nuevamente la normalidad definitivamente los docentes que tenemos que hacer uso de todos los recursos tiene teléfono general y todos los ambientes de aprendizaje que existen y que vendrán.

Informante clave 1. el uso de las TIC fue lo que nos permitió hacer enseñanza remota no estábamos preparados a muchos docentes en los cogió desprevenidos nos cogió con las manos abajo muchos docentes no sabían

utilizar si quiera utilizar el computador de pronto por temor o porque no se consideraba que era importante los interesó por el conocimiento del manejo de un computador a una Tablet y el teléfono a duras penas para llamar para escribir en WhatsApp sin embargo nos dimos cuenta que habían una cantidad de recursos en la nube recursos importantes que hicieron posible el docente se acercara a la casa del estudiante, de manera que las tic son unas herramientas valiosísimas para el aprendizaje hoy por hoy acumular conocimientos en la mente no es tan importante como saber ubicarlos en la nube, la nube está llena de conocimientos inimaginables infinitos basta con que una persona es uno de estos buscadores coloque una palabra para que le aparezcan cientos miles de documentos con la palabra que está buscando del conocimiento que está buscando hoy es importante que los docentes directivos docentes y estudiantes manejen las tecnologías de la informática y las comunicaciones y cada vez se pongan al día porque estaba evolucionando a ritmo acelerado.

4.1.3.3. *Análisis a cuestionamientos generadores variable Desempeño Académico, dimensiones: Procesos de Aprendizaje, y Recursos e Infraestructura Escolar.*

Ejes orientadores dimensiones procesos de aprendizaje, recursos e infraestructura escolares

En cuanto a la actualización en el desarrollo y diseño de espacios TIC.

10. ¿por qué considera que la aplicación de pruebas estandarizadas internas y externas reflejan la realidad del desempeño académico en la institución? ¿explique por qué cree que la calidad educativa se mide a través de pruebas estandarizadas?

11. Desde un contexto escolar y teniendo en cuenta la mediación didáctica (la mediación tecnológica, la lúdica didáctica y la integración de las TIC) ¿Según su experiencia que factores influyen en el desempeño académico estudiantil?

Durante el desarrollo de las preguntas correspondientes al desempeño académico se polarizaron las respuestas, algunos docentes consideran que la aplicación de pruebas estandarizadas si reflejan la realidad del desempeño académico estudiantil en la institución, otros por el contrario consideran que dichas pruebas son solo un compendio de preguntas diseñadas pero descontextualizadas, carentes de utilidad en la práctica, la mayoría de docentes consideraron que no miden conocimientos y mucho menos la calidad educativa. Los investigadores consideran que su aplicabilidad práctica, no radica en la posibilidad de medir o no conocimientos, se trata de establecer parámetros de referencia y de comparaciones estadísticas entre instituciones, así como

de los componentes evaluados en las pruebas, y que permiten tener una idea global del sistema educativo.

Informante clave 4. Nunca he estado de acuerdo con esas pruebas estandarizadas, eso no mide al estudiante, y si nos vamos al contexto de la cultura donde están ellos, no mide!, porque no nos ponemos a estudiar para ver todo ese proceso que traen las preguntas estandarizadas, no miden al estudiante... su conocimiento no lo mide!.

Informante clave 2. Las pruebas estandarizadas... pues sí, pueden en un momento determinado medir la calidad del estudiante y de hecho en muchos casos siempre ha coincidido con que los que son buenos estudiantes en el colegio logran sacar los puntajes excelentes en la prueba, la falla en el tipo prueba está en el tipo de preguntas, a veces la interpretación y esa idea importante la lectura y la comprensión lectora, el estudiante qué tenga excelente comprensión lectora, siempre sale bien en la prueba, teniendo en cuenta que tengan completo manejo de cada una de las áreas específicas que se ven.

Según el portal Prueba T (2018) de la Fundación Carlos Slim, Las pruebas estandarizadas permiten identificar las fortalezas y debilidades de un sistema educativo. Las pruebas o exámenes estandarizados son instrumentos de evaluación que miden las fortalezas o debilidades particulares de los alumnos, detectan grupos de población con necesidades de mejoras educativas, identifican factores que impactan en el desempeño de los estudiantes y observan cambios o progresos en el nivel educativo. La anterior apreciación guarda relación con la

percepción que los investigadores tienen de este tipo de pruebas, se trata de un sondeo estadístico que tiene el propósito de caracterizar instituciones educativas.

En cuanto a si la mediación didáctica del juego y la tecnología influyen en el desempeño académico estudiantil, los docentes respondieron categóricamente, que si tiene inherencia directa, que favorece al desarrollo de los procesos y por ende sobre el desempeño y la calidad educativa.

Informante clave 1. La mediación lúdica y tecnológica es una herramienta que sirve para lograr el conocimiento de cualquiera de las áreas, probablemente los docentes miramos antes de que ocurriera la pandemia mirábamos las TIC como algo que existía pero es que solamente era una responsabilidad del profesor de informática hoy día quedó demostrado que no eras así y que en todas las áreas podemos utilizar las TIC y las hacer un elemento muy muy valioso para alcanzar el aprendizaje y para hacerlo incluso más interesante no solamente utilizar el tablero revisar el marcador al aprender a utilizar las TIC vamos a encontrar lo que queremos y más en este vasto mundo del conocimiento de la internet..

4.1.4. Discusión general de los resultados.

Los resultados mostrados anteriormente confirman el valor de la lectura, la escritura y la oralidad dentro de todos los procesos educativos, demuestran la importancia que las competencias comunicativas y lingüísticas tienen para el desarrollo multidimensional del individuo. La apuesta de los docentes es por la lectura crítica y sus competencias específicas

asociadas por sobre el juego y la tecnología, mostrándose a favor del desarrollo de actividades didácticas que vinculen las tres variables de investigación, a saber el fomento de la expresión oral y escrita, la mediación didáctica y el desempeño académico.

Se evidenció cómo influye la edad del cuerpo docente sobre la mediación didáctica, más específicamente en todo lo referido a la mediación tecnológica, al uso, apropiación e integración de las tecnologías de la información y las comunicaciones TIC, la Modalidad educativa, y como esta aversión, afecta a los procesos de enseñanza y aprendizaje, perjudicando notablemente la calidad educativa. El factor edad resultó determinante por tratarse docentes con más de 20 años de servicio, algunos de ellos próximos a la edad de jubilación, con intereses y expectativas diferentes al desarrollo de competencias TIC y de lecto-escritura, esto último se evidenció cuando se les consultó por sus ámbitos de formación, el total de los docentes optó por otras alternativas de formación.

Se evidencia el poco interés general del cuerpo docente por el desarrollo de competencias TIC, existiendo desinformación en cuanto a los lineamientos planteados por el MEN en su guía 30, donde establece que ser competentes en tecnología, es una necesidad para el desarrollo humano, se hace la claridad de que la tecnología tiende a resolver los problemas y satisfacer necesidades individuales y sociales actuales, que a través de su integración se transforma el contexto natural y social por medio del uso y administración del conocimiento. La mayoría de docentes confunden el uso de dispositivos tecnológicos tangibles con apropiación o integración, asocian su tenencia y uso a procesos innovadores, no comprenden que la tecnología es la aplicación de la ciencia a la resolución de problemas concretos de la sociedad, constituyendo también un elemento intangible e imprescindible del desarrollo humano.

Durante la investigación se realizó un análisis de contenido al PEI y a los planes de área, buscando rastros de transversalidad en cuanto a ejes de formación en lecto-escritura, y TIC, demostrando que no existen ejes transversales ni proyectos pedagógicos que propendan el desarrollo de este tipo de competencias, tanto en estudiantes como en docentes, confirmando lo evidenciado en las encuestas y lo dicho en la entrevista por algunos docentes, en cuanto a si eran ejes transversales visibles dentro del PEI, y al diseño curricular en cuanto a lo expuesto en Guía 21 y sus aportes para la construcción de currículos, para los docentes es un componente tácito, que hace parte de los procesos de enseñanza - aprendizaje y del desarrollo humano.

Igualmente, se validó el supuesto de que la mediación del juego y la tecnología favorecen al desarrollo de competencias comunicativas ya que actúan multidimensionalmente ayudando a la integración de los conocimientos, la comunidad educativa en general entienden el papel mediador del juego y la tecnología dentro del proceso didáctico, sin embargo queda en evidencia el desconocimiento de los docentes de las potencialidades que la lúdica didáctica y la mediación tecnológica pueden traer sobre el desarrollo de su práctica docente, sobre el desempeño académico estudiantil y la calidad educativa. Del mismo modo quedo demostrada la interrelación entre el desempeño académico y el fortalecimiento de la expresión oral y escrita, en los procesos didácticos orientados por la mediación del juego y la tecnología.

Otro aspecto que se corroboró ampliamente fue la virtualidad, con las modalidades online, el e-learning y el b-learning, las cuales brindaron alternativas válidas y eficaces para continuar con el desarrollo de las actividades académicas de manera remota, frente a la crisis generada por la pandemia Covid -19, sin embargo es de aclarar que solo se usó como canal de comunicación entre los actores, es preciso integrarle a los demás procesos educativos vinculándole al acto didáctico y esperando que de esta manera se alcance la apropiación.

De tal manera ante las conclusiones expuestas anteriormente, se opta por el diseño de una propuesta de mediación didáctica que fundamentada en la lúdica y la apropiación tecnológica contribuya al fortalecimiento de la expresión oral y escrita, y al mejoramiento del desempeño académico estudiantil en la educación básica secundaria. Cuyo propósito sea en lo pedagógico establecer un protocolo que permita el uso de parte de la tecnología disponible con fines educativos y lúdicos que ayuden a desarrollar competencias en lecto-escritura, y en lo operativo ofrezca un modelo de implementación a través del cual el docente pueda desarrollar por sí mismo y usando los recursos digitales gratuitos, su propia curso o asignatura, y de ésta manera contribuir al desarrollo de ejes de transversalidad, mejorar el desempeño académico y la calidad educativa.

CAPITULO V

PROPUESTA TECNOLÓGICA

**HERRAMIENTA LÚDICO TECNOLÓGICA EN ENTORNO ABIERTO E – LEARNING
PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA**

EQUIPO DE INVESTIGACIÓN

TESISTAS

ESP. JUAN PABLO ARIAS ESCOBAR

ESP. JOSE RAFAEL CASAS HUSMAN

TUTOR

DR. FREDDY MARÍN GONZÁLEZ



**UNIVERSIDAD
DE LA COSTA**
1970

UNIVERSIDAD DE LA COSTA
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
BARRANQUILLA, DICIEMBRE DE 2020

Capítulo V

**HERRAMIENTA LUDICO TECNOLÓGICA EN ENTORNO ABIERTO E – LEARNING
PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA.**

5. Diseño de la propuesta

5.1. Introducción

En esta propuesta tecnológica se presenta el desarrollo de un entorno virtual en *Google Sites* como apoyo a los profesores de educación básica secundaria de la *Institución Educativa Técnico Industrial “Blas Torres de la Torre” –ITIDA*, con el propósito de fomentar lo lúdico a través de la tecnología para el fortalecimiento de la expresión oral y escrita, y así mejorar el desempeño académico estudiantil. Desde esta situación surge la idea de desarrollar un entorno virtual en *Google Sites* que apoye a los profesores en la enseñanza, específicamente en la lectura y escritura con los jóvenes.

De esta manera, se proyecta con una visión del desarrollo digital a través del uso de la tecnología en mediación lúdica para el fomento del juego en el proceso de enseñanza, aprendizaje en la lectura y la escritura con diversos programas de interactividad que permitan

una actitud crítica y comprensiva del lenguaje en su aplicación en multimedia de la música, películas, sopa de letras, ejercicios prácticos de caricaturas y demás elementos del aprendizaje colaborativo.

En este sentido, la era digital se caracteriza por superar en el gran dominio de las tecnologías por parte de los profesores y alumnos, ya que tienen un fácil acceso a datos, información y conocimientos que circulan en la red y por vivir en una cultura de interacción. Además, del paradigma comunicacional como base de la interactividad al usar un medio instantáneo y personalizable como el Internet. Oblinger & Oblinger (2005), afirma que esta generación de estudiantes vive la tecnología como parte de su entorno habitual, para ellos la información y el aprendizaje no están relegados a los muros del aula, ni es ofrecida en forma exclusiva por el profesor. Desde este horizonte se plantea la herramienta digital para el fomento lúdico de la expresión oral y escrita y el mejoramiento en el desempeño académico estudiantil.

5.2. Descripción y presentación

La presente propuesta se centra en el diseño de una herramienta lúdico tecnológica en entorno abierto E-Learning desarrollada a través de *Google Sites*, con capacidad de vinculación a recursos digitales abiertos al servicio de la educación, adicionalmente provee la posibilidad de conectarse a la plataforma *Google Classroom* cumple una función educativa, y además tiene los requisitos de un Sistema de gestión de aprendizaje (Learning Management System, LMS). Desde donde el docente también puede desarrollar su proyecto de aula, secuencia, clase, etc., de tal modo que contribuya al fomento de las competencias comunicativa para mejorar el desempeño académico a través de los diversos entornos virtuales, con los que debe interactuar el estudiante a lo largo de su formación, mediante la gamificación de la clase, es decir incluir elementos propios

del juego a la clase, como son ganar puntos, recolectar insignias para subir de niveles, el cual busca fortalecer sus competencias de la comprensión lectora y las habilidades comunicativas. Del mismo modo, se realizarán actividades de aprendizaje que crucen los límites tradicionales entre varias disciplinas académicas, con el fin de evaluar con diferentes tipos de preguntas tipo Icfes al finalizar cada nivel. Adicionalmente, se pretende con esta estrategia desarrollar otras competencias como las tecnológicas, e investigativas, que le permitan al educando experimentar cambios extraordinarios en su rol como estudiante virtual.

En tal sentido, esta propuesta consiste en diseñar una herramienta con acceso a recursos digitales mediante los aplicativos de *Google Suite* y *Classroom* de manera que allí los estudiantes que la consulten encuentren puntos de referencias que les permita realizar diversos ejercicios con la estrategia de la Gamificación, en la cual se combina lo lúdico, lo didáctico, lo tecnológico y lo pedagógico a través de los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación para el fomento de la expresión oral y escrita y de esta manera mejorar en el desempeño académico estudiantil. Se considera que la herramienta contara con el estudiante jugador y en la medida que avanza en los ejercicios lúdicos, podrá adicionalmente hacerse a beneficios, como contar recursos digitales que harán más fácil y enriquecedor su estancia en el web Site, por ejemplo calculadoras, convertidores, libros de consulta, evaluaciones flexibles, sin límite de tiempo, permitir intentos, exoneraciones, las cuales son apropiadas para esta propuesta, por la riqueza de recursos que contienen (texto, links externos, imagen, actividad, video, audio y foro, test.); además porque la herramienta es adecuada para desarrollar competencias de autogestión de una manera intuitiva.

Frente a las bondades expuestas anteriormente, la implementación de este espacio digital es de gran impacto porque permitirá al estudiante desenvolverse fácilmente en la gestión de búsqueda, edición o difusión de cualquier información y desde cualquier formato que le sea

solicitado textual, visual o sonoro. Esta herramienta digital será un incentivo, para que los nuevos estudiantes, se vayan empoderando de las características del estudiante en línea y de su rol como estudiante autónomo.

Por ello, el aplicativo *Google Site* permite la creación de sitios atractivos y de alta calidad para tu clase, equipo, proyecto o evento. Estos sitios tienen un gran aspecto en todas las pantallas, ya sea que se trate de una computadora de escritorio o un Smartphone. Además, no es necesario que tengas conocimientos de diseño o programación.

Por su carácter interactivo, el recurso se convierte en fuente inagotable para el docente y estudiante consultor, porque le permite además de interactuar con los contenidos que allí se encuentra, y con la herramienta. Al mismo tiempo hacer allí otros aportes, ediciones, acción que, a su vez le desarrolla otras competencias como las comunicativas, tecnológicas y digitales para interactuar cada vez mejor con el entorno virtual.

Por eso, es importante familiarizarse con el aplicativo online de *Google Site*, la cual permite crear un sitio web de grupo de una forma sencilla, y de esa manera, los usuarios pueden reunir en un único lugar y de una forma rápida información variada, incluir vídeos, calendarios, presentaciones, archivos adjuntos y texto. Por ende, este sitio es completamente gratis y está disponible con una cuenta de *Google*. Todas las características y funciones están disponibles de forma gratuita en las cuentas personales (excepto el servicio de atención al cliente, que es reemplazado por una zona de contacto que redirige directamente a las líneas de atención institucional).

Entre tanto, la plataforma *Google Classroom* cumple una función educativa que forma parte de suite de *Google for Education* y que incluye diferentes herramientas como *Google Docs.*,

Gmail, y calendar, etc., herramientas que facilitan la comunicación y la organización, el trabajo en línea y de forma colaborativa.

Link de acceso: <https://sites.google.com/view/itida1940/inicio>

5.3. Justificación

El uso de las tecnologías de información y la comunicación, aplicadas a la educación, se ha constituido en una alternativa para innovar los recursos y estrategias de mediaciones que tradicionalmente se implementaban en la educación para la formación del estudiante. Esta innovación en las mediaciones ha generado una transformación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que implica que los agentes educativos han de pensarse como actores en nuevos escenarios y espacios.

Por eso, los escenarios virtuales, han permitido ampliar la posibilidad de encuentros entre los estudiantes y tutores y, por tanto, potencializar las alternativas para aprender. Sin embargo, existen algunas limitaciones que dificultan la virtualización del aprendizaje a través de las herramientas tecnológicas. Algunas de ellas, pueden superarse rápidamente dependiendo de la motivación de los participantes y de un adecuado uso de las herramientas tecnológicas. Otras, requieren de un trabajo constante, autorregulado y mediado por las estrategias meta cognoscitivas para que se logren los objetivos de aprendizaje.

Esta propuesta se convierte en otra oportunidad de aprendizaje por su innovación como estrategia metodológica para el aprendizaje autónomo en ambientes virtuales. Además, con este nuevo enfoque de ofertas educativas en línea, como recursos digitales en la educación se pueden transformar en factores indispensables para el desarrollo de las competencias necesarias en las

habilidades comunicativas para el mejoramiento del desempeño académico estudiantil, permitiendo el fortalecimiento del pensamiento crítico, razonamiento lógico, formulación y resolución de situaciones cotidianas, lo cual permite profundizar en temas más específicos y con recursos educativos mucho más abiertos para comprender el mundo que nos rodea.

Desde luego, que una estrategia educativa está orientada a direccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje en un ámbito educativo a través de estrategias didácticas que se refiere a la dirección pedagógica de la transformación de un objeto, desde su estado real hasta un estado deseado y que tiene como propósito vencer dificultades con una optimización de tiempo y recursos. Todo ello, se considera en la tecnología computacional como una herramienta tecnológica educativa, apropiada siempre y cuando la misma contemple la dimensión didáctica, atienda a todos los actores que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje, y a las características socioeconómica, culturales y políticas del entorno, en este sentido se ofrece la herramienta tecnológica online, desarrollada con *Google Site* con capacidad de vinculación a la plataforma *Google Classroom* cumple una función educativa, y además tiene los requisitos de un Sistema de gestión de aprendizaje (Learning Management System, LMS).

5.4. Objetivos

5.4.1. Objetivo general

Diseñar una propuesta didáctica lúdico tecnológica que contribuya al fomento de las competencias comunicativas para mejorar el desempeño académico.

5.4.2. Objetivos específicos

- Desarrollar una herramienta didáctica lúdico tecnológica
- Contribuir al desarrollo de las competencias de la lecto-escritura a través de la lúdica, en estudiantes de educación básica secundaria de la *Institución Educativa Técnico Industrial “Blas Torres de la Torre” –ITIDA*.
- Orientar a los directivos y docentes acerca de la importancia de la lúdica, en el desarrollo de competencias de la lecto-escritura en los estudiantes de básica secundaria para el mejoramiento académico de manera transversal.
- Propiciar espacios colaborativos con los padres de familia en el fortalecimiento de la lectura y escritura a través de la lúdica y la mediación didáctica digital.
- Vincular a los estudiantes a través del proyecto pedagógico de aula con el uso de los juegos y de la estrategia de gamificación para la potencializar el proceso de la lecto-escritura.

5.5. Esquema general de intervención

MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA Y EL MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO ESTUDIANTIL

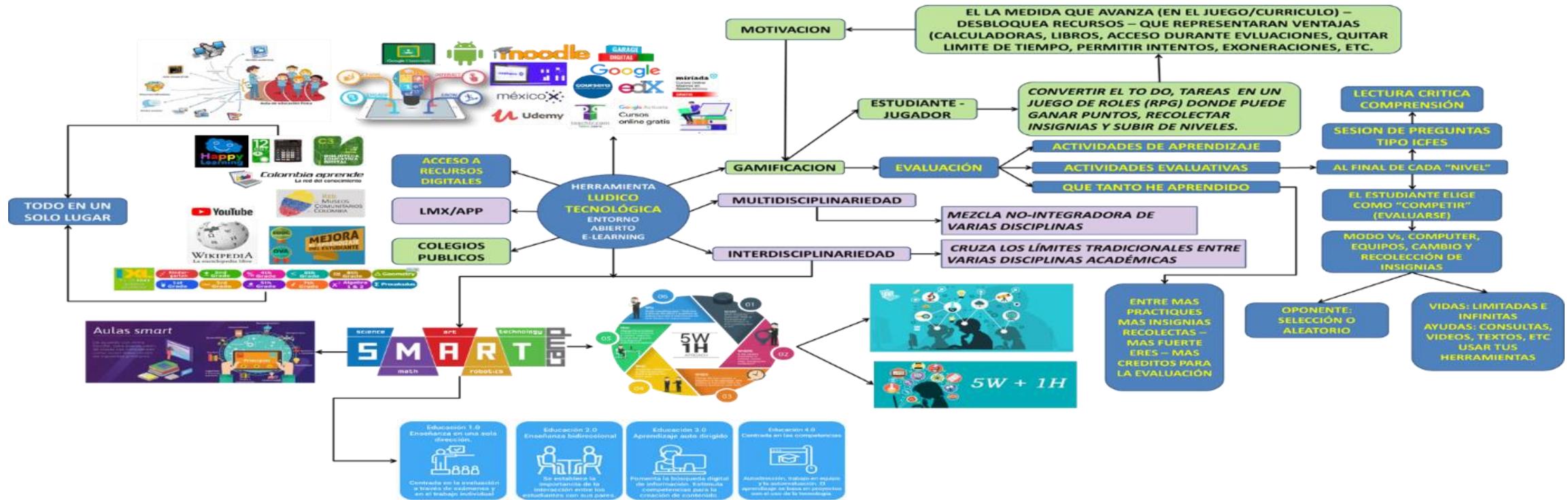


Figura 57. Esquema general de intervención

5.5.1. Beneficiarios.

Para señalar a los beneficiarios de esta propuesta tecnológica a través de una herramienta lúdico en un entorno abierto E-Learning como mediación didáctica para el fomento de la expresión oral y escrita, y para mejorar el desempeño académico en la educación básica secundaria, se desarrollará en la *Institución Educativa Técnico Industrial “Blas Torres de la Torre” –ITIDA-*, la cual es una institución de naturaleza oficial de calendario A, de carácter técnico, con especialidad industrial, con jornadas matinal y vespertina, ubicada en la calle 30 con autopista aeropuerto, en el municipio de Soledad en el departamento del atlántico. Es una institución de carácter mixto que tiene una población aproximada de 1662 estudiantes a quienes se les ofrece servicios educativos en los niveles de Preescolar, Básica Primaria, Secundaria y Media.

El ITIDA es una institución de mucha tradición a nivel municipal y departamental con 80 años de funcionamiento, reconocido no solo por los buenos resultados en materia académica de sus estudiantes, lo que le ha valido para ser clasificado continuamente por el ICFES en el nivel superior, por los resultados de sus estudiantes en el examen de estado, sino por las características de la formación allí impartida, gracias a esto goza de popularidad y del arraigo cultural.

5.6. Fundamentación teórico y legal de la propuesta

Los aspectos legales a nivel normativo para respaldar esta propuesta, se encuentra el decreto 2247 de 1997, la cual establece: “el proyecto lúdico pedagógico como el modelo de trabajo en el primer ciclo escolar con metodología de investigación y participación, de acuerdo con el modelo de aprendizaje significativo”. Sierra (2005), en el cual además revela que la propuesta

pedagógica permite a los maestros generar investigación en el aula en el área lúdica mediante la construcción de ambientes de aprendizaje.

De igual manera, está la Ley de Ciencia y tecnología 1286 de 2009, la cual propone promover la calidad de la educación, en los niveles de media, técnica y superior para estimular la participación y desarrollo una nueva generación de investigadores, emprendedores, desarrolladores tecnológicos e innovadores, es una de las bases para la consolidación de una política de Estado en ciencia, tecnología y sociedad.

Del mismo modo, se encuentra el Decreto No. 1295 de abril 20 de 2010, que define a la educación virtual como un aprendizaje en línea -e-learning para el desarrollo de programas de formación, que permiten escenarios para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje en el ciberespacio. Por lo tanto, en la modalidad de educación a distancia mediadas por las TIC concibe el aprendizaje en línea como la posibilidad de construir un conocimiento autónomo, creando esquemas que implica una nueva visión de las exigencias del entorno económico, social y político. Desde esta propuesta se dimensiona a la calidad de la educación de manera que se garantice un modelo coherente, armónico y articulado con sentido pedagógico en los procesos de enseñanza, aprendizaje, a través de los instrumentos tecnológicos.

También, se conoce la Ley 1341 de 2009, por medio de la cual se definen los principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), con la intervención de la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones. Esta ley permite inferir, cómo se crean las bases para visualizar la organización escenarios digitales, y la vez estas enriquecen y multiplican las formas

de acceso a la información, con el fin de aprovechar los recursos que esta proporciona en la jerarquía de archivos.

5.6.1. Elementos conceptuales.

La integración de las nuevas tecnologías ha provocado importantes modificaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje y, en consecuencia, se ha producido un desplazamiento de roles de los actores involucrados, los que enseñan y los que aprenden. De acuerdo con ello, se requiere recrear los roles tradicionales del docente y el alumno. Es así como la enseñanza bajo esta modalidad supone una nueva conceptualización de la jerarquía y la directividad, al tiempo que estimula el trabajo autónomo del alumno y exige que el docente sea orientador, facilitador y tutor del proceso de aprendizaje. Lo fundamental no es su presencia física, sino las múltiples estrategias que propone para que el alumno aprenda.

Es por eso, que se definen a las tecnologías de la información y la comunicación como “aquellos dispositivos, herramientas, equipos y componentes electrónicos, capaces de manipular información que soportan el desarrollo y crecimiento económico de cualquier organización”. Thompson y Strickland, (2004. p.78).

Es así, como la adquisición del lenguaje se convierte en la piedra angular para el desarrollo cognoscitivo del estudiante, ya que la lectura y la escritura son procesos cognitivos que permiten crear los textos para responder a necesidades ya existentes en la lectura, y la escritura a través del significado de los símbolos escritos y en la interpretación de ese significado de los textos para dar comprensión y aprendizaje en la lectura y la escritura, según lo califico Vigotsky (1991).

Todo este proceso de la lectoescritura se convierte en aspectos culturales motivado por la vida en la sociedad, así lo explica Llana (2016. P 12), quien además expresa: “no se trata de una habilidad innata, como en el caso del habla. Por ello, es un proceso complejo que dota a los niños y las niñas de una serie de habilidades y destrezas necesarias para poder llevar a cabo un correcto aprendizaje”.

Otro concepto a considerar es la Mediación Didáctica, la cual constituye en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se establece siempre en ámbitos de relación entendidos como nexo global, en la circunstancia que sirve de unión y conexión o contacto entre los elementos personales que configuran ese proceso entre el profesor/alumno y la herramienta educativa de relación, entendidos como nexo global, y, entre estos y el resto de los elementos de dicho proceso: contenidos, actividades, recursos y evaluación. González Soto (1999).

Ahora, en la parte lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Así lo explica (Jiménez, 1998), quien además señala: “Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana”.

En lo pedagógico se puede transformar a través de la mediación de las tecnologías, agregando nuevas posibilidades y limitaciones al aprendizaje, lo cual en la parte de la tecnología participa el proceso educativo como sistema de acción externa, al igual que como fuente para la generación de nuevos modelos cognitivos o marcos de pensamiento en una representación interna, lo señala Suárez (2003). Y en el caso de Vigotsky afirma que: “El uso de medios artificiales, la transición

a la actividad mediada, cambia fundamentalmente todas las funciones psicológicas, al tiempo que el uso de herramientas ensancha de modo ilimitado la serie de actividades dentro de las que operan las nuevas funciones psicológicas”.

En continuidad a lo anterior en cuanto a los condicionamientos psicológicos, se presenta la motivación como el motor que mueve la conducta, lo que permite provocar cambios tanto a nivel escolar como en la vida en general. Así mismo se reafirma el docente como el determinante que puede llegar a mejorar su práctica y su experiencia didáctica. En ese mismo sentido De Natale (1990) considera que se requiere del desarrollo de habilidades, destrezas, hábitos, ideales, aspiraciones, intereses, inquietudes, realizaciones, que el estudiante pone en juego para aprender y se convierten en indicadores del nivel de aprendizaje alcanzado en las aulas de clase.

5.6.2. Corrientes pedagógicas y la integración de las TIC.

Para referir lo concerniente a las corrientes pedagógicas entrelazadas con las TIC, se debe mencionar a las diferentes teorías educativas, entre ellas al conductismo, al cognitivismo, constructivismo y más recientemente el socio-constructivismo, las cuales han desarrollado postulados básicos sobre cómo se realiza el proceso de aprendizaje en relación entre el profesor y el alumno, esta forma de transmitir la información, de procesarla, de convertirla en conocimiento y la manera de evaluar esos conocimientos. Por ello, algunos postulados desarrollados por estas teorías, han facilitado en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para incursionar en lo que hoy se denomina “el aprendizaje mediado por la tecnología”. Mediante esta propuesta tecnológica en E-learning, se pretende poner en práctica algunas de las características de las teorías educativas y su relación con las TIC en el proceso de aprendizaje.

Desde esta perspectiva el socio-constructivismo entiende el aprendizaje como la construcción de significados personal y compartido. De tal manera, que se trazan objetivos para la elaboración de conocimientos que potencien el desarrollo personal y a la vez permita comprender y transformar la realidad, eso sí, sin olvidar los aspectos cognitivos para abogar por una enseñanza contextualizada que saque partido de los avances tecnológicos para la actividad colaborativa y la creación de contenidos, una enseñanza centrada en el alumno y en la que el docente juega el rol de facilitador como característica fundamental del modelo mediador, con lo cual el papel mediador del profesor, la individualización de la enseñanza para la atención a la diversidad, además del seguimiento y la evaluación de la actividad de los estudiantes, se asume la perspectiva constructivista del aprendizaje. Todo ello, de manera progresiva como autorregulación de los aprendizajes por parte de los estudiantes, la interacción con el entorno virtual, el trabajo colaborativo y el aprovechamiento de los apoyos tecnológicos.

De acuerdo con todo lo anterior, es importante entrar a considerar a los representantes más destacados del constructivismo como Jean Piaget, David Ausubel y David Jonassen, quienes dimensionaron al constructivismo como una corriente epistemológica, es decir una teoría que intenta explicar la naturaleza del conocimiento humano. Sin embargo, el principal defensor de la teoría socio-constructivista o teoría del constructivismo social es Lev Vigotsky quien en su teoría explica como las personas a través de la interacción social pueden obtener un desarrollo intelectual.

Por eso, hay que tener en cuenta otro punto de vista a nivel educativo con el conductismo como aprendizaje que ayuda al cambio en la forma de comportamiento en función de los cambios del entorno y el aprendizaje con resultados de la asociación de estímulos y respuesta. Además, el conductismo ve al alumno como un sujeto cuyo desempeño y aprendizaje escolar

pueden ser arreglados o re-arreglados desde el exterior a través de situaciones instruccional, de métodos y de los contenidos, y para ello solo basta con programar adecuadamente los insumos educativos, con el fin de lograr el aprendizaje de conductas académicas deseables. Es que el conductismo pretende que el alumno responda a los estímulos ambientales y a que se convierta en un ser auto-disciplinado. Así lo explican sus principales representantes como Iván Petrovich Pavlov, John Broadus Watson, Edward Thorndike y Burrhus Frederic Skinner.

Ahora, en el campo del cognitivismo como teoría de aprendizaje asume que la mente es un agente activo en el proceso de aprendizaje, construyendo y adaptando los esquemas mentales. Está inmersa la psicología cognitiva que centra su atención en los procesos mentales relacionados con el conocimiento. Para esta teoría el aprendizaje es un proceso de modificación de significados, los cuales resultan de la interacción entre la nueva información y el sujeto. Por lo que, plantea en relación con el proceso de información como influencia sobre la conducta del ser humano. Esto quiere decir que el individuo tiene esquemas mentales preexistentes con los cuales interactúa con la nueva información, y así transforma dichos esquemas. Además, la persona posee estructuras organizativas cognitivas en las que integra la nueva información para formar conceptos significativos para incorporar la nueva información en un esquema basado en su relación con la información o con un conocimiento previamente establecido.

Dentro de estos factores asociados afirma Jerome Brunner que el aprendizaje se da por descubrimiento, es decir: "el aprendizaje por descubrimiento en donde el sujeto descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su proceso cognitivo". Desde luego, que para Bandura la gente aprende de observar las acciones de los demás, es lo que se conoce como modelado. Es así como el aprendizaje indirecto se obtiene de observar a los demás, pues

este puede ser de naturaleza informativa y motivacional, observando se mejora la propia eficacia para aprender.

Todas estas consideraciones de reconocidos autores del Conectivismo, dio un giro total en el uso de las Tecnologías de la información y la comunicación con la puesta en escena de los ambientes virtuales de aprendizaje, y a esto apunta la siguiente propuesta a combinar las mediaciones tecnológicas con lo lúdico para el fortalecimiento de la expresión oral y escrita, y desde esa proyección mejorar sustancialmente el desempeño académico estudiantil en la educación básica secundaria.

5.6.3. Bases pedagógicas del E-Learning.

Ante todo, el uso de los *Learning Management System - LMS* se incorporan de una manera creciente en la docencia para complementar la clase presencial o introducir modalidades de e-learning, con el fin de diseñar *Entornos Virtuales de Aprendizaje - EVA*, y de allí permitir espacios formativos que para innovar en la docencia requieren utilizar metodologías centradas en el alumno, y se dan cambios de roles en el docente y los estudiantes, al incorporar las TIC para fomentar el aprendizaje colaborativo, compartir y distribuir conocimientos en red.

Desde luego, que todo este proceso pedagógico con el uso de e-learning, dan vida a modelos pedagógicos que favorezcan el aprender haciendo, dando cabida a diferentes estilos de aprendizaje y generar en los estudiantes competencias asociadas al aprendizaje autónomo en red y colaborativo. Es por ello, que esta propuesta presenta un modelo pedagógico online centrado e-learning actividades, con el firme propósito de crear un espacio para la construcción de conocimientos, al interior de una comunidad de aprendizaje, basado en el diseño instruccional online, donde las actividades son el centro, articulando la colaboración, la tutoría, los recursos,

contenidos y la plataforma o el aplicativo virtual. Este modelo es flexible y se adapta a diferentes contextos, temáticas y tipos de estudiantes. Esto permite un apoyo a la clase presencial, b-learning o e-learning (García Aretio, Ruiz & Domínguez, 2007; Barbera & Badía, 2004).

A lo largo de esta fundamentación pedagógica se ha hablado en variedad de ocasiones del aprendizaje significativo y ha sido de tal forma, porque este modelo de aprendizaje es la génesis del enfoque pedagógico de la presente propuesta digital, lo cual permite un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo. Además, teniendo en cuenta los conocimientos previos del estudiante, con lo cual se construye un nuevo conocimiento a partir de una base previa traída por cada experiencia del alumno. Al igual que motiva a aprender a través de la formación virtual con material interactivo y con las actividades a desarrollar. De esta manera, se utiliza la mente, el corazón, y las manos como los tres elementos íntimamente ligados en cada parte del proceso de aprendizaje. Del mismo modo, desarrolle habilidades cognitivas con el material digital diseñado para tal fin, lo cual pueda realizar aclaraciones al comenzar, en cuanto a que el estudiante utilice estrategias autodidactas siguiendo un estilo propio al aprender y haciendo uso de cuadros conceptuales al finalizar para que recopile y organice todo lo aprendido.

Dentro de las fundamentaciones se encuentra el aprendizaje por Descubrimiento, y para ello en cada una de las actividades de la herramienta E-learning, el estudiante puede hacer gala de un pensamiento creativo, activando el cerebro que le permitirá llegar a soluciones eficaces e innovadoras en su disciplina. Es importante que no se brinden verdades absolutas sino caminos para descubrir y construir conocimientos, así, en tanto, lo anterior suceda, se dará un aprendizaje altamente significativo.

5.6.4. Integración de las suites informáticas.

Para comprender todo el entramado de las suites de las herramientas de informáticas como recopilación de programas usados en oficinas que permiten crear, modificar, organizar, escanear, imprimir archivos y documentos, por lo cual son ampliamente usados en paquetes, las suites dominantes del mercado es Microsoft Office, es un software pagado, posee sus propios formatos cerrados de documentos para cada uno de sus programas. Sin embargo, como software libre está Open Office, son poco adaptables a los cambios que hacen otra suite por tener código abierto.

Es por ello, que el impacto de las nuevas tecnologías en la sociedad actual ha sido una herramienta clave para el desarrollo del entorno online, lo cual ha permitido un éxito a las personas en el ámbito laboral, quienes identificaron los aspectos positivos para el buen uso de estas herramientas digitales, eso sí, sin temer al cambio, sino por el contrario lo adaptaron y mejoraron a su forma de trabajo, y de esa manera logrando la eficiencia en actividades cotidianas, ahorrando tiempo y dinero.

Ante esta situación, no cabe duda que el uso de la tecnología va más allá de la ofimática, en educación, por ejemplo, puede abarcar la creación de contenido, la búsqueda de información o usar internet para visitas virtuales a museos, galerías y otros lugares. Sin embargo, las actividades de programación en educación están dando un gran éxito, países como Reino Unido, Estonia o Australia los niños de 5 años de edad ya programan y son asignaturas incluidas en los currículos oficiales (Romero, 2018). Por lo que, esta área es un eje clave en el futuro cercano debido a la demanda de nuevos empleos y también por todos los beneficios asociados.

Por consiguiente, para quienes consideran estas herramientas digitales como una oportunidad para innovar de manera creativa, analizan algunas tendencias que marcan el rumbo de la

ofimática en el futuro (Oliveras, 2016). Dentro de ellas se mencionan a la ampliación de funcionalidades, pues con el paso del tiempo, el entorno digital ha ganado terreno dentro de las funciones del aspecto físico. Al tiempo que en las reuniones se realizan por videoconferencias, uso de pantallas táctiles para presentaciones, perfiles más creativos. Esta tendencia seguirá imperando en las oficinas, donde la tecnología cada día mostrará más usos.

Desde la nube, en el ciberespacio, las herramientas de ofimáticas se seguirán desarrollando y perfeccionando para contar con empresas altamente conectadas, con espacios de trabajo que permitan el acceso con edición online de documentos para todos los interesados. Hay que señalar a *Google Drive* u *Office OneDrive* son ejemplo de herramientas en la nube. Según estudio de Gardner, las suites basadas en *CloudComputing* representarán el 60% del sector en la ofimática en 2022, alcanzando cerca de 700 millones de usuarios (Oliveras, 2016).

5.6.5. Gamificación.

Dimensionado a la gamificación en la educación como un trasfondo en lo pedagógico, se puede definir como una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo profesional, con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos más objetivos.

De tal manera, que la gamificación hace del aprendizaje más divertido, el cual se basa en el modelo del juego y de esa forma gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una manera más divertida, generando una experiencia positiva en el estudiante.

En este sentido, el modelo del juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas que lo realizan, e incentivando el ánimo de superación para mejorar el desempeño académico. Al utilizar el estudiante una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos. Dicha técnica mecánica es la forma de recompensar al alumno en función de los objetivos alcanzados. Algunas de las técnicas mecánicas más utilizadas son las siguientes:

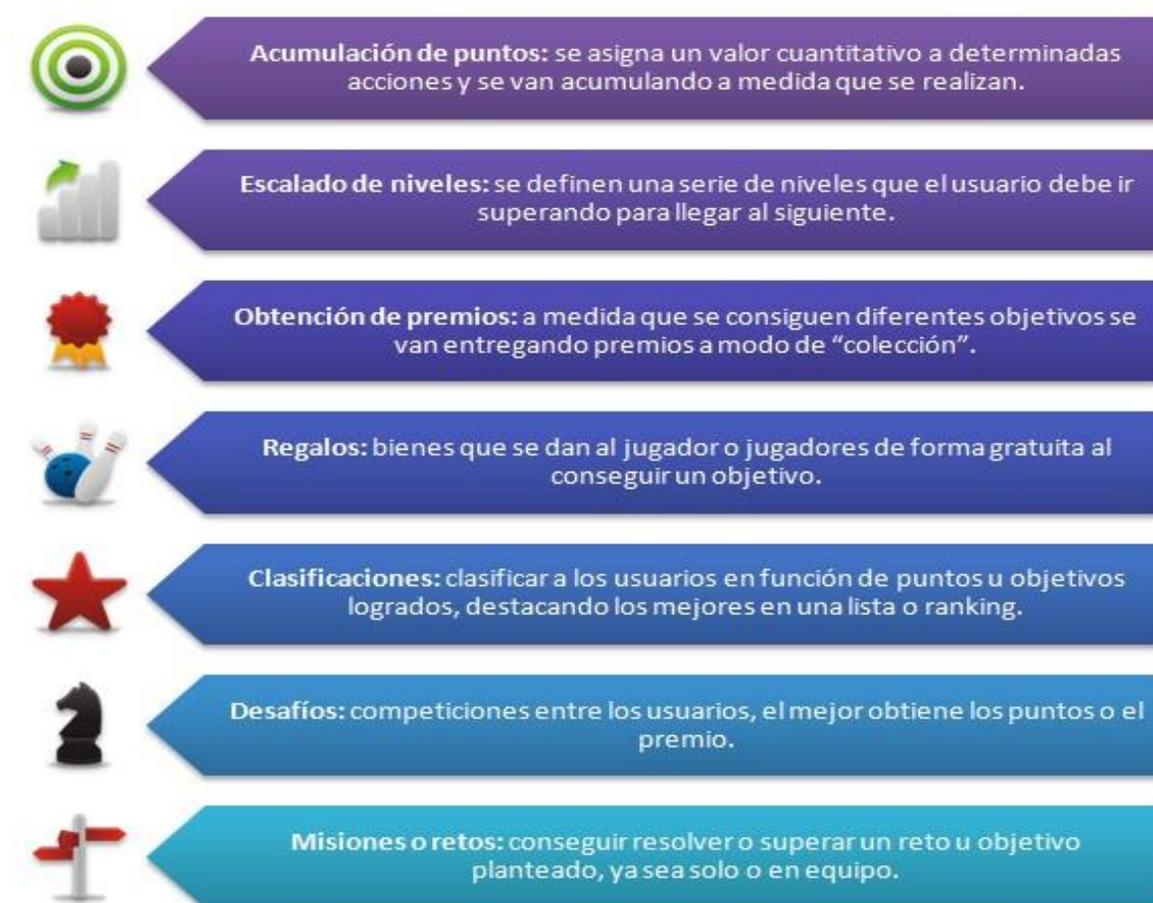


Figura 58. Técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos. Fuente web:

<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Desde esta perspectiva, la gamificación introduce elementos del juego en una actividad, en el cual se sostiene que un juego es un producto acabado, que se puede reconocer como algo

concreto, según lo afirma Foncubierta y Rodríguez (2014), quienes además dicen que la gamificación parte de un contenido didáctico y es lo que se define como “una actividad aderezada con elementos o pensamientos del juego”, es decir, “con el espíritu del juego”

5.6.6. Componente didáctico.

Este componente se relaciona como el facilitador del aprendizaje, considerando el análisis de los métodos y las técnicas de enseñanza para integrar los elementos que forman parte del proceso de instrucción y de aprendizaje. Por lo que, dentro de la didáctica se puede ubicar el diseño digital, a través de los *Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)*.



Figura 59. La didáctica digital. Fuente enlace web: <http://tregh.com/index.php/2020/06/23/la-didactica-digital/>

De esta forma se aplican conocimientos y el uso de la didáctica digital, la cual se concibe como el área de la educación que estudia las técnicas, métodos y estrategias de la enseñanza en ambientes virtuales, además se ocupa del uso integrado de las tecnologías como apoyo de los

procesos de enseñanza, aprendizaje. Bravo, Reyes. C. (2010), quien explica hacia la didáctica del aula digital.

Esto permite darle una perspectiva desde la situación derivada de la pandemia que se atraviesa a causa del COVID-19, con lo cual muchos docentes se vieron abocados a enfrentarse con el uso de la tecnología de manera emergente para continuar con los programas que se vienen impartiendo de manera presencial, sin tener, en algunos de los casos, conocimientos de cómo preparar clases en ambientes virtuales, y a la vez conocer una guía para los protocolos en línea que ayuden a crear guías didácticas descriptivas adaptadas a esta situación, al igual que elaborar presentaciones o materiales digitales, y en muchos casos se encuentra docentes que no tienen las habilidades para usar las tecnologías que apoyen a transmitir el conocimiento a sus alumnos a través de la virtualidad, según Moncada, C. J. Sánchez, M.V. (2017). Didáctica digital: Aproximaciones para una apuesta pedagógica desde la alteridad virtual.

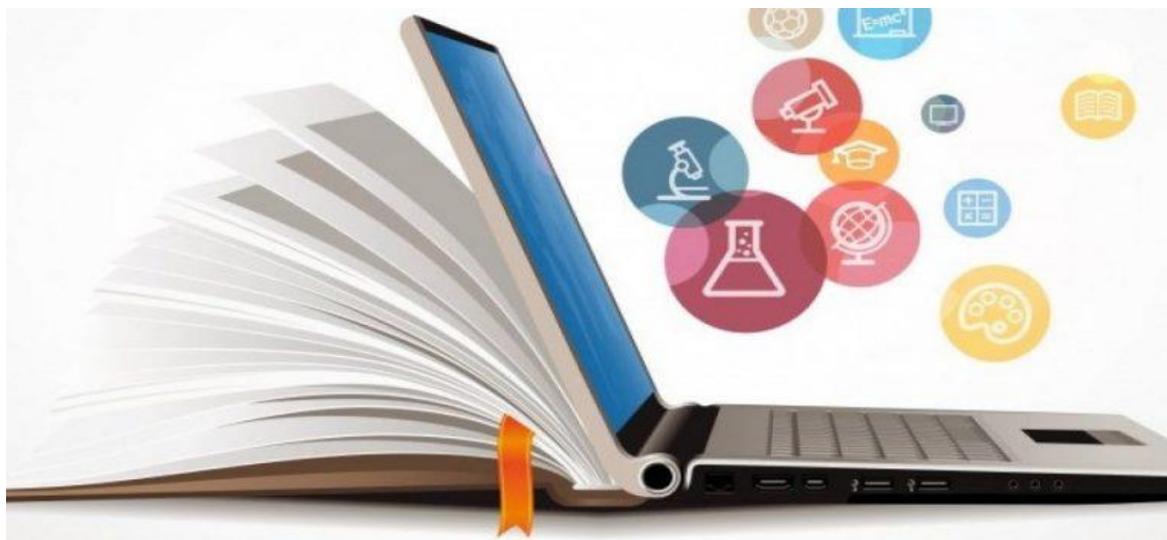


Figura 60. Didáctica digital: Aproximaciones para una apuesta pedagógica desde la alteridad virtual. *Fuente* enlace web: <http://tregh.com/index.php/2020/06/23/la-didactica-digital/>

Queda entonces claro, que la era de las TIC constituye un desafío para lograr que todos los recursos empleados en el diseño didáctico, se conviertan más visuales y a nivel gráfico mucho más funcionales como material digital, con lo cual permita a los estudiantes enfocarse en el contenido que se les presenta. Por eso, una de las claves principales de la didáctica digital constituye en la aplicación del sentido común y la simplicidad. Rivera, Aguilera. A.B. (2009), quien dimensiona a la concepción de la didáctica del docente y los materiales didácticos digitales, y a un video como ayuda audiovisual.



Figura 61. Didáctica digital: Aproximaciones para una apuesta pedagógica desde la alteridad virtual..Fuente: enlace web: <http://tregh.com/index.php/2020/06/23/la-didactica-digital/>

5.6.7. Componente lúdico.

En este componente se advierte que lo lúdico se desarrolla con el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades necesariamente recreativas, con el fin de potenciar la motivación, así como de reforzar conocimientos, es decir el juego como actividad que genera aprendizajes en diferentes contextos, a través del uso de redes de información (REDA), y la integración de plataformas de videojuegos educativos. Estos juegos permiten a los estudiantes de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real y profesional a

través de situaciones artificiales o creadas por el profesor. (León, Bárcena, & Cook, 2011, pág. 1).

Además, este componente lúdico en sí mismo es una estrategia para la enseñanza y el aprendizaje significativo, en el que se puede involucrar diversos modelos y formas del saber a hacer. En sí, la reflexión no se limita solo a la estrategia, y va más allá de aquellos aprendizajes cotidianos de la vida del ser humano y que le constituyen dentro de su diversidad. Así lo señala Sierra Rozo Y. (2007). Algunos ejemplos para destacar:

The image shows a screenshot of a web application titled "Primer Ciclo de Primaria". It features a navigation menu on the left with sections like "INICIO", "JUEGOS", and "EDUCACION INFANTIL". The main content area is titled "ENLACES LECTOESCRITURA. JUEGOS" and contains several interactive elements: a "Iniciación a la escritura" window with a red airplane and the word "ENTRAR"; a "LECTURA DE SÍLABAS Y PALABRAS" window showing a grid of syllables (na, ne, po, pa, Pe, Po, mi, mo, ma, Mi, Mo, Ma); and a "Repaso Letras, vocales y consonantes" window with a forest scene and letter cards. There is also a search bar at the top right.

Figura 62. componente lúdico. Fuente: enlace web: <https://sites.google.com/site/elprimerciclodeprimaria/enlaces-lectoescritura-juegos>

En este sentido, la lúdica como experiencia cultural se hace más evidente como dimensión transversal que se involucra en toda la vida como proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está

ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. Jiménez, 1998). Un ejemplo puede ser los videojuegos:



Figura 63. la lúdica como experiencia cultural. Fuente enlace web: <http://www.geekpro.es/top-de-paginas-de-videojuegos-para-gamers/>

5.6.8. Componente tecnológico.

En este componente se destaca las mediaciones tecnológicas como nuevos escenarios de la práctica pedagógica, y es por eso que los planteamientos con respecto a la Cibercultura e inteligencia colectiva ayudan a entender las complejas relaciones que se entretienen en el ciberespacio y para ello el maestro deberá comprender y apropiarse del conocimiento inmerso en la herramientas tecnológicas como un elemento transformador de su práctica y del impacto desde un enfoque sociocultural, según lo plantea Levy (2004).

De acuerdo con Rizo (2005), las tecnologías están compuestas de un lenguaje dinámico y complejo que resignifican el proceso pedagógico y didáctico para un desarrollo adecuado de la

interacción de las mediaciones TIC en educación. Estos planteamientos están relacionados con la brecha didáctica y digital para generar nuevos retos en los procesos de enseñanza, aprendizaje que involucran a los actores educativos en la escuela y el contexto. Galindo, (2011).

Dentro de las herramientas tecnológicas a nivel digital, se pueden mencionar el uso de las plataformas virtuales y los espacios digitales, ya que con el uso del Internet se puede comunicar con cualquier parte del mundo, y así que, para adquirir productos o servicios en línea, entretenimiento, al igual que resulta útil para la educación en todos los niveles. En las plataformas de videojuegos educativos aparecen *mobbyt.com*, *kahoot.com*, *quizizz.com*, *es.liveworksheets.com*, *socrative.com*



Figura 64. Plataformas de videojuegos educativos. Fuente enlace web: mobbyt.com



Figura 65. Plataformas de videojuegos educativos. Fuente enlace web: mobyt.com

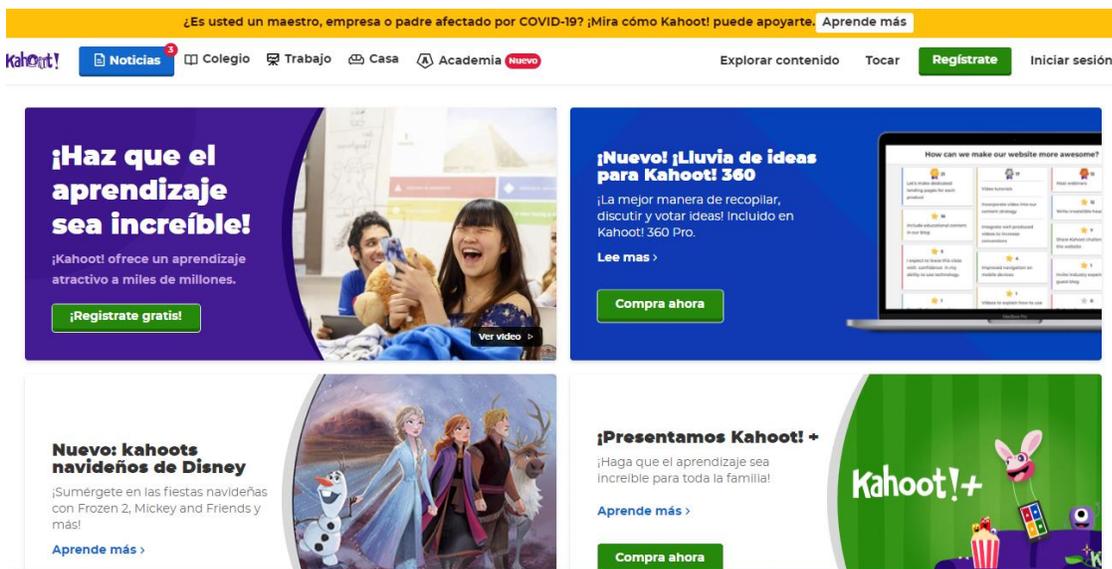


Figura 66. Plataformas de videojuegos educativos Fuente enlace web: kahoot.com

5.7. Principios filosóficos orientadores

Los principios filosóficos orientadores que se enmarcan al proponer el diseño de una herramienta lúdico tecnológica en entorno abierto de E-learning para el fortalecimiento de la

expresión oral y escrita, están bajo las características del aprendizaje autónomo para la formación en ambientes virtuales de aprendizaje, en el cual se aplican diferentes técnicas didácticas activas como foro de discusión, estudios de caso, taller, micro-historias, presentación de contenidos, diagramas, mapas de contenido conceptuales y/o mentales, con el fin de que los estudiantes lleguen a conseguir resultados de aprendizaje que les lleve a ser competentes en el área requerida en la educación de básica secundaria.

Por lo tanto, es importante que la orientación que se brinde no pierda de vista a la formación por competencias en las habilidades comunicativas, por lo cual se hace necesario entender la definición de la misma, ya que el estudiante requiere de un comportamiento integral, dinámico y con destrezas que reflejen una actitud visible para realizar aportes en un ambiente específico para un correcto desempeño en el mejoramiento escolar. Estos aspectos orientadores se componen de tres elementos fundamentales como son: el saber (conocimiento), el saber hacer (práctica) y el saber ser (actitud).

En este sentido, se busca que los estudiantes desarrollen habilidades y valores, con lo cual les permitan mejorar en el desempeño académico con responsabilidad, con respeto por la dignidad humana y el reconocimiento del otro. Además, del respeto por la diferencia, así como ser proactivo, y ser solucionador de problemas que se enmarcan en la gestión del aprendizaje permanente. Todo lo anterior, proporciona en el estudiante un ser humano capaz de vivir en comunidad, y al igual que garantizar un buen desempeño académico para el mejoramiento en las competencias básicas en los procesos de la lectura y la escritura. Chávez Rodríguez (1997).

5.7.1. Misión

El diseño de una herramienta lúdico tecnológica en entorno abierto de *E-learning* para el fomento de la expresión oral y escrita, propone como mediación didáctica en un aplicativo de *Google Site* con diseño operativo de *Google for Education*, sin ánimo de lucro para potencializar el desarrollo de las competencias de la lecto-escritura a través de la lúdica, en estudiantes de educación básica secundaria de la *Institución Educativa Técnico Industrial “Blas Torres de la Torre” –ITIDA*, y en busca del mejoramiento del desempeño académico estudiantil.

5.7.2. Visión

Para el 2026, de acuerdo con los lineamientos del plan decenal del MEN, el diseño de la propuesta didáctica lúdico-tecnológica, estará posicionada a nivel educativo para contribuir con el fomento de las competencias comunicativas para mejorar el desempeño académico en los estudiantes de educación básica secundaria.

5.8. Componente operativo de la propuesta

Dentro del componente operativo se encuentra el servicio de Google for Education, con el fin de ayudar a las Instituciones Educativas a transformarse por medio de la tecnología, y para ello están los aplicativos *Google Classroom* con toda la suite para la educación de *Google*, y con el uso de Classroom para dejar tareas y realizar el proceso de retroalimentación, al igual se hacen clases con *google Meet*.



Figura 67. Google for Education. Fuente enlace web: <https://www.grupoeducar.cl/noticia/conoce-las-herramientas-gsuite-la-educacion/>

De esta manera, la propuesta tecnológica a través de una herramienta lúdico en entorno abierto E-learning marca un aspecto fundamental en el desarrollo de un entorno virtual de aprendizaje basado en estas herramientas del servicio de Google for Education, y de otras herramientas colaborativas disponibles para integrarlas, de acuerdo con la disciplina a desarrollar.

5.8.1. Línea disciplinar de operación: *Google for Education*

En esta línea Disciplinar se logra la transformación digital de las aulas con *Google for Education*, una propuesta que parte de un paquete de software especialmente diseñado para la enseñanza, con lo cual se crean recursos para apoyar el desarrollo de competencia digital de profesores y de alumnos. Estas herramientas permiten hacer un trabajo cooperativo, y con ello rompiendo el esquema espacio-tiempo para trabajar perfectamente de manera colaborativa estando los estudiantes en sitios diferentes y en momentos distintos. Según la experiencia que comparte el profesor Javier Pariente del colegio Maestro Rodrigo de Aranjuez España.

Todo ello, con la operación de un entorno especialmente controlado de manera integral con el sistema de seguridad implementados por *Google* que no cede datos a terceros y de garantizar el cumplimiento de la normativa de protección de datos, y desde luego que se definen roles para validar el registro en la suite de *Google* como usuario *Gmail*.



Figura 68. G suite Fuente enlace web: <https://www.grupoeducar.cl/noticia/conoce-las-herramientas-gsuite-la-educacion/>

Este servicio de *Google Suite* está diseñado para Centros Educativos en un paquete de herramientas y aplicativos ideados para centros educativos tradicionales y para otras instituciones que imparten clases en casa. Además, de ser gratuito y está disponible en todo el mundo, siempre que las instituciones educativas cumplan los requisitos.

5.8.2. La asesoría: El desarrollo pedagógico.

Desarrollo de un entorno virtual en *Google sites* como apoyo a los profesores que enseñan en la Institución Técnico Industrial “Blas Torres de la Torre” –ITIDA de Educación en básica secundaria, el cual contara con un administrador, tutor y guía para el proceso de formación continua para realizar el seguimiento en el desarrollo de las actividades de aprendizaje para el

fortalecimiento de la expresión oral y escrita a raves de herramientas lúdico digitales, y de esa forma buscar el mejoramiento en el desempeño académico estudiantil.

5.8.3. El diseñador: Google Site.



Figura 69. Google Site. Fuente enlace web: <https://sites.google.com/site/tutorialsites4/5-configuracion/1-modificar-disenio-del-sitio>

Al diseñar el sitio web con *Google Site* se necesita tener un estilo o modelo pre-configurado para la *suite*, el cual se puede elegir una plantilla de las que se muestran en el navegador por la galería del tutorial web de *google Site*.



Figura 70. Google Site. Diseño – plantillas. Fuente enlace web:

<https://sites.google.com/site/webscolaborativas/disenio-ayuda#TOC-Elegir-una-plantilla>

Para crear una página se debe tener en cuenta el tipo de información y contenido con sentido educativo, en este caso se busca desarrollar un entorno virtual de aprendizaje con herramientas tecnológicas, basada en la suite de *Google*, *Google Site*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *YouTube*, *Google forms*, *Google Docs.*, *hojas de cálculo de google*, y con herramientas colaborativas para interactuar ente el docente y el estudiante. Del mismo modo, el sitio de Google creado permite adicionar *widjets*, crear vínculos con otros sitios web, por ejemplo aquellas que permiten crear juegos, Blogs, utilidades, calculadoras, convertidor de unidades, etc.

Botón Más> Modificar el diseño del sitio



1º Se abre de nuevo el sitio, pero **con unos botones (en la parte superior de la cabecera) con los que podemos habilitar:** cabecera, navegación horizontal, barra lateral, pie de página. Además definir el ancho del sitio

Figura 71. Modificar diseño del sitio. *Fuente* enlace web: <https://sites.google.com/site/webscolaborativas/diseño-ayuda#TOC-Elegir-una-plantilla>

Al igual que para añadir elementos a una página con imágenes, líneas, elementos de google, videos y gadget, entre otros.

Añadir elementos a una página

Todo se hace a través del botón **Modifica la página**>Menú **Insertar**



Tenemos elementos de todo tipo para añadir: imágenes, líneas, elementos de Google, videos... y gadgets.

Se encuentran clasificados en 3 bloques: **Común, Gadgets y Google**

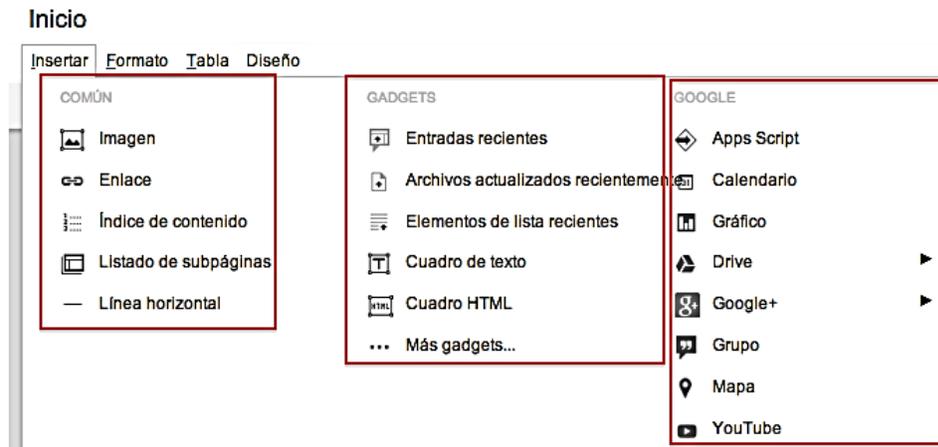


Figura 72. Añadir elementos del diseño del sitio en google site Fuente enlace web:

<https://sites.google.com/site/webscolaborativas/disenyo-ayuda#TOC-Elegir-una-plantilla>

5.8.4. El programador: *G-Site*.

En este aspecto del programador se encuentra el docente para realizar el montaje del curso disciplinar en un área específica, en este caso se busca programar un curso que fortalezca la expresión oral y escrita a través de la lúdica y el diseño digital de contenidos para el mejoramiento académico estudiantil. Estos se hacen con la curación y selección de contenidos, recurso base, material complementario, con el propósito de preparar el plan de clase, las guías de aprendizaje, las actividades de aprendizaje, las evidencias evaluativas y las de entrenamiento, así como los recursos a utilizar.

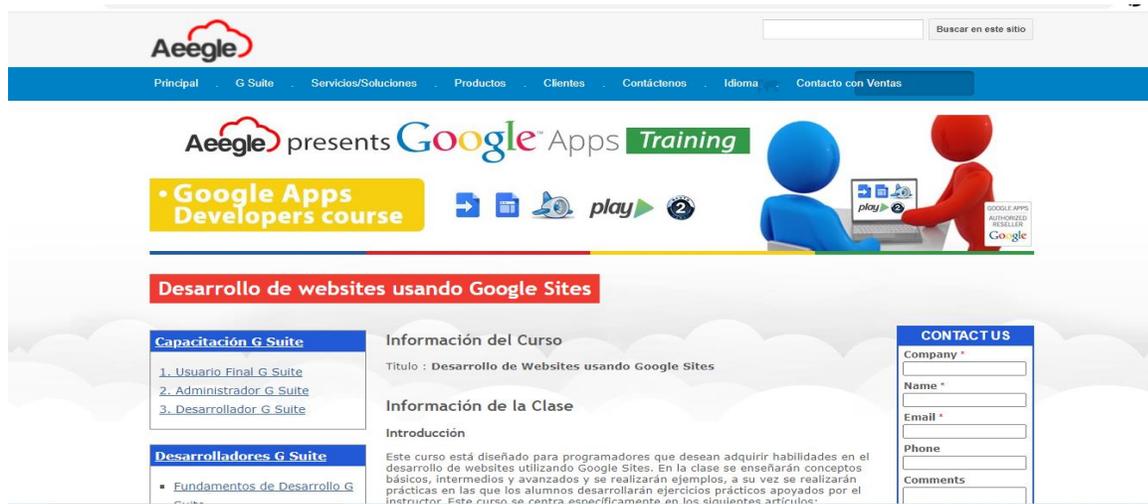


Figura 73. Programador en G-Site Fuente enlace web: <http://www1.aeegle.com/capacitacion/desarrolladores-google-apps/desarrollo-de-websites-usando-google-sites>

5.8.5. Herramientas educativas asociadas a G-Suite.

En las herramientas educativas asociadas a Google Suite se encuentran para los centros educativos, el aplicativo de *Gmail*, *calender*, *classroom*, *jamboard*, *contactos*, *Drive*, *Documentos*, *Formularios*, *grupos*, *hojas de cálculo*, *sites*, *presentaciones Meet* y *Vault*.



un conjunto de herramientas que Google pone a disposición de los centros educativos, de ma gratuita, diseñada especialmente para facilitar **la comunicación y colaboración entre imnos, profesores y padres.**

Figura 74.Herramientas educativas asociadas a G-Suite. Fuente enlace web:

<https://www.hijosdigitales.es/es/2016/10/google-suite-la-educacion-herramienta-docentes-alumnos/>

Google Suite es una herramienta de conjunto de formatos por aplicaciones como Gmail, Docs., Drive, Calendar, Hangouts que funcionan de forma inteligente, diseñada para unir a la gente y permitir la colaboración en tiempo real.



Archivos

- [diciembre 2020](#)
- [noviembre 2020](#)
- [octubre 2020](#)
- [septiembre 2020](#)
- [agosto 2020](#)
- [julio 2020](#)
- [junio 2020](#)
- [mayo 2020](#)
- [abril 2020](#)
- [marzo 2020](#)

7 puede utilizar para realizar ejercicios, pruebas o exámenes en el aula e incluso a distancia. todos los servicios que encontramos son gratuitos, aunque no veremos publicidad.

Utilizamos cookies propias y de terceros para mejorar y analizar el uso que haces de nuestro site. Puedes cambiar la configuración, rechazarlas u obtener más información sobre nuestra política de cookies [AQUÍ](#).

Figura 75.Herramientas educativas asociadas a G-Suite. Fuente enlace web:

<https://www.hijosdigitales.es/es/2016/10/google-suite-la-educacion-herramienta-docentes-alumnos/>

5.8.6. *Google Classroom.*

Es una herramienta destinada exclusivamente al mundo educativo, pues su misión es la de permitir gestionar un aula de forma colaborativa a través de internet, por ello, es una plataforma para la gestión del aprendizaje o *Learning Management System*. Es por eso, que los profesores tienen la posibilidad de crear clases, asignar tareas, enviar comentarios y ver toda la información sin salir del sitio web, lo cual es muy conveniente para utilizar como centro de conocimiento, al tiempo que se puede subir los materiales de estudio.



Figura 76. Google Classroom Fuente enlace web: <https://www.innedu.es/bootcamps/google-classroom-que-es-y-para-que-sirve/>

5.9. Definición y análisis de requerimientos

En este punto de la propuesta del análisis de requerimiento se permite el apoyo de un Ingeniero de sistemas para especificar las características operacionales del software en relación con la función, datos y rendimientos que indiquen la interfaz del software con otros elementos del sistema y establecer las restricciones que debe cumplir el software.

Por eso, los requerimientos del software definen las funciones, capacidades o atributos de cualquier sistema operativo, como también los factores de calidad del sistema que permitirá evaluar su utilidad a un cliente o usuario. Para este caso, se necesita instalar algunos programas de ayuda como java, media player. Al igual que para ver videos y películas desde el ordenador se debe tener el reproductor VLC, o lo mismo del reproductor de multimedia. Aunque en algunos equipos ya traen instalado el reproductor Media Player Classic.



Figura 77. Reproductor VLC. Fuente enlace web: <https://www.info-computer.com/blog/programas-pc-windows/>

También, se requiere utilizar en el ordenador para mandar archivos demasiado pesados y para enviarlos se deben comprimir en Zip, y aquí es donde entra en juego WinZip, del procesador de ficheros.

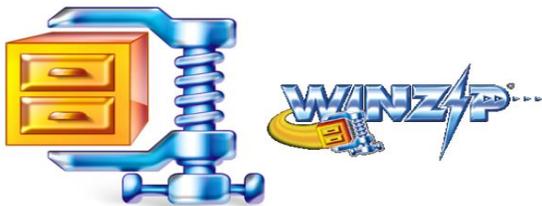


Figura 78. Zip – WinZip. Fuente enlace web: <https://www.info-computer.com/blog/programas-pc-windows/>

En relación con el Hardware se requiere un sistema con Procesador Pentium 4, superior o equivalente, resolución de pantalla mínima: 1024 x 768, Memoria RAM mínima: 512mb y para los videos se necesita parlantes y conexión a internet.



Figura 79. Programas indispensables para un pc Windows Fuente enlace web: <https://www.info-computer.com/blog/programas-pc-windows/>

Además, del paquete de Microsoft Office que será el mejor aliado para el buen funcionamiento del ordenador, de acuerdo con el número de programas de ofimática con aplicaciones tan indispensables como Word, Excel, es decir el procesador de texto y la hoja de cálculo. Sin embargo, hay otros que resultan muy útiles en función del uso del ordenador, como Power Point, Outlook, Access, Share Point o Microsoft Team, entre otros. Todo ello, con el objetivo de adaptarse a las necesidades de todos los usuarios del ámbito educativo.



Figura 80. Microsoft Office. Fuente enlace web: <https://www.info-computer.com/blog/programas-pc-windows/>

5.9.1. Población objetivo

En el aplicativo digital de la herramienta lúdico tecnológica en entorno abierto E-Learning contara con varias estrategias para el mejoramiento de la comprensión lectora y se desarrolla por niveles de complejidad en un periodo de 4 semanas, que son definidas en un total de 40 horas

certificadas bajo la metodología e-learning, de acuerdo con las posibilidades y requerimientos específicos de los orientadores y participantes de la educación básica secundaria.

5.9.2. Competencias, elementos de la competencia y resultados de aprendizaje a desarrollar.

Tabla 66.

Competencias, elementos de la competencia y resultados de aprendizaje a desarrollar

Competencia:	Elemento de Competencia:	Resultados de Aprendizaje:
Ejecutar programas de promoción y animación con ejercicios lúdicos a través de la lectura y la escritura según los niveles establecidos para la educación de básica secundaria.	Ejecutar las actividades y ejercicios lúdicos de promoción y animación lúdicos a través de la lectura y la escritura según los niveles planeados.	Reflexionar sobre la lectura y su importancia, teniendo en cuenta los elementos que conforman el proceso lector.
		Reconocer los elementos que conforman los diversos tipos de textos mediante estrategias de lectura literal.
		Identificar elementos implícitos del texto, de acuerdo con factores contextuales y marcadores discursivos.

Realizar una lectura crítica a partir de la intención comunicativa del autor y las relaciones intertextuales.

Fuente. Elaboración propia (2020)

5.9.3. Metodología.

La metodología definida es 100% virtual, no obstante, dependiendo de la población objetivo, se puede hacer uso, si se permite, de estrategias de aprendizaje combinado (virtual-presencial). En tal sentido, la idea de diseñar una herramienta lúdico tecnológica en el entorno abierto E-Learning, con el fin de ubicar muchos recursos digitales que estén relacionados con el fortalecimiento de la lecto escritura por medio de la medición del juego y de diversos ejercicios de la gamificación, van a permitir el mejoramiento continua en el desempeño académico de manera transversal. Además, de mantener una constante en la consulta de actividades de aprendizaje para desenvolverse con facilidad en los entornos virtuales, que la modalidad educativa a distancia requiere.

De acuerdo con lo anterior, está centrada en la construcción de autonomía para garantizar la calidad de la formación en el marco de la formación por competencias, el aprendizaje por proyectos o el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para la resolución de problemas simulados y reales; soportadas en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, integradas, en ambientes virtuales de aprendizaje, que en todo caso recrean el contexto productivo y vinculan al estudiante con la realidad cotidiana y el desarrollo de las competencias.

En esta medida, igualmente debe estimular de manera permanente la autocrítica y la reflexión del estudiante sobre el quehacer y los resultados de aprendizaje que logra a través de la vinculación activa de las cuatro fuentes de información para la construcción de conocimiento: El Docente – Profesor, El entorno, Las TIC, El trabajo colaborativo.

Pedagógicamente un repositorio en el que se encuentra reunida y unificada la información se constituye en una herramienta que facilita el desarrollo de todas las facetas que se contemplan en el proceso de enseñanza aprendizaje. El elegir una herramienta versátil e intuitiva como classroom para presentar un prototipo de repositorio es ventajoso por cuanto este programa es creado para resolver situaciones pedagógicas en el aula y maximizar los resultados académicos de los estudiantes a partir de unos pocos clics.

Las herramientas elegidas para el diseño de la herramienta Digital fueron Google Site y Classroom, para diseñar un blog que recogiera en un solo sitio todos los recursos elaborados en la herramienta lúdicos-tecnológica. Esta última permite presentar un producto de manera organizada, descargar y compartir información. Este recurso estimula la imaginación y contribuye al desarrollo de la creatividad y del trabajo colaborativo. Desde este punto de vista un repositorio se convierte en un recurso valioso como enfoque educativo, causando una motivación dinámica al momento de buscar información, máxime cuando se presenta a través de una herramienta de gran ayuda para la innovación en estrategias metodológicas.

Este repositorio se diferencia y destaca por su versatilidad al permitir contar no solo con archivos y videos sino también porque permite enlazarse con otros recursos como blogs, redes sociales, correos electrónicos, De tal manera, su gran funcionalidad que tiene de cargar todo tipo funciones: añadir imágenes, enlaces a videos, textos, blog, correos electrónicos, redes sociales,

foros de discusión, tutoriales, herramientas o aplicaciones multimedia materiales digitales, que se pueden descargar en varios formatos, todo permitirá que los estudiantes de manera cooperativa y colaborativa, logrado el desarrollo de un pensamiento crítico acordes a la exigencia del siglo XXI.

Además, esta herramienta digital de uso fácil, cuenta con muchas aplicaciones disponibles especialmente en el diseño para la enseñanza y el aprendizaje, convirtiéndose en fuente inagotable para los estudiantes en donde ellos viven en una era en la que tienen acceso a mucha información, tan rápida por el mismo desarrollo de la tecnología utilizada en el aprendizaje y en la creciente necesidad de la colaboración. Todo esto se soporta con los principios fundamentales de las teorías de aprendizaje colaborativo. Es por eso, que se afirma que esta plataforma será de gran ayuda en la elaboración de escritos geniales, más que una diapositiva o tan dinámico como un ensayo.

5.9.4. Actividades de aprendizaje.

Tabla 67.

Actividades de Aprendizaje

Unidades	Nombre de la Unidad	Representación
Antes de leer:	Preparando el viaje.	Esquema
Mientras lee:	Iniciando la ruta	Diagramas
Mientras lee:	Descubriendo lugares	Expresiones lógicas
Después de leer:	Compartiendo experiencias	Cuadros comparativos

Fuente. Elaboración propia (2020)

5.9.5. Evidencias de aprendizaje.

La obtención de los Resultados de Aprendizaje (RAP) propuestos durante el proceso de enseñanza aprendizaje se demostrará por medio de evidencias de conocimiento, desempeño y producto, entre las cuales se encuentran:

Tabla 68.

Evidencias de Aprendizaje

Actividad de Aprendizaje 1	Evidencias
	Evidencia de Conocimiento: Prueba
Antes de leer: preparando el viaje.	Evidencia de Desempeño: Foro de discusión
	Evidencia de Producto: Ensayo
Actividad de Aprendizaje 2	Evidencias
	Evidencia de Conocimiento: Prueba
Mientras lee: iniciando la ruta	Evidencia de Desempeño: Simulación- Crucigrama

Actividad de Aprendizaje 3	Evidencias
	Evidencia de Conocimiento: Prueba
Mientras lee: descubriendo lugares	Evidencia de Desempeño: Taller con ejercicios prácticos/Sopa de letras
Actividad de Aprendizaje 4	Evidencias
	Evidencia de Conocimiento: Prueba
Después de leer: compartiendo experiencias	Evidencia de Desempeño: Foro de discusión Evidencia de Producto: Ejercicios de completar

Fuente. Elaboración propia (2020)

5.9.6. Cronograma

Para visualizar el cronograma que contiene las actividades de aprendizaje, los resultados de aprendizaje, las evidencias de aprendizaje, tiempos estimados y fechas establecidas:

Tabla 69.

Cronograma de actividades

Actividades de aprendizaje	Resultado de aprendizaje	Tipo de evidencia	Tiempos de entrega	
			Inicia	Termina
Actividades previas		Actualización de los datos personales.		
		Respuestas al Sondeo de conocimientos previos.		
		Presentación ante el Docente		

Actividades de aprendizaje	Resultado de aprendizaje	Tipo de evidencia	Tiempos de entrega	
			Inicia	Termina
		y los compañeros en el Foro social.		
<p>Actividad de aprendizaje 1.</p> <p>Reconocer las características de la lectura y su incidencia en diferentes aspectos de la vida cotidiana. Al igual que selecciona los textos, espacios y recursos que faciliten una lectura comprensiva y agradable por medio de la lúdica.</p>	<p>Reflexionar sobre la lectura y su importancia, teniendo en cuenta los elementos que conforman el proceso lector.</p>	<p>Evidencia: Conocimiento: Prueba</p> <p>Evidencia: Desempeño: Foro de discusión.</p> <p>Evidencia: Producto: Ensayo</p> <p>Primera Conferencia web/Bienvenida: Hora:</p>		
<p>Actividad de aprendizaje 2.</p> <p>Identificar los tipos de textos mediante una lectura global, y aplica las</p>	<p>Reconocer los elementos que conforman los diversos tipos de textos mediante estrategias de lectura</p>	<p>Evidencia: Conocimiento: Prueba</p> <p>Evidencia: Desempeño: Simulación- Crucigrama</p> <p>Segunda Conferencia web/</p>		

Actividades de aprendizaje	Resultado de aprendizaje	Tipo de evidencia	Tiempos de entrega	
			Inicia	Termina
diversas estrategias lúdicas de lectura para la comprensión literal de cualquier tipo de texto.	literal.	Explicación Temática: Hora:		
Actividad de aprendizaje 3. Utilizar información implícita para explicar la idea la idea principal del texto mediante ejercicios prácticos.	Identificar elementos implícitos del texto, de acuerdo con factores contextuales y marcadores discursivos.	Evidencia: Conocimiento: Prueba Evidencia: Desempeño: Taller con ejercicios prácticos/Sopa de letras		
Actividad de aprendizaje 4: Relacionar el Contenido textual con aspectos intertextuales a nivel digital creando una posición frente al mismo, y determina la intención comunicativa de los textos	Realizar una lectura crítica a partir de la intención comunicativa del autor y las relaciones intertextuales.	Evidencia: Conocimiento: Prueba Evidencia: Desempeño: Foro de discusión Evidencia: Producto: Ejercicios de completar Tercera Conferencia web/Recomendaciones		

Actividades de aprendizaje	Resultado de aprendizaje	Tipo de evidencia	Tiempos de entrega	
			Inicia	Termina
leídos.		Finales: Hora:		
		Fecha de Cierre		

Fuente. Elaboración propia (2020)

Importante: Tenga en cuenta que para aprobar el programa de formación y cumplir con el proceso de aprendizaje, el estudiante de educación básica secundaria deberá cumplir con todas y cada una de las evidencias de aprendizaje propuestas. El método de evaluación y ponderación de las mismas, le será comunicado por su Docente tutor o guía del proceso de manera apropiada al inicio del programa de formación.

5.9.7. Reglas del programa de formación.

- Tener acceso directo y personal a un computador con internet.
- Mantener un espíritu crítico, innovador y reflexivo, que permita desarrollar procesos encaminados al aprovechamiento de las temáticas presentadas en cada una de las semanas de estudio.
- Dirigirse de manera respetuosa a su tutor y compañeros, así usted no esté de acuerdo con algunas de las opiniones presentadas por ellos.
- No utilizar palabras ni imágenes obscenas durante su permanencia en el curso.

- Por normas de etiqueta es pertinente que evite el uso de mayúsculas sostenidas y fuente de color rojo en la tipografía utilizada, ya que su empleo denota grito e irrespeto.
- Hacer participaciones constructivas en las herramientas de participación del curso (foros, sesiones en línea, entre otras).
- Siempre que tenga un inconveniente, sugerencia o inquietud, procure en primera medida escribir un correo a su Docente tutor, evidenciando el problema presentado por medio de un pantallazo.
- Leer todos los correos que su Docente tutor le envía, incluyendo los archivos adjuntos.
- Adquirir un compromiso genuino con la ejecución de las actividades propuestas en el programa de formación.
- Estar al tanto y respetar las fechas establecidas por el Docente tutor para la entrega de actividades.
- Si usted desea mencionar algún fragmento del material de estudio aquí presentado o desea incluir otro tipo de material en las actividades que usted realice para el curso, siempre deberá referenciar la fuente de la cual extrae frases o textos que no sean de su autoría, ya que de lo contrario incurrirá en un plagio, práctica prohibida en cualquier ámbito académico y profesional. Tenga en cuenta que de hacerlo será sancionado como tal, siendo evaluado con un cero en la actividad que lo contenga o haciendo la denuncia respectiva.

5.9.8. Criterios de evaluación.

Tabla 70.

Criterios de evaluación

Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
<p>AA1. Reconoce las características de la lectura y su incidencia en diferentes aspectos de la vida cotidiana. Al igual que selecciona los textos, espacios y recursos que faciliten una lectura comprensiva y agradable por medio de la lúdica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario a través de enlace online • Foro de Discusión: Rúbrica Tigre • Ensayo/Escrito: Rúbrica de Producto
<p>AA2. Identifica los tipos de textos mediante una lectura global, y aplica las diversas estrategias lúdicas de lectura para la comprensión literal de cualquier tipo de texto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario a través de enlace online • Simulación • Crucigrama: Rúbrica de Producto
<p>AA3. Utiliza información implícita para explicar la idea la idea principal del texto mediante ejercicios prácticos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario a través de enlace online • Taller con ejercicios prácticos/Sopa de letras: Rúbrica de Producto
<p>AA4. Relaciona el Contenido textual con aspectos intertextuales a nivel digital creando una posición frente al mismo, y determina la intención comunicativa de los textos leídos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario a través de enlace online • Foro de Discusión: Rúbrica Tigre • Ejercicios de completar: Rúbrica de

Producto

Fuente. Elaboración propia (2020)

5.9.9. Requisitos de ingreso

Tabla 71.

Requisitos de ingreso

Generales:	Hardware:
Procedimiento de ingreso definido.	Sistema con Procesador Pentium 4, superior o equivalente
Disponibilidad de mínimo 10 horas semanales y posibilidad de acceso a internet.	Resolución de pantalla mínima: 1024x768.
Dominio de herramientas informáticas y de comunicación básicas: correo electrónico, chats, Messenger, procesadores de texto, hojas de cálculo, software para presentaciones, Internet, navegadores y otros sistemas y herramientas tecnológicas de la web 2.0.	Memoria RAM mínima: 512mb. Para los videos se necesita parlantes y conexión a internet.

Fuente. Elaboración propia (2020)

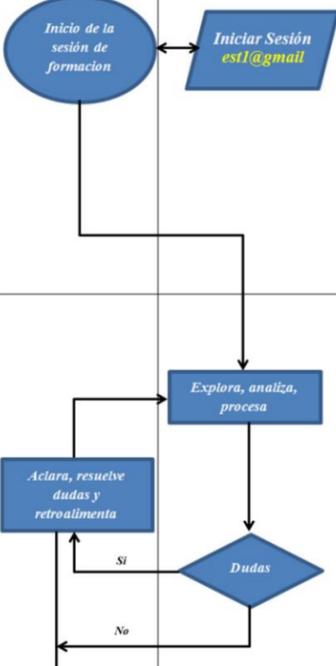
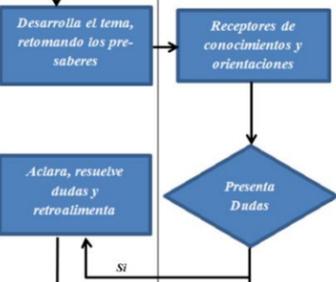
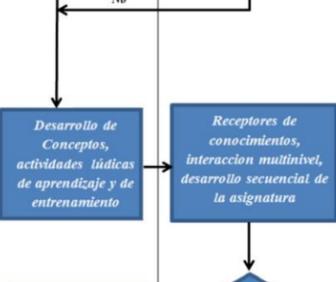
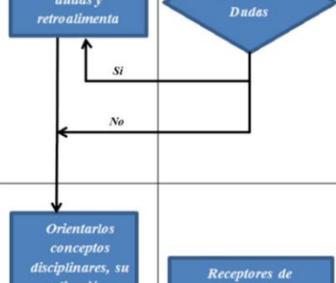
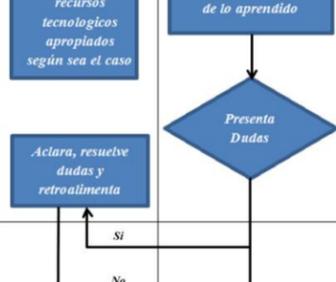
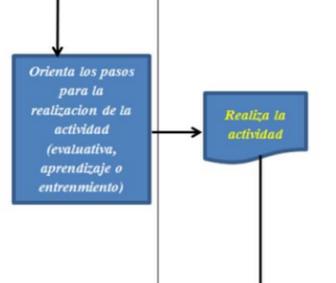
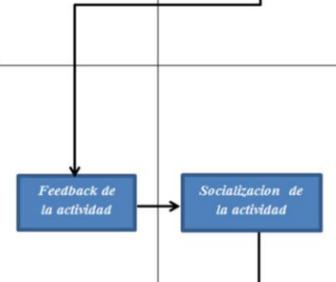
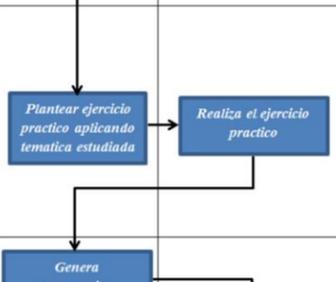
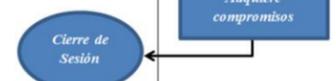
5.9.10. La evaluación y la certificación

Tabla 72.

La evaluación y la certificación

Evaluación	Certificación
<p>El total de horas certificadas para el programa de formación a través de una herramienta lúdico-tecnológica en entorno abierto E-Learning para que contribuya al fomento de las competencias comunicativa para mejorar el desempeño académico de los estudiantes en Educación Básica secundaria en los diversos entornos virtuales es de 40 horas en cada nivel.</p>	<p>Para obtener la aprobación del mismo, deberá tener todos los resultados de aprendizaje aprobados. Una vez aprobado el programa de formación, el estudiante podrá descargar su certificado digital desde el mismo aplicativo digital, siguiendo las instrucciones descritas en el videotutorial correspondiente, disponible en la sección Inducción.</p>

Fuente. Elaboración propia (2020)

		Fases		Actividad pedagógica	
		Actividades previas		Docente	Estudiante
Montaje de curso, perfiles de usuarios y logueo	El docente hace el montaje del curso, hace curación y selección de contenidos, recursos base, material complementario, prepara el plan de clase, las guías de aprendizaje, las actividades de aprendizaje, las evaluativas y las de entrenamiento, si como los recursos a utilizar	Se definen roles, se crean perfiles de usuarios, se validan los registros en la suite Google. Se hace el ingreso al curso		Administrador – Tutor y guía – Valida el registro en la Suite Google – Usuario Gmail	Activo en su proceso de aprendizaje – se registra en la Suite Google – Usuario Gmail
					
Atención	Anunciar a los aprendices que es momento de iniciar Homologación de conocimientos Presentación personal y grupal	Desarrollar un entorno virtual de aprendizaje con herramientas tecnológicas, basadas en la suite de google, google site, meet, google classrom y otras herramientas colaborativas disponibles e integrarlas de acuerdo con la disciplina a desarrollar			
					
Expectativa	Informar al grupo el RAP a trabajar durante la actividad de aprendizaje y los criterios de evaluación esperado	Obtener la información requerida a su disciplina mediante herramientas para la curación de contenidos, acceso a recursos digitales disponibles para tal fin, uso de redes de información y herramientas para el trabajo colaborativo según las tendencias de las tecnologías de la información y la comunicación.			
					
Recuperación	Recordar colectivamente los conceptos anteriormente trabajados.	(Aprendizaje Significativo) Se retoman saberes previos sobre las generalidades del tema a tratar, a partir de preguntas dirigidas (foros), y apoyándose en recursos multimedia.			
					
Percepción selectiva	Presentar ejemplos - casos (acordes al presaber del estudiante), del nuevo concepto o fundamentación a trabajar.	socialización de casos de estudio, desarrollo de temáticas, actividades lúdicas de aprendizaje y de entrenamiento, uso de redes de información, REDA, y la integración de plataformas de videojuegos educativos (mobbyt.com, kahoot.com, quizizz.com, es.liveworksheets.com, socrative.com). El uso de la plataforma permite además aprender, capacitarse y adquirir nuevas habilidades mientras se juega.			
					
Codificación Semántica	Ofrecer palabras, imágenes o acciones claves para recordar la información.	<ol style="list-style-type: none"> Profundización de conceptos Conceptualización Caracterización Internalización de Conceptos 			
		 <p>inteligencias múltiples howard gardner</p>			
Recuperación y Respuesta	Solicitar al estudiante que aplique el concepto o genere recreaciones a través de nuevos casos	Las actividades de aprendizaje y evaluativas. A través de esquemas, diagramas, expresiones lógicas, gráficos, matrices, cuadros comparativos y elementos de relación de conceptos, el estudiante desarrollará la estructura global de la temática, idea central o teoría estudiada. Evidencia de aprendizaje. Ensayos, crucigramas, sopas de letras, completar, puzzle, etc. mediante el uso de herramientas web.			
		 <p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/669954-sopa-de-letras.html</p>			
Refuerzo	Confirmar asertivamente la exactitud de la respuesta dada por el estudiante.	Socialización grupal de la actividad su relación con la temática y su aplicabilidad (Sincrónico o asincrónico – Foro)			
					
Clave de la Recuperación	Aplicar evidencias de aprendizaje breves sobre el material nuevo.	a partir de ejercicios prácticos de la temática estudiada con tareas específicas			
					
Generalización	Ofrecer repasos adicionales, antes de socializar un nuevo concepto.	Resumen de los temas, a partir de las actividades realizadas por los estudiantes, se generan conclusiones.			
					

5.9.11. Flujograma

Gráfica 80. Flujograma de la propuesta

6. Conclusiones y recomendaciones

6.1. Conclusiones

En atención al proceso de investigación que se desarrolló y en función a los objetivos propuestos, se concluye que:

La mediación didáctica constituye el proceso de enseñanza aprendizaje, siempre que éste se de en términos de relación, considerando que éste configura un nexo entre docente y estudiante, dicho nexo une o establece un contacto entre los actores del acto didáctico, y los recursos o elementos de la relación, como son los contenidos, las evaluaciones, las herramientas, las actividades, etc., en otras palabras la interrelación existente entre los actores del acto didáctico en un medio (escenario/ambiente) que apoya el contexto de esa relación, y que se vale de recursos para mejorar la experiencia de enseñanza y de aprendizaje.

La mediación tecnológica es aquella que considera siempre el uso de las TIC, para apoyar la relación entre docente y estudiante, haciendo que se produzca el acto didáctico, es decir presenta una interrelación entre los actores del proceso de enseñanza aprendizaje mediado por la tecnología, configurando el escenario de mediación, experimentando nuevas formas de comunicación mediada tecnológicamente, permitiendo reinventarse al ritmo de los avances de la tecnología, dando lugar a la interacción y al intercambio de información mejorando la experiencia comunicativa en el entorno educativo.

La mediación didáctica tecnológica vista desde una perspectiva constructivista es la relación entre el docente que construye la representación del objeto de estudio y el estudiante que recibe

la información, se apropia de ella y construye un conocimiento, a través de un diálogo impersonal usando un dispositivo.

El desarrollo de competencias comunicativas y lingüísticas favorece al desarrollo integral del ser humano, facilitan la comprensión del entorno y la realidad, la adquisición de este tipo de habilidades y competencias son consideradas como la base del desarrollo cognoscitivo, es decir abre las puertas al conocimiento y por tratarse de un componente sociocultural es natural su transversalidad, no solo a las áreas disciplinares de formación, sino a todos los procesos que integran la vida.

La lectura no puede ser solo vista como el acto de decodificación e interpretación de caracteres, por si sola es proceso de entrada al pensamiento y a la producción de conocimiento, cuando se refiere a la comprensión lectora y la lectura crítica siempre se hace referencia a identificar y entender los contenidos, comprender sus partes y poder extraer la idea principal, reflexionar y valorar el su contenido, en el caso de la escritura y la oralidad, para su desarrollo es preciso que existan niveles de comprensión y pensamiento crítico más complejos, ya que según la secuencia de adquisición de conocimiento se escucha/lee, piensa, escribe/habla, es expresarse escrito u oralmente constituyen una salida, por lo que es considera producción del pensamiento. La importancia de desarrollar este tipo de habilidades comunicativas radica en que cuando se poseen aumentan las posibilidades de éxito académico, laboral y social.

La lúdica es una representación transversal a la vida del ser humano, inherente a su desarrollo y que está presente en la mayoría de eventos de la vida, dotándolos de emoción, motivación, creatividad, tiene efectos directos sobre a conducta y es fácilmente integrable a los procesos educativos.

Las pruebas estandarizadas tipo Saber ICFES, no constituyen evidencia del desempeño académico estudiantil, Cuando se refiere al desempeño académico el termino se relaciona directamente con el aprovechamiento del estudiante en la institución educativa, el desempeño académico debe asociarse a elementos observables de índole cualitativos, es decir, potencial humano, personalidad, conducta, salud física y mental. Es preciso expresarse en términos de indicadores de desempeño, siempre y cuando éstos consideren componentes o criterios de eficiencia y calidad.

La calidad educativa corresponde a procesos transversales inherente a cada institución educativa, por lo cual corresponde a casa institución gestionarla, establecer sus estándares y niveles de desempeño, resulta pertinente que para cada institución educativa se establezca y opere un sistema de gestión de calidad educativa, con al menos dos ejes funcionales el pedagógico y el organizacional.

La propuesta para el diseño es una herramienta lúdico tecnológica, desarrollada con Google Site con capacidad de vinculación a la plataforma Google Classroom cumple una función educativa, y además tiene los requisitos de un Sistema de gestión de aprendizaje (Learning Management System, LMS). y que permite el fortalecimiento de la expresión oral y escrita, y así mejorar el desempeño académico estudiantil. De tal manera, que esta propuesta tecnológica se presenta el desarrollo de un entorno virtual en Google Suites como apoyo a docentes de educación básica secundaria de la Institución Educativa Técnico Industrial “Blas Torres de la Torre” –ITIDA, con el propósito de crear nuevos espacios educativos mediante el uso de las TIC

En este sentido, con la integración de las TIC se diversifican las estrategias de enseñanza en el área de castellano por medio de la mediación del juego para conducir el conocimiento a través de

las inteligencias múltiples o con los diferentes métodos de aprendizaje, por ejemplo, con el uso del material audiovisual en el proceso de enseñanza y aprendizaje al utilizar imágenes y sonidos. Desde luego, que con esta implementación de las Tecnologías de la Información y la comunicación -TIC, en el aula de clase para la práctica pedagógica del docente y con un replanteamiento de la forma de enseñar y aprender, se hace indispensable el aprovechamiento de esta herramienta digital en Google suite para implementar clases más dinámicas y con el lineamiento del aprendizaje autónomo.

6.2. Recomendaciones:

Con base en los resultados de la investigación se emiten una serie de recomendaciones que permiten mejorar aspectos educativos relacionados con la los procesos que articulan la enseñanza y el aprendizaje.

- Establecer estrategias de mediación didáctica que estimulen la generación de canales de comunicación, interrelación e interacción, que generen valor a los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- En búsqueda de la formación integral del estudiante es preciso que las instituciones educativas promuevan el desarrollo de competencias comunicativas y lingüísticas, desarrollando proyectos transversales que involucren la comprensión lectora y la lectura crítica.
- Profundizar en el desarrollo de competencias TIC en docentes y estudiantes, de modo que faciliten el uso, la apropiación y la integración de las nuevas tecnologías a los procesos educativos.

- Diseñar estrategias didácticas que vinculen el uso de la tecnología existente al servicio de la educación con el propósito de alcanzar la integración TIC.
- Diseñar estrategias didácticas que involucren la lúdica a los procesos de enseñanza aprendizaje, y que promuevan la gamificación del aula como alternativa al desarrollo de las clases.
- Establecer programas institucionales de capacitación y colaboración docente, que incorporen nuevas técnicas y metodologías de enseñanza, que tributen al desarrollo de competencias, al mejoramiento del desempeño académico y la calidad educativa.
- Procurar la implementación un sistema de gestión de la calidad educativa, que basado en modelos de excelencia contribuyan a mejorar continuamente el desempeño académico en estudiantes.
- Se recomienda un diseño curricular flexible acorde a las necesidades y circunstancias actuales, se precisa la transformación de la práctica pedagógica.
- Crear grupos académicos y culturales donde se promuevan los intereses institucionales, la responsabilidad social y el trabajo colaborativo.
- Configurar sistemas de evaluación flexibles que consideren las particularidades de los estudiantes.
- Auditar periódicamente los procesos educativos con el propósito de detectar fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas al contexto educativo.
- Crear conciencia en los docentes sobre el beneficio de la actualización y la formación profesional para cubrir las necesidades institucionales actuales, aun si los docentes cuentan con amplia experiencia, en algunos casos la experiencia genera autoexclusión sobre temáticas actuales (TIC), afectando notablemente la practica pedagógica.

7. Referencias

- Abarzúa, A. & Cerda, C. (2011). Integración curricular de TIC en educación. parvularia. Revista De Pedagogía, 32(90), 13-43. Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65920055002>
- Acero, G., Fernández, A. & Zapata, G. (1996). Una aproximación crítica al juego como estrategia para el desarrollo infantil integral en el grado obligatorio. Bogotá. Universidad Nacional de Colombia.
- Aguado, G. (2013). La mejor edad para aprender a leer. ¿Está preparado?
<https://www.guiadelnino.com/educacion/aprender-a-leer-y-escribir/la-mejor-edadpara%20aprender-a-leer>
- Agudo, J. & Pascual, M. (2013). Ventajas de la incorporación de las TIC en el envejecimiento *Advantages of incorporating ICT in aging*. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa. Universidad de Oviedo. España. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4527180>
- Alcaldía de Barranquilla: Secretaria de Educación. (2016). El Plan Decenal de Educación de Barranquilla lo soñamos juntos": Secretaria de Educación. Recuperado de
http://www.sedbarranquilla.gov.co/sed/index.php?option=com_content&view=article&id=3428:qel-plan-decenal-de-educacion-de-barranquilla-lo-sonamos-juntosq-secretaria-de-educacion&catid=7:noticias&Itemid=37
- Altuve, G., (2010). El pensamiento crítico y su inserción en la educación superior. Actualidad Contable Faces, Enero-Junio, 5-18.

- Álvarez, Gustavo, & Arauco, Jorge, & Palomino, Karina (2021). Dominancia cerebral de los estudiantes de la especialidad de Filosofía, Ciencias Sociales y Relaciones Humanas de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Centro del Perú. *Horizonte de la Ciencia*, 11(20),207-221. ISSN: 2304-4330. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=5709/570965027016>
- Álvarez, I. (2018). ¡Errores a la vista! Variable estadística y sus escalas de medición. En Universidad Distrital, Facultad de Ciencias y Educación (Ed.), *Encuentro Distrital de Educación Matemática EDEM* (pp. 10-18). Bogotá, Colombia: Universidad Distrital.
- Álvarez Rincón, & Parra Rivera, A. (2015). Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa. (Trabajo de Maestría). Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Tunja. <http://repositorio.uptc.edu.co/jspui/handle/001/1513>
- Andrés, C., Anchetta, G., Barboza-Robles, Y., & Peraza-Delgado, M. (2020). Pedagogical mediation strategies of educational materials in the Costa Rican Distance Education University. *UNED Research Journal*, 12(1), e2940.
<https://doi.org/10.22458/urj.v12i1.2940>
- Andreu, M^a A., García. M. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. *Actas del I Congreso Internacional de Español para Fines Específicos*. Ministerio Educación, Cultura Y Deporte, Subdirección General de Información y Publicaciones. Ámsterdam
- Arellano, P. (2019). La construcción del rol docente desde una mirada renovadora de la lectura y la escritura. *Pedagogía y Saberes*, 51, 23-32

- Arias, E. (2018). Un acercamiento a lo radical de la convivencia. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(1), 59-68. Recuperado de <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/1812>
- Asamblea Nacional Constituyente (1991). Constitución Política de Colombia. Art. 79. p. 25. Recuperado de: <http://www.corteconstitucional.gov.co/inicio/Constitucion%20politica%20de%20Colombia%20-%202015.pdf>
- Ausubel, D.; Novack, J. D. y Hanesian, H. (1976). Psicología educativa desde un punto de vista cognoscitivo. México, D. F.: Trillas.
- Ausubel, D. 2000. Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Barcelona: Paidós.
- Bajtin, M. (1979). El problema de los géneros discursivos. En *Estética de la creación verbal*, 248-293. México: Siglo XXI. Recuperado de: <https://circulosemiotico.files.wordpress.com/2012/10/estetica-de-lacreacic3b3n-verbal.pdf>
- Ballesteros, D. (2016). El lenguaje escrito como canal de comunicación y desarrollo humano. *Razón y Palabra*, 20(93),442-455. ISSN: . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1995/199545660027>
- Barberà, E. & Badia, A. (2004) *Educación con aulas virtuales: Orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*, Madrid: Machado.

- Barrios – Gómez, N. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 775 - 782. doi: <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.91>
- Batistello, P. & Cybis, A. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Arquitectura y Urbanismo*, XL(2),31 -42. ISSN: 0258-591X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3768/376862224003>
- Biancarosa, G., & Snow, C. (2004). Reading next-A vision for action and research in middle and high school literacy: A report to Carnegie Corporation of New York. Washington, D.C: Alliance for Excellence in Education.
- Bolivar, C. (1998). La lúdica como actitud docente. Bogotá: Magisterio
- Bravo Reyes, C. (2010). Hacia una didáctica del aula digital. *Revista Iberoamericana De Educación*, 51(5), 1-8. <https://doi.org/10.35362/rie5151816>
- Bravo, C. (2010). Hacia una didáctica del aula digital. *Revista Iberoamericana de Educación*. Universidad Autónoma “Gabriel René Moreno”, Bolivia. Recuperado de: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/3093Reyes.pdf>
- Bravo-García, E., y Magis-Rodríguez, C. (2020). La respuesta mundial a la epidemia del COVID-19: los primeros tres meses. *Boletín sobre COVID-19 Salud Pública y Epidemiología*, 1(1), 3-8. <http://dsp.facmed.unam.mx/wpcontent/uploads/2013/12/COVID-19-No.1-03-La-respuesta-mundial-a-la-epidemiadel-COVID-19-los-primeros-tres-meses.pdf>

- Bravo, JL (2000) Algunas consideraciones sobre la videoconferencia como medio de formación. XII congreso Nacional y I Ibero- americano de Pedagogía. [CD-ROM) Madrid, del 26 al 30 de septiembre de 2000.
- Bravo, JL. (2001) Formación del profesorado universitario a través de Internet. En Actas del Congreso Internacional de Tecnología, Educación y Desarrollo sostenible.
- Bravo, JL. (2002) Internet como recurso didáctico. Madrid, ICE de la Universidad Politécnica. 156 págs. (Revisión).
- Bravo, JL. (2002) Los medios de enseñanza. Madrid, ICE de la Universidad Politécnica. 79 págs.
- Bravo, JL. (2003) Los medios tradicionales de enseñanza: uso de la pizarra y los medios relacionados. Madrid, ICE de la Universidad Politécnica. 24 págs.
- Bronfenbrenner, U. (1979). The ecology of human development: Experiments by design and nature. Massachusetts, United States. Harvard university press
- Bruner, J. S., Goodnow, J. J. & Austin, G. (2003). El proceso mental en el aprendizaje. Madrid: Narcea.
- Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. Harvard Educational Review, 4, 21-32.
- Bruner, J. S. (1966). Toward a theory of instruction. Cambridge: Harvard University Press.
- Bruner, J. S. (1968). El proceso de la educación. México: Unión Tipográfica Editorial Hispano Americana.
- Bruner, J. S. (1984). Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza

Brunner, J. (2005), Internacionalización transnacional de la educación superior, disponible en:

http://mt.educarchile.cl/mt/jjbrunner/archives/JJB_internacES.pdf

Buendía, L., Colás, P. & Hernández, F. (1998). Métodos De Investigación En Psicopedagogía, Universidad de Sevilla. McGraw-Hill. España.

Bunge, M. (1980). Epistemología. Curso de Actualización. Barcelona: Editorial Ariel.

Burgos Díaz, J. P. (2018). Comprensiones narrativas de los factores asociados al desempeño académico en estudiantes de Boyacá, Colombia. *Diversitas*, 14(1), 137-148.

<https://doi.org/10.15332/s1794-9998.2018.0001.10>

Bryman, A. (2008) *Social research methods*. 3rd Edition, Oxford University Press., New York.

US. Recuperado de:

[https://www.scirp.org/\(S\(czeh2tfqyw2orz553k1w0r45\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=2007281](https://www.scirp.org/(S(czeh2tfqyw2orz553k1w0r45))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=2007281)

Cabero, J. y otros (2010). *La docencia universitaria y las tecnologías web 2.0. Renovación e innovación en el Espacio Europeo*. Sevilla: Mergablum.

Cagigal, J. M. (1996). *Obras selectas*. Comité Olímpico Español. Madrid.

Calle, S., y Bohórquez, T. (2010). *Actividades Lúdicas para mejorar la actividad de aprendizaje*. (Tesis). Universidad de Milagro, Ecuador

Cameron, R. (2009). *The use of mixed methods in VET research*. [El uso de métodos mixtos en la investigación en educación vocacional]. Recuperado de

<http://www.avetra.org.au/papers-2009/papers/12.00.pdf>

- Carr, S. (2002). Assessing learning processes: Useful information for teachers and students. *Intervention in School and Clinic*, 37, 156-162.
- Carrera, M., Bravo, O., & Marín, F. (2013). Visión transcompleja y sociopolítica del currículo universitario. *Encuentro Educativo*, 20(1), 118-130. Recuperado de <https://produccioncientificaluz.org/index.php/encuentro/article/view/1192/1194>
- Carrera, M., Bravo, O., Marín, F., & Crasto, C. (2013). Futuribles y futurables universitarios para el desarrollo sostenible del Estado Falcón. *Revista LIDER*, 15(22), 39-74. doi: <https://doi.org/10.32735/S0719-5265201322%25x>
- Cassany, D. (2012). En_línea:Leer y escribir en la red. Barcelona:Anagrama.
- Castells, M. (2001). La Galaxia Internet. Barcelona: Areté.
- Castillo, S., & Cabrerizo, J. (2003a). Evaluación Educativa y promoción escolar. Madrid: Pearson
- Castillo, M. (2017). Lineamientos de calidad para la verificación de las condiciones de calidad de los programas virtuales y a distancia. Secab-Publicaciones, Universidad Católica del Norte de Bogotá. Colombia
- Castillo, P. (2009). Criterios Transdisciplinarios para el Diseño de Material Lúdico-Didáctico, Tesis de Maestría en Diseño - Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.
- CEPAL. (2020). Las oportunidades de la digitalización en América Latina frente al Covid19. <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/45360>
- Cerda, Hugo. (1991). Los elementos de la investigación: Cómo reconocerlos, diseñarlos y construirlos. Bogotá: El Búho.

Chávez Rodríguez. (1997) Filosofía de la Educación. ICCP. La Habana. Cuba (p.10).

Chóliz, M. (2008). Uso y abuso del teléfono móvil en la adolescencia en la Comunidad Valenciana. Valencia: Fundación para el Estudio, Prevención y Asistencia a las Drogodependencias (Fepad).

Chomsky, N. (1971). [1965]. Aspectos de la teoría de la sintaxis. Madrid: Aguilar.

Chomsky, N. (1978). Lingüística cartesiana. Madrid: Gredos.

Christensen, L.B. (1980). Experimental methodology. Boston, Mass.: Allyn and B edición.

Cohen, Ronald y Swerdlick, Mark. (2001). Pruebas y Evaluación Psicológicas. Introducción a las Pruebas y a la Medición. McGraw Hill. México.

Colmenares, A. Lourdes, Ma. La Investigación Acción Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas, Revista de educación Laurus, Universidad Pedagógica Experimental Libertador Venezuela.
Recuperado de: <https://http://www.redalyc.org/pdf/761/76111892006.pdf>

Colomo Magaña, Ernesto & Sánchez-Rivas, Enrique & Ruiz-Palmero, Julio & Sánchez Rodríguez, José. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. Información tecnológica. 31. 233-242.
10.4067/S0718-07642020000400233.

Conductismo. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 14 de diciembre de 2020 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Conductismo>

Congreso de la República (1994). Ley 115 de febrero 8: Por la cual se expide la ley general de educación. Recuperado de

https://www.redjurista.com/Documents/ley_115_de_1994_congreso_de_la_republica.aspx#/

Contreras, S. (2018). Convivencia escolar y solución de conflictos mediante la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 63 - 72. doi:

<https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.07>

Constructivismo. (s.f.). Tochtli. Recuperado de:

http://www.tochtli.fisica.uson.mx/educacion/la_psicologia_de_aprendizaje_del.htm

Cognitivismo. (s.f.). Cead. Recuperado de: [https://cead.pressbooks.com/chapter/2-4-](https://cead.pressbooks.com/chapter/2-4-cognitivism/)

[cognitivism/](https://cead.pressbooks.com/chapter/2-4-cognitivism/)

Córdoba Pillajo, E. F., Lara Lara, F., & García Umaña, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir [The game as a fun strategy for the inclusive education of good living]. *ENSAYOS. Revista De La Facultad De Educación De Albacete*, 32(1), 81-92. <https://doi.org/10.18239/ensayos.v32i1.1346>

Córdoba, D. & Martínez, L. (2016). La lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza de las matemáticas en la Institución Educativa Padre Isaac Rodríguez. *Revista de la Facultad de Educación*, 23(1), pp. 31-41.

Cozby, P. (2005) *Métodos de Investigación del Comportamiento*. McGraw Hill. México.

Creswell, J. (2003). *Outline: Creswell's Research Design* [Esquema: Diseño de investigación de Creswell]. Recuperado de <http://www.ics.uci.edu/alspaugh/human/crewel.html>

Cronbach, L. J. (1972). *Fundamentos de la exploración psicológica*. Madrid: Biblioteca Nueva.

- Cronbach LJ, Schoneman P, Mckie D. (1951). Alpha coefficient for stratified-parallel test. *Educ Psychol Meas.*
- Cuevas, A. y Vives, J. (2005). La competencia lectora en el estudio PISA. Un análisis desde la alfabetización en información. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*, 8, 51-70.
- Cuevas, A. y Vives, J. (2005). La competencia lectora en el estudio PISA. Un análisis desde la alfabetización en información. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*, 8, 51-70.
- Danhke, G. L. (1989). Investigación y Comunicación. En C. Fernández – Collado y G. L. Danhke (EDS). *La comunicación humana: Ciencia social* (pp.385-454). México: MacGraw- Hill.Barcelona.
- De la Fuente, R. (2011). Uso y abuso de las TIC en jóvenes escolarizados. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, (250), 15-19.
- De Natale, M. (1990). Rendimiento escolar. En Flores, G.; D´Acais y Gutiérrez, I. *Diccionario de Ciencias de la Educación*. Madrid: Paulinas.
- Deming, W. E. (1989). *Calidad, productividad y competitividad a la salida de la crisis*. Madrid, España. Editorial Díaz de Santos.
- Dewey, J. (2004). *Democracia y educación: una introducción a la filosofía de la educación*. Ediciones Morata, 3 ed. Madrid.

- Dewey, J. (1938/2000). *Experiencia y educación*. Buenos Aires: Losada. Dirección General del Libro, Archivos y Bibliotecas (2012). *Hábitos de lectura y compra de libros en España 2011*.
- Di Silvestre, C. (s.f.). Metodología cuantitativa versus metodología cualitativa y los diseños de investigación mixtos: conceptos fundamentales. Argentina: ANACEM. Recuperado de: <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-LosDisenosDeMetodoMixtoEnLaInvestigacionEnEducacio-3683544.pdf>
- Diez Irizar, G. A., Herrera, B., & Flores Hernández, J. A. (2017). El éxito de la comunicación oral y escrita en español: un curso en línea / Success in oral and written communication in Spanish: an online course. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 8(15), 338 - 362. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.302>
- Diseño instruccional y teorías del aprendizaje. (s.f.). Usask. Recuperado de: <http://www.usask.ca/education/coursework/802papers/mergel/espanol.pdf>
- Domínguez, C. (2015). *La lúdica: Una estrategia pedagógica despreciada*. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Uacj.mx/publicaciones. México. Recuperado de: <https://elibros.uacj.mx/omp/index.php/publicaciones/catalog/view/28/30/109-1>
- Driessnack, M., Sousa, V. y Costa, I. (setiembre-octubre, 2007). Revisión de los diseños de investigación relevantes para la enfermería: parte 3: métodos mixtos y múltiples. *Revista Latinoamericana de Enfermagem*, 15(5), 179-182. Recuperado de http://www.scielo.br/pdf/rlae/v15n5/es_v15n5a24.pdf
- Durán, S., García, J., Parra, A., García, M., & Hernández, I. (2018). Estrategias para disminuir el síndrome de Burnout en personal que labora en Instituciones de salud en

- Barranquilla. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(1), 27-44. Recuperado de <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/1809>
- Elosúa, M.R., García Madruga, J.A, Gómez-Veiga, I., López-Escribano, C., Pérez, E., & Orjales, I. (2012). Habilidades lectoras y rendimiento académico en 3º y 6º de primaria: aspectos evolutivos y educativos. *Estudios de Psicología* 33(2), 207-218.
- Espinal Ruiz, D., Scarpetta Calero, G., y Cruz González, N. (2020). Análisis prospectivo estratégico de la educación superior en Colombia. *Cultura Educación y Sociedad*, 11(1), 177-196. doi: <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.11.1.2020.13>
- Finol, M. & Camacho, H. (2006). El proceso de investigación científica. (Primera edición, Colección Libro de Texto 7). Editorial de la Universidad del Zulia (EDILUZ). Venezuela.
- Fromm, E. (2009). Erich Fromm's Socialist Program and Prophetic Messianism, en *Radical Philosophy Review* (Philosophy Documentation Center), vol. 12.
- Espinoza, A. & Casamajor, A. (2018). Leer para aprender ciencias naturales, un escenario poblado de imágenes, creencias, ocurrencias.... *Espacios en Blanco. Revista de Educación*, (28),107-130.[fecha de Consulta 1 de Julio de 2020]. ISSN: 1515-9485. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3845/384555587007>
- Espinosa-Ríos, E. A. (2016). La formación docente en los procesos de mediación didáctica. *Praxis*, 12(1), 90–102. <https://doi.org/10.21676/23897856.1850>
- Fajardo Bullón, Fernando, & Maestre Campos, María, & Felipe Castaño, Elena, & León del Barco, Benito, & Polo del Río, María Isabel (2017). Análisis Del Rendimiento

Académico De Los Alumnos De Educación Secundaria Obligatoria Según Las Variables Familiares. Educación XX1, 20(1),209-232. ISSN: 1139-613X. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/pdf/706/70648172010.pdf>

Ferreiro, E. & Teberosky, A. (1979). Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. México: Siglo XXI Editores.

Fitzgerald, J., & Shanahan, T. (2000). Reading and writing relations and their development. Educational Psychologist, 35, 39-50. DOI: 10.1207/S15326985EP3501_5

Flórez, L. (2012). La psicología de la salud en Colombia. Universitas psychologica, ISSN 1657-9267, Vol. 5, N°. 3, 2006, pags. 681-694. 4.

Flores, D., (2016). La importancia e impacto de la lectura, redacción y pensamiento crítico en la educación superior. Revista Virtual Zona Próxima, núm. 24, 2016. Universidad del Norte/ Brigham Young University - Hawaii, Estados Unidos, DOI: <https://doi.org/10.14482/zp.22.5832>

Foncubierta, J. Rodríguez, C. Didáctica de la gamificación en la clase de español, Editorial Edinumen, 2014, Recuperado de: https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf

Fonseca, M. Samper, María, Tibocho, María. El Juego: Una estrategia Interactiva para Promover el Desarrollo de las Habilidades Comunicativas Orales en El aula. Facultad de Medicina. Universidad Nacional de Colombia.

Galindo, J. (2011). Brechas didácticas y brechas digitales, retos para la formación docente. Revista actualidades pedagógicas. (58), 45-64.

- Gallardo, J. & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Hekademos. Revista educativa digital Núm. 24 Pág. 41-51 Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Galvis-Panqueva, A. (2008). 'La PIOLA y el desarrollo profesional docente con apoyo de Tecnologías de Información'. Tecnología y comunicación educativas.
- Gamificación. (s.f.). Educativa. Recuperado de: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido>
- García Aretio, L. (coord.), Ruiz, M. & Domínguez, D. (2007). De la educación a distancia a la educación virtual, Ariel: Barcelona.
- García M. A., Arévalo M. A. & Hernández C. A. (2018). La comprensión lectora y el rendimiento escolar. Cuadernos de Lingüística Hispánica, (32), 155- 174.
- García Ferrando, M. (1989). La encuesta. En M. García Ferrando, J. Ibáñez y F. Alvira, El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación. Madrid: Alianza, 141-170.
- Ghillione, O. (2018). Profesores que dejan marca. Dirección General de la Escuela de Maestros en Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Argentina. TEDxRiodelaPlataED. Recuperado de: <https://youtu.be/WVEnhcsj3Y>
- Gómez, J. (2011). Perspectivas de la enseñanza de la filosofía en Costa Rica. Universidad Nacional de Costa Rica. Alfabetización Crítica. Costa Rica
- González García, Javier (2015). Criterios Para El Diseño De Materiales Multimedia Educativos. Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology, 49(2),139-

152. ISSN: 0034-9690. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=284/28446019002>

González Soto, A. P. (1999). Nuevas tecnologías y formación continua. Algunos elementos para la reflexión. En: CABERO, J.; CEBRIÁN, M. (coord.). Nuevas Tecnologías en la Formación Flexible y a Distancia, Edutec'99. Sevilla: Kronos.

González, I., & Cebreiro, B., & Casal, L. (2021). Nuevas competencias digitales en estudiantes potenciadas con el uso de Realidad Aumentada. Estudio Piloto. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 24(1),137-157. ISSN: 1138-2783. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3314/331464460007>

González Vidal, Inés María (2021). Influencia de las TIC en el rendimiento escolar de estudiantes vulnerables. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 24(1),351-365. ISSN: 1138-2783. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3314/331464460017>

Goodman, A. (1990). Addiction: definition and implications. British journal of addiction. 85. 1403-8.

Greene, J. C. (2007). Mixed Methods in Social Inquiry. San Francisco: Jossey-Bass. US.

Gros, B. (2000). El ordenador invisible. Barcelona: Gedisa

Gutiérrez Huamaní, Oscar, & Ayala Esquivel, Delia (2021). El proceso enseñanza – aprendizaje – evaluación (PEAE) una didáctica universitaria. Horizonte de la Ciencia, 11(20),243-254. ISSN: 2304-4330. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=5709/570965027019>

- Guzmán y Sánchez, (2006). Efectos de un programa de capacitación de profesores en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en estudiantes universitarios en el Sureste de México. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 8 (2) (2006).
Recuperado de: <http://redie.uabc.mx/vol8no2/contenido-guzman>
- Haddon, L. y Vincent, J. (Eds.) (2014). *European children and their carers' understanding of use, risks and safety issues relating to convergent mobile media*. Reporte D4.1. Milán: Unicatt.
- Halliday, M. (1982). *El lenguaje como semiótica social*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Henao, M. *Sistema Nacional De Ciencia Y Tecnología – Colciencias, La Investigación En Educación Y Pedagogía - Proyectos De Investigación 1989 – 1999*
- Henao, M. *Sistema Nacional De Ciencia Y Tecnología – Colciencias, La Investigación En Educación Y Pedagogía - Proyectos De Investigación 1989 – 1999*
- Hernández, C. A., Gómez, M. G., Balderas, M. (2014). Inclusión de las tecnologías para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje en ciencias naturales. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 14(3). 1-19. Recuperado de:
<http://revista.inie.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/624/632>
- Hernández, S. R., Fernández, C., & Baptista, L. P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill
- Hernández, S. R., Fernández, C., & Baptista, L. P. (2014). *Metodología de la investigación*. Sexta edición. México: Mc Graw Hill
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Alianza Editorial. Madrid.

Huizinga, J. (2001). *El Otoño de la Edad Media: Estudios Sobre la Forma de la Vida y del Espíritu Durante los Siglos XIV y XV en Francia y en los Países Bajos*. Alianza, 2001. ISBN 84-206-7950-X

Inciarte, A. (2001). *Proceso General para el Diseño Curricular*. Material mimeografiado.

Institución Educativa Técnica Industrial “Blas Torres de la Torre” (2017). *Proyecto Educativo Institucional*. Edición Propia. Colombia

Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación [ICFES], (2020) Informe nacional de resultados del Examen Saber 11°2018 Recuperado de:

<https://www.icfes.gov.co/resultados-saber-11>

Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación [ICFES], (2019) Informe nacional de resultados del Examen Saber 11°2018 Recuperado de:

<https://www.icfes.gov.co/resultados-saber-11>

Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación: ICFES (2013). *Colombia En Pisa 2012: informe nacional de resultados resumen ejecutivo*. Recuperado de:

<https://www.icfes.gov.co/documents/20143/237187/Resumen%20ejecutivo%20Resultados%20Colombia%20en%20PISA%202012.pdf>

Ishikawa, K. (1991). *¿Qué es el control total de calidad? La modalidad japonesa*. Barcelona: Norma

Jiménez, G., Ortiz, W., Pérez, E., Romo, E., & Crespo, L. (2018). *Pertinencia de las tecnologías de la información y la comunicación para el fortalecimiento de la comprensión lectora*. *IJMSOR: International Journal of Management Science & Operation*

Research, 3(1), 57-63. Recuperado a partir de

<http://ijmsoridi.com/index.php/ijmsor/article/view/97>

Jiménez C, y otros. “La Lúdica como Experiencia Cultural”. Bogotá: Cooperativa Editorial del Magisterio. Colección Mesa Redonda. 1996. 176 p.

Jiménez, C. (1998a). Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Jiménez, B. (2002) Lúdica y recreación. Bogotá: Editorial Magisterio.

Johnson, B. y Onwuegbuzie, A. (2004, October). Mixed Methods Research: A Research Paradigm Whose Time Has Come [Los métodos de investigación mixtos: un paradigma de investigación cuyo tiempo ha llegado]. *Educational Researcher*, 33(7), 14-26.

Recuperado de <http://edr.sagepub.com/cgi/content/abstract/33/7/14>

Kaynak, Hale. (2003). The Relationship Between Total Quality Management Practices and Their Effects on Firm Performance. *Journal of Operations Management*. 21. 10.1016/S0272-6963(03)00004-4

Kerlinger, F. Lee, H. (2002). Investigación del Comportamiento. Métodos de Investigación en Ciencias Sociales. McGraw Hill. México.

Kincheloe, J. (1989). Hacia una revisión crítica del pensamiento. Barcelona: Ediciones Octaedro. España.

Krippendorff K., “Content análisis: an introduction to its methodology”, Sage 1980, Beverly Hills, California. Existe una traducción en español bajo el título “Metodología de análisis de contenido, teoría y práctica”, Paidós, Barcelona.

Kvale, S. (2011). *Las entrevistas en Investigación Cualitativa*. Madrid: Morata

Larrosa, J. (2003). *Experiencia y pasión*. En *Entre las lenguas. Lenguaje y educación después de Babel*. Barcelona: Laertes.

Levy, P. (2004). *Inteligencia colectiva [versión digital]*. Washington: Organización Panamericana de la Salud. Recuperado de: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org>

León, M. Bárcena, I. & Cook, N. (2011). *Los Juegos: métodos creativos de enseñanza*. Facultad de Ciencias Médicas, Las Tunas, Cuba. Recuperado de:

<https://www.monografias.com/trabajos15/metodos-creativos/metodos-creativos.shtml>

Lucián, E. & Coscia, P. (2019). Una experiencia de formación de docentes universitarios en la práctica de la escritura con fines didácticos. *Inter Cambios. Dilemas y transiciones de la Educación Superior*, 6(2), 52-58. Epub 01 de diciembre de 2019

<https://dx.doi.org/10.29156/inter.6.2.6>

Luria, AR (1980). *Conciencia y Lenguaje*. Madrid: Pablo del Río.

Luque, M. y Marín, F. (2001). Inserción de los proyectos pedagógicos de aula en las prácticas profesionales de la docencia. *Multiciencias*, 1(2), 117-128.

Manzano, M. (2000). «Impacto del léxico en la lectura de comprensión en los estudiantes de la secundaria técnica N° 1 en el Estado de Tlaxcala». Tesis. Universidad Autónoma de Tlaxcala: Tlaxcala, México.

Marciniak, R., y Gairín-Sallán, J. (2018). Dimensiones de evaluación de calidad de educación virtual: revisión de modelos referentes. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 217-238. <https://doi.org/10.5944/ried.21.1.16182>

- Marín, F. (2002). El autoaprendizaje y la asimilación de conocimiento en organizaciones. *Revista Venezolana de Gerencia*, 7(18), 289-305. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/290/29001807.pdf>
- Marín, F. (2012) Investigación Científica. Visión Integrada e Interdisciplinaria. Mérida, Venezuela. Colección Del Vicerrectorado Académico. Universidad del Zulia.
- Marín, F., Inciarte, A., Paredes Chacín, A. (2017). Situación problema: estrategia interdisciplinaria para el desarrollo de competencias académicas. REDPI (Red de Pensamiento Interdisciplinar). Universidad de Zulia.
- Marín, F., Niebles, M., Sarmiento, M., y Valvueda, S. (2017). Mediación de las tecnologías de la información en la comprensión lectora para la resolución de problemas aritméticos de enunciado verbal. *Revista Espacios*. 38 (20) Año 2017. Recuperado de <http://repositorio.cuc.edu.co/xmlui/handle/11323/916>
- Marín, F., Riquett Escorcía, M., Pinto, M. C., & et al. (2017). Gestión participativa y calidad educativa en el contexto del Plan de Mejoramiento Institucional en Escuelas Colombianas.
- Marín, F., Roa Gómez, M., García Peña, L., Sánchez Montero, E. (2016). Evaluación institucional en escuelas de barranquilla- Colombia desde la perspectiva del docente. *Revista de Ciencias Sociales (RCS)*, XXII (4), 130-143.
- Marín, F., Luque, M. (2001). Inserción de los proyectos pedagógicos de aula en las prácticas profesionales de la docencia. *Multiciencias*, 1(2), 117 -128.

Mateo, J. (2000). *La evaluación educativa, su práctica y otras metáforas* Barcelona: Editorial Horsori.

Martínez Palmera Olga (2009). *Escenarios Formativos Que Hacen Uso De Las TIC*. Universidad de la Costa, CUC. Barranquilla, Colombia.

Martínez Carbonell, J. (2018). Implementación de una huerta escolar como herramienta estratégica para fomentar la investigación. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 335 - 342. doi: <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.38>

Marqués, P. (2006) *Impacto de las TIC en educación: funciones y limitaciones*. Barcelona: Praxis. España.

Marqués, P. (2001). *Los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Barcelona: Praxis. España.

Martínez, Olga, Steffens, Ernesto J., Ojeda, Decired C., & Hernández, Hugo G.. (2018). Pedagogical Strategies Applied to Education with Virtual Media for the Generation of Global Knowledge. *Formación universitaria*, 11(5), 11-18.

Mascheroni, G. y Cuman, A. (2014). *Net children go mobile: final report (with country fact sheets)*. Entregables D6.4 and D5.2. Milán: Educatt.

Massarik, J. y Wechsler, M. (2000). *Un regreso a la empatía: el proceso de comprender a las personas*. Recuperado de: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/195/19502403.pdf>

Méndez Rendón, Juan Camilo, & Espinal Patiño, Carolina, & Arbeláez Vera, Diana Cristina, & Gómez Gómez, Jair Arturo, & Serna Aristizábal, Camilo (2014). *La lectura crítica en la educación superior: un estado de la cuestión*. *Revista Virtual Universidad Católica del*

Norte, (41),4-18. ISSN: 0124-5821. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1942/194229980002>

Mendieta, L., Muñoz, S. & Reyes, J. (2018). Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura. Espirales revista multidisciplinaria de investigación. 2.

10.31876/re.v2i23.388. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/329517502_Tecnicas_ludicas_en_el_aprendizaje_de_la_lectoescritura

Methods Data Analysis Procedures. Qual Report; 11(3), 474-498. Recuperado de

<http://www.nova.edu/ssss/QR/QR11-3/onwuegbuzie.pdf>

Méndez Rendón, Juan Camilo, & Espinal Patiño, Carolina, & Arbeláez Vera, Diana Cristina, & Gómez Gómez, Jair Arturo, & Serna Aristizábal, Camilo (2014). La lectura crítica en la educación superior: un estado de la cuestión. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, (41),4-18. ISSN: 0124-5821. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1942/194229980002>

Ministerio de Educación Nacional (2009). Decreto 1290 del 2009. Recuperado de

http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-187765_archivo_pdf_decreto_1290.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2008). Guía 34. Guía para el mejoramiento institucional. Revolución educativa, Colombia Aprende.

Ministerio de Educación Nacional (2006). Documento n° 3. Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. Colombia.

Ministerio de Educación Nacional (2004). Guía N°5. Planes de mejoramiento. Bogotá. Colombia.

Ministerio de Educación Nacional (2002). Decreto 230 del 2002. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-103106_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional (1998). Lineamientos generales de procesos curriculares. Hacia la construcción de comunidades educativas autónomas. Documento n° 1. MEN. Colombia.

Ministerio de Educación Nacional. MEN (1994). Decreto 1860 de 1994. Capítulo V. Orientaciones Curriculares. Colombia

Ministerio de Educación Nacional (1994). Ley 115 de 1994. Título II. Capítulo 1: Educación Formal. Colombia.

Ministerio de Educación Nacional (2014). Revisión de políticas nacionales de educación La Educación en Colombia. Recuperado de http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-356787_recurso_1.pdf

Ministerio de Educación Nacional: MEN (2016). El PNDE 2016-2026 y las instituciones educativas de preescolar, básica y media. Recuperado de http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-312490_archivo_pdf_plan_decenal.pdf

Moncada, C. & Sánchez, M. (2017). Didáctica digital: aproximaciones para una apuesta pedagógica desde la alteridad virtual. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/325999604_Didactica_digital_aproximaciones_para_una_apuesta_pedagogica_desde_la_alteridad_virtual

Mújica, M., Marín, F., García, R., Pérez, E. (2006). Prácticas profesionales docentes y perfil académico de egreso: estrategia para contribuir al desarrollo productivo regional.

Multiciencias, Vol. 6, N° 2, 2006 (162-167). ISSN 1317-2255.

Minerva Torres, Carmen (2002). El juego: una estrategia importante. Educere, 6(19),289-296.

ISSN: 1316-4910. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35601907>

Ministerio De Educación y Formación Profesional – Reino de España. (2011) Recuperado de:

http://www.mcu.es/libro/docs/MC/Observatorio/pdf/HLCLE_2011.pdf

Miras, M., & Solé, I., & Castells, N. (2013). Creencias Sobre Lectura Y Escritura, Producción

De Síntesis Escritas Y Resultados De Aprendizaje. Revista Mexicana de Investigación

Educativa, 18(57),437-459. ISSN: 1405-6666. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=140/14025774006>

Moncada, C. J. Sánchez, M.V. (2017). Didáctica digital: Aproximaciones para una apuesta

pedagógica desde la alteridad virtual. Bogotá, Colombia. Editorial Universidad Manuela

Beltrán Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/325999604_Didactica_digital_aproximaciones_para_una_apuesta_pedagogica_desde_la_alteridad_virtual

Motta, C. (2002). Fundamentos de la educación. Colombia: Cerlibre.

Muñoz, C. y Schelstraete, M. Decodificación y comprensión de la lectura en la edad adulta:

¿Una relación que persiste? Recuperado de:

<https://www.rieoei.org/deloslectores/2384Valenzuela.pdf>

- Muñoz, J. & Soriano, A. (2019). Estrategias de aprendizaje basadas en la metodología experiencial para mejorar la lectoescritura en niños y niñas del grado primero del Colegio del Arte C.E.P.A, Fundación Universitaria Los Libertadores. Colección Especialización Pedagogía de la Lúdica. Colombia. Recuperado de:
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/2809>
- Oblinger, D. y Oblinger, J. (eds.) (2005): Educating the Net Generation. An Educause Book.
<http://www.educause.edu/books/educatingthenetgen/5989>
- Oliveras, E. (2016). Ofimática y proceso de la información/capital humano. Recuperado de:
Blog.grupo-pya: www.blog.grupo-pya.com
- Onwuegbuzie A. J. y Leech, N. L. (2006, septiembre). Linking Research Questions to Mixed
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura: UNESCO (1996). La Educación Encierra un Tesoro. Recuperado de
<http://unesdoc.unesco.org/images/0010/001095/109590so.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura: UNESCO (2000). Marco de acción de Dakar. Educación para todos: cumplir nuestros compromisos comunes. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001211/121147s.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura: UNESCO (2006). Segundo Estudio Regional Comparativo y Explicativo (SERCE). Recuperado de
<http://www.unesco.org/new/es/santiago/education/education-assessment-llece/second-regional-comparative-and-explanatory-study-serce/>

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura: UNESCO (2013). Situación Educativa de América Latina y el Caribe: Hacia la educación de calidad para todos al 2015. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/SITIED-espanol.pdf>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos: OCDE (2003). Learners for Life - Student Approaches to Learning. Recuperado de: <http://www.oecd.org/>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos: OCDE (2010). Panorama de la educación: indicadores de la OCDE. Recuperado de <https://www.oecd.org/centrodemexico/medios/archivos2010.htm>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos: OCDE (2015). PISA: resultados claves. Recuperado de <https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus-ESP.pdf>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2016). Revisión de políticas nacionales de educación. París: OCDE.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2018). Informe Anual. París: OCDE.
- Ortega, R., Del Rey, R., y Casas, J. (2016). La Convivencia Escolar: clave en la predicción del Bullying. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa.
- Osorio Tamayo, Dora Liliana, & Millán Otero, Katy Luz (2020). Adolescentes En Internet: La Mediación Entre Riesgos Y Oportunidades. Revista Colombiana de Ciencias Sociales,

11(1),153-180. ISSN. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4978/497864669006>

Padrón, J., & Camacho, H. (2000). ¿Qué es Investigar? Una Respuesta desde el Enfoque Epistemológico del Racionalismo Crítico. *Telos*, 2 (2), 314-330.

Padrón, J. (1998). La Estructura de los Procesos de Investigación (mimeo). *Revista Educación y Ciencias Humanas*, 9(17), 33-45. Recuperado de

https://www.researchgate.net/publication/277249442_LA_ESTRUCTURA_DE_LOS_PROCESOS_DE_INVESTIGACION

Padrón, J. (2001). La Estructura de los Procesos de Investigación, en *Revista Educación Y Ciencias Humanas*. Año IX, N° 17 julio-diciembre de 2001. Decanato de Postgrado, Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez. Pag.33.

Padrón, J. (2001a) Programa de Epistemología. Seminario de Epistemología. Doctorado en Ciencias Humanas. Universidad de Zulia. Venezuela

Padrón, J. (2007). Tendencias Epistemológicas de la Investigación Científica en el Siglo XXI.

En: revista *Epistemología de Ciencias Sociales*. Versión escrita de la Conferencia en el III Congreso de Escuelas de Postgrado del Perú, Universidad Nacional de Cajamarca.

Cajamarca, Perú. Disponible en:

<http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/moebio/28/padron.pdf>

Para que sirve Classroom. (s.f.). Innedu. Enlace web recuperado:

<https://www.innedu.es/bootcamps/google-classroom-que-es-y-para-que-sirve>

Pérez, E. (2011). Educación inclusiva y las comunidades de aprendizaje como alternativa a la escuela tradicional. (Tesis de maestría). Universidad Complutense, Madrid.

Pérez-López, Eva, & Vázquez Atochero, Alfonso, & Cambero Rivero, Santiago (2021).

Educación a distancia en tiempos de COVID-19: Análisis desde la perspectiva de los estudiantes universitarios. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 24(1),331-350. ISSN: 1138-2783. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3314/331464460016>

Pertuz–Orozco, I., Burgos–Gonzales, J., Calderón–Ávila, Y., Cervantes–Padilla, G., Cuello–

Gómez, C., Galves–Bermúdez, N., Hernández–Cantillo, L., Linero–Porto, Y.,

Maldonado–Sierra, F., Monsalvo–Núñez, M., Orozco–Cantillo, N., & Torregroza–

Armella, E. (2018). Uso de Plantas para la elaboración de Bebidas Aromáticas mediante

las TIC. IJMSOR: International Journal of Management Science & Operation

Research, 3(1), 45-50. Recuperado a partir de

<http://ijmsoridi.com/index.php/ijmsor/article/view/95>

Piaget, J. (1968 b): Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente. Editorial.

Revolucionaria. La Habana. Cuba

Piaget, J. (1999). De la pedagogía. Paidós. Argentina.

Powell, T. C. (1995). Total quality management as competitive advantage: A review and empirical study. Strategic Management Journal, 16(1), 15-27. EE. UU.

Prendes Espinosa, M^a Paz, & Cerdán Cartagena, Fernando (2021). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa. RIED. Revista Iberoamericana de Educación

a Distancia, 24(1),33-53. ISSN: 1138-2783. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3314/331464460002>

Presidencia de la República y Men (1994). Decreto 1860 de Agosto 3: por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales.

Recuperado de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-86240_archivo_pdf.pdf

Prieto Castillo. D. (1987). Utopía y comunicación en Simón Rodríguez. Quito: CIESPAL.
Ecuador.

Programas en Windows. (s.f.). Infocomputer. Recuperado de: <https://www.infocomputer.com/blog/programas-pc-windows>

Ramos Guerrero J. O., Timaran Mejía L. A., Salas Pachajoa E., Guevara Basante J. C., & Alfonso Caicedo L. (2019). Desarrollo de la lectura y de la escritura de la Lengua Castellana como procesos cognitivos. Revista Criterios, 21(1), 61-83. Recuperado a partir de <http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/Criterios/article/view/1834>

Ramírez, M. (2012). Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores. México: Editorial Digital, Tecnológico de Monterrey.

Reyzábal, M.V. (2006). La comunicación oral y su didáctica. 6a. ed., Madrid: La Muralla.

Rico, L. (1997-c) "Los organizadores del currículum" en L. RICO (coord.) La Educación Matemática en Enseñanza Secundaria. Barcelona, Horsori. España.

Rivera, Aguilera. A.B. (2009). La concepción didáctica del docente y los materiales didácticos digitales: voz, texto y producción de profesores universitarios. México, D.F. Universidad Iberoamericana Recuperado de:

<https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/1184/Tesis%20Rivera%20Aguilera%20Alma%20Beatriz.pdf;jsessionid=5BEA4D0FC804E8BA8E1C38C98F0ACFEC?sequence=4>

Rizo, M. (2005). 'La Psicología Social y la Sociología Fenomenológica. Apuntes teóricos para la exploración de la dimensión comunicológica de la interacción'. Revista Global Media - Edición Iberoamericana [2 (3)].

Rocco, T., Bliss, L., Gallagher, S. y Pérez-Prado, A. (2003, Spring). Taking the Next Step: Mixed Methods Research in Organizational Systems [Tomando el siguiente paso: Métodos mixtos de investigación en sistemas organizacionales]. Information Technology, Learning, and Performance Journal, 21(1), 19-29. Recuperado de <http://www.osra.org/itlpj/roccoblissgallagherperez-pradospring2003.pdf>

Rojas, V. Y Pachón T. (2009). Como formar niños escritores. Bogotá. Eco ediciones

Rojas, A. (2003). La Formación Vocacional hacia la Carrera de Licenciatura en Educación Preescolar. Una propuesta pedagógica. Cienfuegos. Cuba: Tesis en Opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Cienfuegos: Universidad de Cienfuegos.

Romero, M. (2018). Tendencias educativas 2018: Robótica y programación. Recuperado de: www.cursofemxa.es

Rosa, Y. (2018). Prácticas de lectura y escritura: Una propuesta didáctica integradora para el desarrollo de competencias comunicativas. (Tesis de Maestría). Corporación Universidad de la Costa - CUC, Barranquilla, Colombia.

Ruiz, G. (2020). Covid-19: pensar la educación en un escenario inédito. Revista mexicana de investigación educativa, 25(85), 229-237. Epub 17 de agosto de 2020. Recuperado de:

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662020000200229&lng=es&tlng=es

Ruiz Olabuénaga, J.I. (1999): Metodología de la investigación cualitativa, Bilbao: Universidad de Deusto

Sacristán, M. (1977). La Universidad y la división del trabajo. En Intervenciones políticas. Panfletos y materiales III, Barcelona: Icaria. España.

Salas, K., y Cómbita, H. (2017). Análisis de la convivencia escolar desde la perspectiva psicológica, legal y pedagógica en Colombia. *Cultura Educación y Sociedad*, 8(2), 79-92. doi: <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.8.2.2017.06>

Sánchez, P. A., & Valdez, A. A. (2003). Teoría y práctica de la orientación vocacional, un enfoque psicológico. México: Manual Modern.

San Martín, A. (1991). La organización escolar. Cuadernos de Pedagogía, 194. 26-28.

Santander De La Cruz, W. (2018). Las competencias ciudadanas como generadoras de cultura ambiental. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(2), 67 - 76. doi: <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.2.2018.06>

Schunk, Dale. (2000). Learning theories: An educational perspective. (3rd edition). Columbus: Prentice- Hall Inc.

Secretaría de Educación Pública (2009). Manual de procedimientos para el fomento y la valoración de la competencia lectora en el aula. México D.F. Secretaría de Educación Pública.

Secretaría de Educación Pública (2009). Manual de procedimientos para el fomento y la valoración de la competencia lectora en el aula. México D.F. Secretaría de Educación Pública.

Senior, A, Marín, F, Inciarte, y Paredes, A. (2017). La didáctica interdisciplinaria en la construcción del conocimiento: una perspectiva desde los sistemas complejos. Reflexiones y experiencias didácticas universitarias. 1, 123-132. Recuperado de: <https://www.researchgate.net/publication/319423349>

Senior, A, Colina, J, Marín, F y Perozo, B. (2012) Visión complementaria entre los métodos cualitativos y cuantitativos en la investigación social. Una aproximación teórica. Multiciencias. 12 (1), 106 – 114. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/904/90431109017.pdf>

Shanahan, T. (2006). Relations among Oral Language, Reading, and Writing Development. In C. A. MacArthur, S. Graham, & J. Fitzgerald (Eds.), Handbook of writing research (p. 171–183). The Guilford Press.

Siemens, George. (2004). A learning theory for the digital age. Recuperado de: <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>

Siemens, George. (2006). Conectivismo: learning and knowledge today. Recuperado de: http://www.educationau.edu.au/jahia/webdav/site/myjahiasite/shared/globalsummit/gs2006_siemens.pdf

Siemens, George. (2007). Situating connectivism. Recuperado de: <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-ConectivismoComoTeoriaDeAprendizaje-4169414.pdf>

Sierra Bravo R. (1994) Técnicas de Investigación social. Madrid: Paraninfo.

Sierra B. 2005. Técnicas de investigación social. Editorial paraninfo. Quinta edición. Madrid España

Sierra Rozo Y. (2007) “Ambientes de aprendizaje corporales y los dominio de la Lúdica y el juego” Propuesta maestros que aprenden de maestros”. Bogotá: Políticas públicas educativas Secretaria de Educación Subdirección de Formación a Educadores.

Sikorski, J.B. (1996). Academic underachievement and school refusal. En R. F. DiClemente, W. B. Hansen y L. E. Ponton (Eds.), Handbook of adolescent health risk behavior (pp. 393-411). New York: Plenum Press.

Smith, F. (1994). Cómo la educación apostó al caballo equivocado. Argentina: Aique.

Smith, E. R. & Mackie, D. M. (1995). Social Psychology. New York: Worth.

Smith, H., Lovera, M., y Marín, F. (2008). Innovación tecnológica en la organización empresarial: un análisis desde la teoría biológica evolucionista. *Multiciencias*, 8(1), 28-37. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/904/90480104.pdf>

Sociedad Española de Neurología. (2013). La lectura, una de las actividades más beneficiosas para la salud de nuestro cerebro. Recuperado de: <http://www.abc.es/cultura/libros/20130423/abci-beneficios-lectura-libro-201304221632.html>

Solé, I. y Coll, C. (1993). Los profesores y la concepción constructivista. En C. Coll, E. Martín, T. Mauri, M. Miras, J. Onrubia, e I. Solé (Eds.), El constructivismo en el aula (pp. 7-23). Barcelona, España: Graó.

Solé, I. (2002). Estrategias de lectura. Barcelona. Graó.

Sosa, N. (2018). Diseño de un Modelo de Incorporación de Tecnologías Emergentes en el aula (MITEA) para la generación de estrategias didácticas por parte de los docentes.

Universitat de les Illes Balears. España. Recuperado de:

<https://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/149058>

Spencer, L.M. y Spencer, S.M. (1993). Competence at Work, New York, John Wiley and Sons. EE. UU.

Suárez Palacio, P. A, Vélez Múnica, M. y Londoño Vásquez, D. A. (mayo-agosto, 2018). Las herramientas y recursos digitales para mejorar los niveles de literacidad y el rendimiento académico de los estudiantes de primaria. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, (54), 184 – 198. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/1942/194259583013/html/index.html#fn1>

Suárez, C. (2003). Entornos virtuales de aprendizaje: Interfaz de aprendizaje cooperativo.

Barcelona: Universidad de Salamanca. ‘Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumento de mediación’ [E. U. Salamanca, ed.] Teoría de la educación: Educación y cultura en la Sociedad de la Información.

Talavera, R. & Marín F. (2015). Recursos tecnológicos e integración de las ciencias como herramienta didáctica. Revista de Ciencias Sociales (Ve), vol. XXI, núm. 2, abril-junio, 2015, pp. 337-346 Universidad del Zulia Maracaibo, Venezuela

Tamayo Giraldo, A. & Restrepo Soto, J.A. (2016). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, 13(1), 105-128.

- Tamayo, M. (2003). *El proceso de la investigación científica*. Cuarta Edición. México: Limusa, S.A. DE C.V.
- Tashakkori, A., & Teddlie, C. (2008a). Introduction to mixed method and mixed model studies in the social and behavioral sciences. In V. L. Plano y J. W. Creswell (Eds.), *The mixed methods reader* (pp. 7-26). Thousand Oaks, CA, EE. UU.
- Tashakkori, A., & Teddlie, C. (2008b). Quality of inferences in mixed methods research: Calling for an integrative framework. In M. M. Bergman (Ed.), *Advances in mixed methods research* (pp. 1-7). Thousand Oaks, CA, EE. UU.
- Thompson, A. y Strickland, A. (2004). *Administración Estratégica*. Editorial McGraw Hill, México.
- Tierney, R. J., & Shanahan, T. (1991). Research on the reading–writing relationship: Interactions, transactions, and outcomes. In R. Barr, M. L. Kamil, P. B. Mosenthal, & P. D. Pearson (Eds.), *Handbook of reading research*, Vol. 2 (p. 246–280). Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Torres, A. (2018). ¿Escritura disciplinar? Una experiencia a partir de la lectura crítica y la habilidad argumentativa en la universidad. *Revista mexicana de investigación educativa*, 23(76), 95-124. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662018000100095&lng=es&tlng=es.
- Treviño (2007). *Prácticas docentes para el desarrollo de la comprensión lectora en primaria*. Distrito Federal, México: Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación.

Trimiño, B., & Zayas, Y. (2016). Estrategia didáctica para el fomento de la lectura en las clases
- Didactic strategy for motivating reading in lessons. Universidad de Guantánamo, Cuba

Yáñez-Moreta, P. (2018). Estilos de pensamiento, enfoques epistemológicos y la generación del
conocimiento científico. *Espacios*, 39, 18-29. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/329758671_Estilos_de_pensamiento_enfoques_epistemologicos_y_la_generacion_del_conocimiento_cientifico

Valenzuela, A. (2018). La metacognición en los procesos de lectura y escritura académica: ¿qué
nos dice la literatura?. *Lenguaje*, 46(1), 69-93.
<https://dx.doi.org/10.25100/lenguaje.v46i1.6197>

Vidal, E. 10 claves para aprender a comprender. Recuperado de:
https://leer.es/recursos/investigar/detalle/-/asset_publisher/3fAFCQK7mwkO/content/10-claves-para-aprender-a-comprender-eso-eduardo-vidal-abarca

Vygotsky, L. S. (1991). El significado histórico de la crisis de la psicología. *Obras Escogidas*,
tomo 1. Madrid: Visor.

Vigotsky, L.S. (1979). *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires, Argentina: La Pléyade.

Vigotsky, L.S. (1934/1983) *Pensamiento y Lenguaje*. En L.S. Vigotsky, *Investigaciones psicológicas escogidos* (Vol. 2.). Moscú: Ediciones Academia de Ciencias Pedagógicas

Zubiría, J. (2015). *La calidad de la educación bajo lupa*. Bogotá, Colombia. Editorial Magisterio.

ANEXO 1



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Estimado (a) profesor (a):

A través de la presente guía, solicitamos su valiosa colaboración en la revisión y juicio como experto (a) de los instrumentos que se anexan, cuyo objetivo es el diseño de una propuesta de mediación didáctica que fundamentada en la lúdica y la apropiación tecnológica contribuya al fortalecimiento de la expresión oral y escrita y al mejoramiento del desempeño en la educación básica secundaria. Este requerimiento forma parte del desarrollo del Trabajo de Grado de la Maestría en Educación.

Agradeciendo su colaboración y receptividad, se despiden

Por el equipo de investigación:

Esp. Juan Pablo Arias Escobar

Esp. José Casas Husman

(+57) 3185938656 – cumorha@hotmail.com – jarias@cuc.edu.co



1

UNIVERSIDAD DE LA COSTA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO
DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA Y EL
MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO
ACADEMICO ESTUDIANTIL

Código:		

CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES DE BÁSICA SECUNDARIA



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Título del Proyecto: Mediación didáctica para el fomento de la expresión oral y escrita y el mejoramiento del desempeño académico estudiantil

Investigadores: Esp. Juan Pablo Arias Escobar - Esp. José Casas Husman

Experto: _____

Instrucciones: Determinar si los instrumentos de medición, reúnen los indicadores mencionados, emitiendo su apreciación de acuerdo con la correspondencia con el contexto teórico de la variable, claridad y coherencia en la redacción y pertinencia con la variable de objeto de estudio colocando una equis (X) en la casilla correspondiente; y observaciones escritas a los ítems.



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN
ORAL Y ESCRITA Y EL MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO
ACADÉMICO ESTUDIANTIL

(CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES DE BÁSICA SECUNDARIA)

EQUIPO DE INVESTIGACIÓN

TESISTAS

ESP. JUAN PABLO ARIAS ESCOBAR

ESP. JOSE RAFAEL CASAS HUSMAN

ASESOR

DR. FREDDY MARÍN GONZÁLEZ

BARRANQUILLA, OCTUBRE DE 2020



CONSENTIMIENTO INFORMADO



Barranquilla, octubre de 2020

Estimado/a Docente:

El presente instrumento forma parte de un proceso de investigación que tiene como propósito diseñar una propuesta de mediación didáctica que fundamentada en la lúdica y la apropiación tecnológica contribuya al fortalecimiento de la expresión oral y escrita y al mejoramiento del desempeño en la educación básica secundaria, de acuerdo los lineamientos expuestos por el MEN, y que favorecen los procesos de calidad educativa.

La información suministrada por usted es de carácter confidencial, solo se usará con fines estrictamente investigativos; por tanto, agradecemos, responder la totalidad de los planteamientos expuestos.

Atentamente,

Los investigadores

Instrucciones

El presente instrumento es un cuestionario estructurado, tipo escala de Likert, el mismo consta de dos partes.

PARTE I. Datos Generales del Encuestado

Deberá responder señalando lo que se pregunta en cada caso.

PARTE II. Aseveraciones por dimensiones y variables

Deberá emitir su opinión en relación al conjunto de aseveraciones o ítems relacionados con las variables objeto de estudio. Por favor leer las siguientes instrucciones:

- ✓ Lea de forma detenida y cuidadosa cada uno de las aseveraciones presentadas en el instrumento.
- ✓ Responda cada aseveración completando la información requerida marcando con una equis (X), según sea el caso.
- ✓ Proceda a responder la totalidad de las aseveraciones presentadas. Para ello dispone de la siguiente escala de valoración:

5	Totalmente de acuerdo
4	De acuerdo
3	Indiferente neutro
2	En desacuerdo
1	Totalmente en desacuerdo

- ✓ Si tiene alguna inquietud con relación a los enunciados de cada aseveración pregunte al investigador.



UNIVERSIDAD DE LA COSTA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO DE

LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA Y EL

MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO

ESTUDIANTIL

Código:		

I. DATOS GENERALES:

Género: Hombre () Mujer ()

Edad: _____

Estudios realizados:

Pregrado () Título obtenido: _____

Especialización () Título obtenido: _____

Maestría () Título obtenido: _____

Doctorado () Título obtenido: _____

Otros: _____

Institución donde labora: _____

Carácter: Oficial () Privado () Subsidiado ()

Años de experiencia docente: _____

Cargo que ocupa: _____

Estatuto que rige su ejercicio docente: 2277() 1278()

De los siguientes ámbitos de formación, identifique en cuales ha participado en los últimos

5 años:

Ámbitos	Escriba el nombre del programa de formación
Plan de área en el PEI	
Currículo	
Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)	
Lectura y escritura	
Preparación para las Pruebas Saber	
Políticas educativas	
Ley 115 de 1994 y el Decreto 1860/1994.	

PARTE II. Aseveraciones por dimensiones y variables

Variable	Dimensiones	Subdimensiones	Indicadores	Aseveraciones	Escala				
					5	4	3	2	1
1. Fomento Expresión Oral y Escrita	1.1. comunicativa	1.1.1. Disciplinar	a. Producción escrita	1.El desarrollo del currículo, así como las actividades evaluativas y de aprendizaje permiten al estudiante la producción escrita de textos.					
		1.1.2. Semántica	b. Significado textual	2.El estudiante logra dar un sentido semántico completo al material escrito suministrado para la clase.					
	1.2. cognitiva	1.2.1. Habilidades del pensamiento	c. Lectura Crítica	3.La lectura crítica evalúa tres competencias, las habilidades cognitivas necesarias para leer de manera crítica: a) identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto; b) comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global; c) reflexionar en torno a un texto y evaluar su contenido (aproximación propiamente crítica). Desde este referente diseña y ejecuta estrategias didácticas que favorecen la lectura crítica.					
		Representación e interpretación	d. Comprensión lectora						
	1.3. sociocultural	1.3.1. pragmática	e. Expresión oral	4.La expresión oral es uno de los aprendizajes más complejos para desarrollar en los contextos escolares, es indispensable que el estudiante aprenda a expresar de forma correcta y clara lo que se piensa. De acuerdo a lo anterior se hacen actividades que reflejan ejercicios de expresión oral en el estudiante.					
		1.3.2. Usos de la lectoescritura	f. La lectura y escritura como ejes transversales	5.El área de lenguaje y sus componentes de lectura y escritura, curricularmente son visibles como una asignatura dentro del plan de estudios, así mismo constituye un eje transversal de soporte para las demás disciplinas académicas.					
	1.4. Mediación docente	1.4.1. Práctica pedagógica	g. Transformación rol docente	6.Con la transformación de la práctica pedagógica plantea estrategias didácticas que					

			aportan las bases para el desarrollo de competencias en lectura y escritura desde su disciplina.					
		1.4.2. Estrategias didácticas	h. Técnicas didácticas	7. Las diferentes técnicas didácticas aplicadas en el aula, incentivan el proceso creativo, las habilidades mentales, la simulación y la resolución de problemas, teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje de los estudiantes.				
2. Mediación	2.1. Estrategias didácticas	2.1.1. currículo	i. Evaluación de contenidos	8. Dentro del eje mediador del proceso didáctico en relación con los contenidos, las actividades, los recursos y la evaluación, existe conexión entre el profesor y el estudiante para la ejecución del proceso de enseñanza – aprendizaje.				
		2.1.2. Nexos - Mediadores	j. Recursos didácticos					
		2.1.3. Diseño y gestión del proceso	k. Orientación didáctica	9. El docente como principal responsable de la orientación de los procesos didácticos, diseña sus estrategias y gestiona los recursos que le permitan incentivar y orientar eficazmente al estudiante en su aprendizaje, así mismo promueve las circunstancias (ambientes de aprendizaje) para que el estudiante aprenda.				
		2.1.4. Motivar y facilitar el aprendizaje	l. Ambientes de aprendizaje					
Didáctica		2.2.1. cognitivo	m. Resolución de problemas.	10. Durante el proceso didáctico el juego desarrolla un ambiente de aprendizaje propicio, que favorece al desarrollo de capacidades intelectuales, favoreciendo el pensamiento abstracto y la destreza mental, permitiendo al estudiante aprender de forma amena.				
	2.2. Lúdica Didáctica	2.2.2. Socio-afectivo	n. Práctica comunicativa	11. El juego genera un ambiente natural de aprendizaje, que puede ser aprovechado como estrategia didáctica interactiva, permite comunicar, compartir y conceptualizar el conocimiento y potencializa el desarrollo socio-afectivo en el estudiante, posibilita el desarrollo de la personalidad, la comunicación y el del trabajo en equipo.				

		2.3.1. TIC y la educación	o. Uso y Apropriación TIC	12. El área de tecnología e informática, curricularmente son visibles como una asignatura dentro del plan de estudios, así mismo constituye un eje transversal de soporte para las demás disciplinas académicas, estableciendo el nexo mediador de la tecnología, a través de su uso y apropiación, permitiendo la integración.					
2.3. Mediación Tecnológica		2.3.2. Transformación practica pedagógica	p. Modalidad Educativa	13. Las circunstancias globales actuales (COVID-19), han determinado una ruptura con la modalidad educativa tradicional, incorporando recursos TIC, transformando la práctica pedagógica, e integrando la mediación tecnológica a los procesos académicos.					
			q. Estilos de Aprendizaje	14. Las circunstancias globales actuales (COVID-19), demandan de los docentes plantear nuevos escenarios de aprendizaje, exigiendo nuevas estrategias, por lo cual se requieren docentes con competencias tic, es decir un cambio en el rol docente.					
	3.1. Procesos de Aprendizaje (Internos)	3.1.1. Evaluación del desempeño	r. Pruebas internas y externas	15. La aplicación de pruebas estandarizadas internas y externas permiten evaluar el desempeño académico de los estudiantes, reflejan a través de los resultados los niveles y criterios de desempeño, develando el sentido de su aplicación, como producto educativo (pruebas externas) y como proceso didáctico (pruebas internas).					
	3.1.2. Criterios de desempeño	s. Nivel de desempeño							
3. Desempeño Académico		3.2.1. Integración del conocimiento	t. Desempeño disciplinar	16. Existen recursos del diseño digital propios de la infraestructura escolar compuestos principalmente por dispositivos (PC, laptops, tablets, smartphones, etc.), acceso a Internet (fibra, cable, 3G, 4G; wifi), recursos físicos y humanos necesarios para su instalación, funcionamiento y mantenimiento (espacio físico, servidores, routers, redes, soporte técnico, etc.), que acompañan los procesos de mediación didáctica, apoyan la práctica docente y mejoran sus competencias, de la suficiencia de los recursos didácticos y educativos, depende la integración del conocimiento y el					
	3.2. Recursos e Infraestructura Escolares (Externos)	3.2.2. Competencias Docentes	u. Práctica pedagógica						
		3.2.3. Recursos didácticos y educativos	v. suficiencia						

	desempeño académico.					
--	----------------------	--	--	--	--	--

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

El instrumento que se presenta a continuación es básico para validar el cuestionario que se aplicará durante el desarrollo de la investigación. Por favor valide el instrumento teniendo en cuenta los aspectos que a continuación se señalan:

- **Pertinencia:** relación entre la aseveración, los objetivos y la variable de objeto de estudio en el instrumento.
- **Redacción:** se interpreta el enunciado de la aseveración con claridad, hay precisión en el uso del vocabulario, el lenguaje es acorde de acuerdo al tipo de participante.
- **Diseño y construcción del instrumento:** atiende al propósito planteado por la naturaleza del instrumento en cuanto a su estructura, organización, forma, tipo y tamaño de letra y espacios
- **Coherencia:** correspondencia entre el contenido de cada aseveración y los objetivos de la investigación.
- **Correspondencia con el contexto teórico de la variable**

Para realizar la valoración, coloque en el recuadro al lado de la aseveración, el criterio de la escala (MB; B; R; D) que se corresponde con su apreciación.

MB: *Muy Bueno*

B: *Bueno*

R: *Regular*

D: Deficiente

Agradecemos su colaboración

Atentamente,

Equipo de investigación.

Formato de validación

Variable	Dimensiones	Subdimensiones	Indicadores	Aseveraciones	Escala de Valoración				
					MB	B	R	D	Observaciones
I Fomento Expresión Oral y Escrita	1.1. comunicativa	1.1.1. Disciplinar	a. Producción escrita	1. El desarrollo del currículo, así como las actividades evaluativas y de aprendizaje permiten al estudiante la producción escrita de textos.					
		1.1.2. Semántica	b. Significado textual	2. El estudiante logra dar un sentido semántico completo al material escrito suministrado para la clase.					
	1.2. cognitiva	1.2.1. Habilidades del pensamiento	c. Lectura Crítica	3. <i>La lectura crítica evalúa tres competencias, las habilidades cognitivas necesarias para leer de manera crítica: a) identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto; b) comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global; c) reflexionar en torno a un texto y evaluar su contenido (aproximación propiamente crítica).</i> Desde este referente diseña y ejecuta estrategias didácticas que favorecen la lectura crítica.					
		1.2.2. Representación e interpretación	d. Comprensión lectora						
	1.3. sociocultural	1.3.1. pragmática	e. Expresión oral	4. La expresión oral es uno de los aprendizajes más complejos para desarrollar en los contextos escolares, es indispensable que el estudiante aprenda a expresar de forma correcta y clara lo que se piensa. De acuerdo a lo anterior se hacen actividades que reflejan ejercicios de expresión oral en el estudiante.					
		1.3.2. Usos de la lectoescritura	f. La lectura y escritura como ejes	5. El área de lenguaje y sus componentes de lectura y escritura, curricularmente son visibles como una asignatura dentro del plan de					

		transversales	estudios, así mismo constituye un eje transversal de soporte para las demás disciplinas académicas.					
	1.4. Mediación docente	1.4.1. Practica pedagógica	g. Transformación rol docente	6. Con la transformación de la práctica pedagógica plantea estrategias didácticas que aportan las bases para el desarrollo de competencias en lectura y escritura desde su disciplina.				
		1.4.2. Estrategias didácticas	h. Técnicas didácticas	7. Las diferentes técnicas didácticas aplicadas en el aula, incentivan el proceso creativo, las habilidades mentales, la simulación y la resolución de problemas, teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje de los estudiantes.				
2	Mediación Didáctica	2.1.1. currículo	i. Evaluación de contenidos	8. Dentro del eje mediador del proceso didáctico en relación con los contenidos, las actividades, los recursos y la evaluación, existe conexión entre el profesor y el estudiante para la ejecución del proceso de enseñanza – aprendizaje.				
		2.1.2. Nexos - Mediadores	j. Recursos didácticos					
		2.1.3. Diseño y gestión del proceso	k. Orientación didáctica	9. El docente como principal responsable de la orientación de los procesos didácticos, diseña sus estrategias y gestiona los recursos que le permitan incentivar y orientar eficazmente al estudiante en su aprendizaje, así mismo promueve las circunstancias (<i>ambientes de aprendizaje</i>) para que el estudiante aprenda.				
		2.1.4. Motivar y facilitar el aprendizaje	l. Ambientes de aprendizaje					
	2.2. Lúdica Didáctica	2.2.1. cognitivo	m. Resolución de problemas.	10. Durante el proceso didáctico el juego desarrolla un ambiente de aprendizaje propicio, que favorece al desarrollo de capacidades intelectuales, favoreciendo el pensamiento abstracto y la destreza mental, permitiendo al estudiante aprender de forma amena.				

				11. El juego genera un ambiente natural de aprendizaje, que puede ser aprovechado como estrategia didáctica interactiva, permite comunicar, compartir y conceptualizar el conocimiento y potencializa el desarrollo socio-afectivo en el estudiante, posibilita el desarrollo de la personalidad, la comunicación y el del trabajo en equipo.					
				12. El área de tecnología e informática, curricularmente son visibles como una asignatura dentro del plan de estudios, así mismo constituye un eje transversal de soporte para las demás disciplinas académicas, estableciendo el nexo mediador de la tecnología, a través de su uso y apropiación, permitiendo la integración.					
				13. Las circunstancias globales actuales (<i>COVID-19</i>), han determinado una ruptura con la modalidad educativa tradicional, incorporando recursos TIC, transformando la práctica pedagógica, e integrando la mediación tecnológica a los procesos académicos.					
				14. Las circunstancias globales actuales (<i>COVID-19</i>), demandan de los docentes plantear nuevos escenarios de aprendizaje, exigiendo nuevas estrategias, por lo cual se requieren docentes con competencias tic, es decir un cambio en el rol docente.					
3	Desempeño Académico	3.1. Procesos de Aprendizaje (Internos)	3.1.1. Evaluación del desempeño	r. Pruebas internas y externas	15. La aplicación de pruebas estandarizadas internas y externas permiten evaluar el desempeño académico de los estudiantes, reflejan a través de los resultados los niveles y criterios de desempeño, develando el sentido de su aplicación, como producto educativo (<i>pruebas externas</i>)				
			3.1.2. Criterios de desempeño	s. Nivel de desempeño					

			y como proceso didáctico (<i>pruebas internas</i>).					
	3.2.1. Integración del conocimiento	t. Desempeño disciplinar	16. Existen recursos del diseño digital propios de la infraestructura escolar compuestos principalmente por dispositivos (<i>PC, laptops, tablets, smartphones, etc.</i>), acceso a Internet (<i>cable, Datos; wifi</i>), recursos físicos y humanos (<i>espacio físico, servidores, routers, redes, soporte técnico, etc.</i>), que acompañan los procesos de mediación didáctica, apoyan la práctica docente y mejoran sus competencias, de la suficiencia de los recursos didácticos y educativos, depende la integración del conocimiento y el desempeño académico.					
3.2. Recursos e Infraestructura Escolares (Externos)	3.2.2. Competencias Docentes	u. Práctica pedagógica						
	3.2.3. Recursos didácticos y educativos	v. suficiencia						



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
FACULTAD DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

JUICIO DEL EXPERTO

MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA
Y EL MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO ESTUDIANTIL

- a) Considera que el instrumento atiende a los criterios de pertinencia, redacción, coherencia y correspondencia, entre las aseveraciones, los objetivos, las variables objeto de estudio, en el guion de entrevista dirigido a docentes, permitiendo la recolección de la información, de forma:

Suficiente: _____

Medianamente suficiente: _____

Insuficiente _____

- b) El instrumento diseñado a su juicio es:

Válido _____

No Válido: _____



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
FACULTAD DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, _____ con cédula de ciudadanía

Nº _____, certifico que realicé el juicio de experto del cuestionario dirigido a docentes de básica secundaria diseñado por los Esp. Juan Pablo Arias Escobar y Esp. José Casas Husman en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA
Y EL MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO ESTUDIANTIL

Firma: _____

Fecha: _____



2

UNIVERSIDAD DE LA COSTA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO
DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA Y EL
MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO
ACADEMICO ESTUDIANTIL

Código:		

CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE BÁSICA
SECUNDARIA



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Título del Proyecto: Mediación didáctica para el fomento de la expresión oral y escrita y el mejoramiento del desempeño académico estudiantil

Investigadores: Esp. Juan Pablo Arias Escobar - Esp. José Casas Husman

Experto: _____

Instrucciones: Determinar si los instrumentos de medición, reúnen los indicadores mencionados, emitiendo su apreciación de acuerdo con la correspondencia con el contexto teórico de la variable, claridad y coherencia en la redacción y pertinencia con la variable de objeto de estudio colocando una equis (X) en la casilla correspondiente; y observaciones escritas a los ítems.



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN
ORAL Y ESCRITA Y EL MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO
ACADÉMICO ESTUDIANTIL

(CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE BÁSICA SECUNDARIA)

EQUIPO DE INVESTIGACIÓN

TESISTAS

ESP. JUAN PABLO ARIAS ESCOBAR

ESP. JOSE RAFAEL CASAS HUSMAN

ASESOR

DR. FREDDY MARÍN GONZÁLEZ

BARRANQUILLA, OCTUBRE DE 2020



CONSENTIMIENTO INFORMADO



Barranquilla, octubre de 2020

Estimado(a) Acudiente:

El presente instrumento forma parte de un proceso de investigación que tiene como propósito diseñar una propuesta de mediación didáctica que fundamentada en la lúdica y la apropiación tecnológica contribuya al fortalecimiento de la expresión oral y escrita y al mejoramiento del desempeño en la educación básica secundaria, de acuerdo los lineamientos expuestos por el MEN, y que favorecen los procesos de calidad educativa.

La información suministrada por usted es de carácter confidencial, solo se usará con fines estrictamente investigativos; por tanto, agradecemos, responder la totalidad de los planteamientos expuestos.

Atentamente,

Los investigadores



CONSENTIMIENTO INFORMADO



Barranquilla, Octubre 9 de 2020

Sr padre de familia

ESM

Por medio de la presente me permito extender una cordial invitación para que su hijo/hija participe en un estudio sobre “*mediación didáctica para el fomento de la expresión oral y escrita y el mejoramiento del desempeño académico estudiantil*”, proyecto de investigación que permitirá al equipo de investigación optar al título de *Magíster en Educación*, emitido por la Universidad de la Costa.

Es importante mencionar que este proyecto de investigación cuenta con el visto bueno de los directivos de la institución. No obstante, su participación es voluntaria, los resultados no serán

considerados para evaluar el desempeño de su hijo(a)

_____ del grado 8° ____.

Si decide apoyar este proyecto por favor firme en la parte inferior de esta carta, como forma de manifestar su aceptación y consentimiento, sin ningún tipo de riesgo para los encuestados.

De ante mano agradecemos su valioso apoyo. En el caso de que tenga cualquier duda puede contactarme a través de mi correo electrónico. jarias@cuc.edu.co

Atte. Esp. Juan Pablo Arias Escobar.

Esp. José Casas Husman

Nombre padre de familia o acudiente

Firma padre de familia o acudiente

CC. _____

Instrucciones

El presente instrumento es un cuestionario estructurado, tipo escala de Likert, el mismo consta de dos partes.

PARTE I. Datos Generales del Encuestado

Deberás responder señalando lo que se pregunta en cada caso.

PARTE II. Cuerpo del Instrumento

Deberás emitir tu opinión en relación al conjunto de aseveraciones o ítems relacionados con las variables objeto de estudio. Para ello dispones de opciones de respuestas en una escala de valoración representada a través de emoticones, la misma expresa tu apreciación de acuerdo a los siguientes criterios:

5		Siempre
4		Casi siempre
3		Algunas veces
2		Pocas veces
1		Nunca

- ✓ Lee de forma detenida y cuidadosa cada uno de las aseveraciones presentadas en el instrumento.
- ✓ Responde cada aseveración completando la información requerida marcando con una equis (X), según sea el caso.
- ✓ Se te recomienda responder la totalidad de las aseveraciones presentadas.
- ✓ Si tienes alguna inquietud referente a los enunciados de cada aseveración pregúntale al investigador.

Código:		

UNIVERSIDAD DE LA COSTA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO
DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA Y EL
MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO
ACADÉMICO ESTUDIANTIL

PARTE I. Datos Generales del Encuestado:

Género: Niño () Niña ()	Contexto
Edad: () Años	Tiene conocimientos en informática:
Curso: 8°	Bueno () regular () malo ()
A () B () C () D ()	Tiene Internet SI () NO ()
E () F () G () H ()	Tiene correo electrónico SI () NO ()
Tiene computador SI () NO ()	@gmail @hotmail/outlook Otro_____
Tiene teléfono celular tipo Smartphone	SI () NO () Android () IOS ()
Tiene tableta	SI () NO () Android () IOS ()
Usa juegos de video	SI () NO () Consola/PC () App ()



PARTE II. Aseveraciones por dimensiones y variables

Variable	Dimensiones	Subdimensiones	Indicadores	Aseveraciones	Escala				
					Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
1. Fomento Expresión Oral y Escrita	1.1. comunicativa	1.1.1. Disciplina	a) Producción escrita	1. Como estudiantes consideran que las actividades académicas permiten la producción escrita, es decir escribir ensayos, síntesis resúmenes, etc.					
		1.1.2. Semántica	b) Significado textual	2. Cuando lee logra interpretar los símbolos, las palabras, las expresiones, etc. (signos lingüísticos), que representan situaciones o cosas que se encuentran en el mundo (físico o imaginario) y que se describen en el texto.					
	1.2. cognitiva	1.2.1. Habilidades del pensamiento	c) Lectura Crítica	3. A través de la lectura puede identificar y entender los contenidos que conforman un texto, comprender sus partes, extraer la idea principal, reflexionar en torno a él y valorar su contenido.					
		1.2.2. Representación e interpretación	d) Comprensión lectora						
1.3. sociocultural	1.3.1. pragmática	e) Expresión oral	4. Durante el desarrollo de las actividades académicas tienes la oportunidad de expresar oralmente tu pensamiento u opinión acerca del tema tratado, es decir en exposiciones, foros, debates, participaciones en clase, etc.						

		f)	La lectura y escritura como ejes transversales	5.	La lectura y escritura constituyen la fuente principal de acceso al conocimiento, por lo cual está presente en el desarrollo de todas las asignaturas.					
		1.3.2.	Usos de la lectoescritura							
		g)	Transformación rol docente	6.	Los profesores plantean actividades académicas que involucran en su clase el uso de la lectura y escritura.					
		1.4.1.	Practica pedagógica							
1.4. Mediación docente		h)	Técnicas didácticas	7.	Los profesores usan técnicas didácticas innovadoras y creativas, para el desarrollo de habilidades mentales, la simulación y la resolución de problemas.					
		1.4.2.	Estrategias didácticas							
		i)	Evaluación de contenidos	8.	Se plantean para las clases el uso de recursos didácticos a nivel digital, como dispositivos (<i>PC, laptops, tablets, smartphones, etc.</i>), acceso a Internet (<i>cable, wifi</i>), recursos físicos y humanos, que soportan las actividades de aprendizaje y evaluativas.					
		2.1.1.	Currículo							
		j)	Recursos didácticos							
		2.1.2.	Nexos - Mediadores							
2. Mediación Didáctica	2.1. Estrategias didácticas	k)	Orientación didáctica	9.	Los profesores diseñan actividades y gestionan los recursos digitales para la generación de ambientes que favorecen el aprendizaje.					
		2.1.3.	Diseño y gestión del proceso							
		l)	Ambientes de aprendizaje							
		2.1.4.	Motivar y facilitar el aprendizaje							

2.2. Lúdica Didáctica	2.2.1. Cognitivo	m) Resolución de problemas.	10. Para el desarrollo de las clases y para facilitar la entrega de contenidos, el profesor utiliza el juego de manera didáctica.					
	2.2.2. Socio-afectivo	n) Práctica comunicativa	11. El juego como estrategia didáctica interactiva, es usado para comunicar, compartir y definir los conocimientos, posibilitando el desarrollo de la personalidad, la comunicación y del trabajo colaborativo.					
2.3. Mediación Tecnológica	2.3.1. TIC y la educación	o) Uso y Apropiación TIC	12. Las tecnologías de la información y las telecomunicaciones TIC, (<i>herramientas tecnológicas, dispositivos, plataformas, etc.</i>) están integradas al desarrollo de las asignaturas. (<i>la integración implica además del uso, que pase a ser parte de la vida diaria en el rol de estudiante</i>)					
	2.3.2. Transformación practica pedagógica	p) Modalidad Educativa	13. En el marco de la pandemia (<i>COVID-19</i>), ha usado dispositivos tecnológicos para continuar con las actividades académicas, pasando de la modalidad presencial a la virtual.					
		q) Estilos de Aprendizaje	14. El aislamiento social consecuencia de la pandemia (<i>COVID-19</i>), cambio la forma de enseñar y aprender, el uso la tecnología plantea una alternativa de aprendizaje que requieren del uso de dispositivos tecnológicos y la generación de nuevas competencias					

				TIC.					
3.Desempeño Académico	3.1. Procesos de Aprendizaje (Internos)	3.1.1. Evaluación del desempeño	r) Pruebas internas y externas	15. La aplicación de pruebas estandarizadas internas (<i>evaluaciones periódicas, simulacros, test, etc.</i>) y externas (<i>Icfes</i>), dejan ver en realidad cual es el desempeño académico estudiantil.					
		3.1.2. Criterios de desempeño	s) Nivel de desempeño						
	3.2. Recursos e Infraestructura Escolares (Externos)	3.2.1. Integración del conocimiento	t) Desempeño disciplinar	16. La institución educativa cuenta con los recursos didácticos y educativos adecuados y suficientes para apoyar la práctica docente, buscar la integración TIC y mejorar el desempeño académico estudiantil.					
3.2.2. Competencias Docentes	u) Práctica pedagógica								
3.2.3. Recursos didácticos y educativos	v) suficiencia								

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

El instrumento que se presenta a continuación es básico para validar el cuestionario que se aplicará durante el desarrollo de la investigación. Por favor valide el instrumento teniendo en cuenta los aspectos que a continuación se señalan:

- **Pertinencia:** relación entre la aseveración, los objetivos y la variable de objeto de estudio en el instrumento.
- **Redacción:** se interpreta el enunciado de la aseveración con claridad, hay precisión en el uso del vocabulario, el lenguaje es acorde de acuerdo al tipo de participante.
- **Diseño y construcción del instrumento:** atiende al propósito planteado por la naturaleza del instrumento en cuanto a su estructura, organización, forma, tipo y tamaño de letra y espacios
- **Coherencia:** correspondencia entre el contenido de cada aseveración y los objetivos de la investigación.
- **Correspondencia con el contexto teórico de la variable**

Para realizar la valoración, coloque en el recuadro al lado de la aseveración, el criterio de la escala (MB; B; R; D) que se corresponde con su apreciación.

MB: *Muy Bueno*

B: *Bueno*

R: *Regular*

D: Deficiente

Agradecemos su colaboración

Atentamente,

Equipo de investigación.

Formato de validación

Variable	Dimensiones	Subdimensiones	Indicadores	Aseveraciones	Escala de Valoración				
					MB	B	R	D	Observaciones
/ Fomento Expresión Oral y Escrita	1.1. comunicativa	1.1.1. Disciplinar	a) Producción escrita	1 Como estudiantes consideran que las actividades académicas permiten la producción escrita, es decir escribir ensayos, síntesis resúmenes, etc.					
		1.1.2. Semántica	b) Significado textual	2 Cuando lee logra interpretar los símbolos, las palabras, las expresiones, etc. (signos lingüísticos), que representan situaciones o cosas que se encuentran en el mundo (físico o imaginario) y que se describen en el texto.					
	1.2. cognitiva	1.2.1. Habilidades del pensamiento	c) Lectura Critica	3 A través de la lectura puede identificar y entender los contenidos que conforman un texto, comprender sus partes, extraer la idea principal, reflexionar en torno a él y valorar su contenido.					
		1.2.2. Representación e interpretación	d) Comprensión lectora						
1.3. sociocultural	1.3.1. pragmática	e) Expresión oral	4 Durante el desarrollo de las actividades académicas tienes la oportunidad de expresar oralmente tu pensamiento u opinión acerca del tema tratado, es decir en exposiciones, foros, debates, participaciones en clase, etc.						

	1.3.2. Usos de la lectoescritura	f) La lectura y escritura como ejes transversales	5 La lectura y escritura constituyen la fuente principal de acceso al conocimiento, por lo cual está presente en el desarrollo de todas las asignaturas.					
1.4. Mediación docente	1.4.1. Practica pedagógica	g) Transformación rol docente	6 Los profesores plantean actividades académicas que involucran en su clase el uso de la lectura y escritura.					
	1.4.2. Estrategias didácticas	h) Técnicas didácticas	7 Los profesores usan técnicas didácticas innovadoras y creativas, para el desarrollo de habilidades mentales, la simulación y la resolución de problemas.					
2 Mediación Didáctica	2.1.1. Currículo	i) Evaluación de contenidos	8 Se plantean para las clases el uso de recursos didácticos a nivel digital, como dispositivos (PC, laptops, tablets, smartphones, etc.), acceso a Internet (cable, wifi), recursos físicos y humanos, que soportan las actividades de aprendizaje y evaluativas.					
	2.1.2. Nexos - Mediadores	j) Recursos didácticos						
	2.1.3. Diseño y gestión del proceso	k) Orientación didáctica	9 Los profesores diseñan actividades y gestionan los recursos digitales para la generación de ambientes que favorecen el aprendizaje.					
	2.1.4. Motivar y facilitar el aprendizaje	l) Ambientes de aprendizaje						
2.2. Lúdica Didáctica	2.2.1. Cognitivo	m) Resolución de problemas.	10 Para el desarrollo de las clases y para facilitar la entrega de contenidos, el profesor utiliza el juego de manera didáctica.					

				11	El juego como estrategia didáctica interactiva, es usado para comunicar, compartir y definir los conocimientos, posibilitando el desarrollo de la personalidad, la comunicación y del trabajo colaborativo.					
		2.2.2. Socio-afectivo	n) Práctica comunicativa							
				12	Las tecnologías de la información y las telecomunicaciones TIC, (herramientas tecnológicas, dispositivos, plataformas, etc.) están integradas al desarrollo de las asignaturas. (la integración implica además del uso, que pase a ser parte de la vida diaria en el rol de estudiante)					
		2.3.1. TIC y la educación	o) Uso y Apropriación TIC							
		2.3. Mediación Tecnológica	p) Modalidad Educativa	13	En el marco de la pandemia (COVID-19), ha usado dispositivos tecnológicos para continuar con las actividades académicas, pasando de la modalidad presencial a la virtual.					
		2.3.2. Transformación practica pedagógica	q) Estilos de Aprendizaje	14	El aislamiento social consecuencia de la pandemia (COVID-19), cambio la forma de enseñar y aprender, el uso la tecnología planteo una alternativa de aprendizaje que requieren del uso de dispositivos tecnológicos y la generación de nuevas competencias TIC.					
3 Desempeño Académico	3.1. Procesos de Aprendizaje	3.1.1. Evaluación del desempeño	r) Pruebas internas y externas	15	La aplicación de pruebas estandarizadas internas (evaluaciones periódicas, simulacros, test, etc.) y					

(Internos)	3.1.2. Criterios de desempeño	s) Nivel de desempeño	externas (Icfes), dejan ver en realidad cual es el desempeño académico estudiantil.					
3.2. Recursos e Infraestructura Escolares (Externos)	3.2.1. Integración del conocimiento	t) Desempeño disciplinar	16 La institución educativa cuenta con los recursos didácticos y educativos adecuados y suficientes para apoyar la práctica docente, buscar la integración TIC y mejorar el desempeño académico estudiantil.					
	3.2.2. Competencias Docentes	u) Práctica pedagógica						
	3.2.3. Recursos didácticos y educativos	v) suficiencia						



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
FACULTAD DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

JUICIO DEL EXPERTO

MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA
Y EL MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO ESTUDIANTIL

- a. Considera que el instrumento atiende a los criterios de pertinencia, redacción, coherencia y correspondencia, entre las aseveraciones, los objetivos, las variables objeto de estudio, en el guion de entrevista dirigido a docentes, permitiendo la recolección de la información, de forma:

Suficiente: _____

Medianamente suficiente: _____

Insuficiente _____

- b. El instrumento diseñado a su juicio es:

Válido _____

No Válido: _____



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
FACULTAD DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, _____ con cédula de ciudadanía

Nº _____, certifico que realicé el juicio de experto del cuestionario dirigido a
estudiantes de básica secundaria diseñado por los Esp. Juan Pablo Arias Escobar y Esp. José
Casas Husman en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA
Y EL MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO ESTUDIANTIL

Firma: _____

Fecha: _____



3

UNIVERSIDAD DE LA COSTA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO
DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA Y EL
MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO
ACADEMICO ESTUDIANTIL

Código:		

GUIÓN DE ENTREVISTA DIRIGIDO A DOCENTES DE BÁSICA
SECUNDARIA



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Título del Proyecto: Mediación didáctica para el fomento de la expresión oral y escrita y el mejoramiento del desempeño académico estudiantil

Investigadores: Esp. Juan Pablo Arias Escobar - Esp. José Casas Husman

Experto: _____

Instrucciones: Determinar si los instrumentos de medición, reúnen los indicadores mencionados, emitiendo su apreciación de acuerdo con la correspondencia con el contexto teórico de la variable, claridad y coherencia en la redacción y pertinencia con la variable de objeto de estudio colocando una equis (X) en la casilla correspondiente; y observaciones escritas a los ítems.



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN
ORAL Y ESCRITA Y EL MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO
ACADÉMICO ESTUDIANTIL

(GUIÓN DE ENTREVISTA DIRIGIDO A DOCENTES DE BÁSICA SECUNDARIA)

EQUIPO DE INVESTIGACIÓN

TESISTAS

ESP. JUAN PABLO ARIAS ESCOBAR

ESP. JOSE RAFAEL CASAS HUSMAN

ASESOR

DR. FREDDY MARÍN GONZÁLEZ

BARRANQUILLA, OCTUBRE DE 2020



CONSENTIMIENTO INFORMADO



Barranquilla, octubre de 2020

Estimado/a Docente _____,

El presente instrumento forma parte de un proceso de investigación que tiene como propósito diseñar una propuesta de mediación didáctica que fundamentada en la lúdica y la apropiación tecnológica contribuya al fortalecimiento de la expresión oral y escrita y al mejoramiento del desempeño en la educación básica secundaria, de acuerdo con la normativa expuesta por el MEN, que favorezca los procesos de calidad educativa.

La información suministrada por usted es de carácter confidencial, solo se usará con fines estrictamente investigativos; por tanto, agradecemos, responder la totalidad de los planteamientos expuestos.

Atentamente,

Los investigadores

Instrucciones

El presente instrumento es un guion de entrevista. Se encuentra compuesto por dos partes:

PARTE I. *Datos Generales del Entrevistado*

Deberá responder señalando lo que se pregunta en cada caso.

PARTE II. *Cuerpo del Instrumento*

Deberá emitir su opinión en relación al conjunto de interrogantes enunciados; son planteamientos que serán respondidos en forma abierta desde su apreciación en relación a lo señalado. Para garantizar la mayor fidelidad posible en la transcripción de la información presentada, requerimos permiso para grabar la entrevista.



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO
DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA Y EL
MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO
ACADÉMICO ESTUDIANTIL

Código: ()		

I. DATOS GENERALES:

Género: Hombre () Mujer ()

Edad: _____

Tiene correo electrónico SI () NO ()

@gmail () @hotmail/outlook () Otro_____

Estudios realizados:

Pregrado () Título obtenido: _____

Especialización () Título obtenido: _____

Maestría () Título obtenido: _____

Doctorado () Título obtenido: _____

Otros: _____

Institución donde labora: _____

Carácter: Oficial () Privado () Subsidiado ()

Años de experiencia docente: _____

Cargo que ocupa: _____

Estatuto que rige su ejercicio docente: 2277() 1278 ()

De los siguientes ámbitos de formación, identifique en cuales ha participado en los últimos 5 años:

Ámbitos	Escriba el nombre del programa de formación
Plan de área en el PEI	
Currículo	
Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)	
Lectura y escritura	
Preparación para las Pruebas Saber	
Políticas educativas	
Ley 115 de 1994 y el Decreto 1860/1994.	

II. Cuerpo del Instrumento: preguntas

Variable	Dimensiones	Subdimensiones	Indicadores	Cuestionamientos generadores	Ejes orientadores	
1.Fomento Expresión Oral y Escrita	1.1. comunicativa	1.1.1. Disciplinar	a) Producción escrita	12. ¿Cómo concibe la lectura y la escritura? ¿Por qué es importante desarrollar competencias de lectura y escritura en estudiantes?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Relación de integración entre el uso del lenguaje, la lectoescritura y los componentes disciplinares.</i> ▪ <i>La validez de la estrategia.</i> 	
		1.1.2. Semántica	b) Significado textual			
	1.2. cognitiva	1.2.1. Habilidades del pensamiento	c) Lectura Crítica	13. ¿Qué estrategias didácticas para fomentar la lectura crítica, la oralidad y la producción escrita, utiliza para el desarrollo de competencias comunicativas y lingüísticas desde su área disciplinar?		
		1.2.2. Representación e interpretación	d) Comprensión lectora			
	1.3. sociocultural	1.3.1. pragmática	e) Expresión oral	14. ¿De qué manera la de la lectura y escritura puede constituirse en un eje transversal de formación, que se integre a las áreas disciplinares? ¿Cómo concibe la transversalidad?		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Es una asignatura o constituye un eje transversal.</i>
		1.3.2. Usos de la lectoescritura	f) La lectura y escritura como ejes transversales			
1.4.1. Practica pedagógica	g) Transformación rol docente	15. <i>Al igual que otros ejes transversales relacionados en el PEI, como son la educación sexual, la convivencia y el medio ambiente, por citar algunos, los programas y proyectos en lecto-escritura fomentan el desarrollo integral del estudiante, más aún tiene efectos positivos directamente sobre el rendimiento académico y la calidad educativa. ¿explique la importancia de desarrollar competencias específicas que nos lleven a la transformación de la práctica docente? ¿Cómo debe transformarse/cambiar/ajustarse la práctica docente para el desarrollo de competencias específicas?</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Capacitación en el desarrollo de competencias en lectura crítica y diseño de preguntas (tipo ICFES).</i> 			
1.4.2. Estrategias didácticas	h) Técnicas didácticas					

2.1. Estrategias didácticas	2.1.1. currículo	i) Evaluación de contenidos	16. En el marco del proceso de enseñanza aprendizaje ¿Cómo se establece la relación mediadora entre profesor y estudiante, y entre éstos y el resto de los factores que intervienen en el proceso didáctico, a saber los contenidos, las actividades, los recursos y la evaluación? ¿qué recursos didácticos emplea como estrategia para generar ambientes de aprendizajes propicios? ¿considera necesario el uso de recursos digitales para el desarrollo de su clase?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Articulación de recursos didácticos con los objetivos de la clase, los contenidos y la evaluación.</i>
	2.1.2. Nexos - Mediadores	j) Recursos didácticos		
	2.1.3. Diseño y gestión del proceso	k) Orientación didáctica		
2.1.4. Motivar y facilitar el aprendizaje	l) Ambientes de aprendizaje			
2.2. Lúdica Didáctica	2.2.1. cognitivo	m) Resolución de problemas.	17. ¿Cómo concibe el juego dentro del contexto escolar? ¿Por qué considera que el juego favorecer al desarrollo de capacidades intelectuales, al pensamiento abstracto y la destreza mental, permitiendo al estudiante aprender de forma amena (<i>desarrollo socio-afectivo</i>)?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Las ventajas de vincular el juego a los procesos de enseñanza aprendizaje.</i> ▪ <i>tipos de juegos educativos - digitales</i>
	2.2.2. Socio-afectivo	n) Práctica comunicativa		
2.3. Mediación Tecnológica	2.3.1. TIC y la educación	o) Uso y Apropiación TIC	18. ¿Cómo concibe las Tecnologías de la Información y las comunicaciones TIC al servicio de la educación? ¿Por qué es importante desarrollar competencias TIC tanto en docentes como en estudiantes? 19. ¿Cómo la educación mediada por las TIC se constituye en un eje transversal de formación que se integra a las áreas disciplinares? ¿en qué medida la mediación tecnológica representa una alternativa a la educación de hoy? 20. Dadas las circunstancias globales actuales (<i>COVID-19</i>), se considera que la incorporación de recursos tic, han transformando la práctica pedagógica, e integrado la mediación tecnológica a los procesos académicos. ¿Qué estrategias didácticas desde la tecnología emplea y como se integran a su práctica pedagógica?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Uso y apropiación TIC's = Integración TIC's</i> ▪ <i>Modalidad educativa</i> ▪ <i>Trabaja en forma colaborativa e interdisciplinaria</i> ▪ <i>Aprendizaje en casa, flipped classroom (aula invertida), autonomía, etc.</i>
		p) Modalidad Educativa		
	2.3.2. Transformación practica pedagógica	q) Estilos de Aprendizaje		

3.Desempeño Académico	3.1. Procesos de Aprendizaje (Internos)	3.1.1. Evaluación del desempeño	r) Pruebas internas y externas	21. ¿por qué considera que la aplicación de pruebas estandarizadas internas y externas reflejan la realidad del desempeño académico en la institución? ¿explique por qué cree que la calidad educativa se mide a través de pruebas estandarizadas? 22. Desde un contexto escolar y teniendo en cuenta la mediación didáctica (<i>la mediación tecnológica, la lúdica didáctica y la integración de las TIC</i>) ¿Según su experiencia que factores influyen en el desempeño académico estudiantil?	En cuanto a la actualización en el desarrollo y diseño de espacios TIC
		3.1.2. Criterios de desempeño	s) Nivel de desempeño		
	3.2. Recursos e Infraestructura Escolares (Externos)	3.2.1. Integración del conocimiento	t) Desempeño disciplinar		
		3.2.2. Competencias Docentes	u) Práctica pedagógica		
		3.2.3. Recursos didácticos y educativos	v) suficiencia		

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

El instrumento que se presenta a continuación es básico para validar el cuestionario que se aplicará durante el desarrollo de la investigación. Por favor valide el instrumento teniendo en cuenta los aspectos que a continuación se señalan:

- **Pertinencia:** relación entre la aseveración, los objetivos y la variable de objeto de estudio en el instrumento.
- **Redacción:** se interpreta el enunciado de la aseveración con claridad, hay precisión en el uso del vocabulario, el lenguaje es acorde de acuerdo al tipo de participante.
- **Diseño y construcción del instrumento:** atiende al propósito planteado por la naturaleza del instrumento en cuanto a su estructura, organización, forma, tipo y tamaño de letra y espacios
- **Coherencia:** correspondencia entre el contenido de cada pregunta y los objetivos de la investigación.
- **Correspondencia con el contexto teórico de la variable**

Para realizar la valoración, coloque en el recuadro al lado de la aseveración, el criterio de la escala (MB; B; R; D) que se corresponde con su apreciación.

MB: *Muy Bueno*

B: *Bueno*

R: *Regular*

D: Deficiente

Agradecemos su colaboración

Atentamente,

Equipo de investigación.

Formato de validación

Variable	Dimensiones	Subdimensiones	Indicadores	Preguntas	Escala de Valoración				
					MB	B	R	D	Observaciones
1. Fomento Expresión Oral y Escrita	1.1. Comunicativa	1.1.2. Disciplinar	a) Producción escrita	1 ¿Cómo concibe la lectura y la escritura? ¿Por qué es importante desarrollar competencias de lectura y escritura en estudiantes?					
		1.1.3. Semántica	b) Significado textual						
	1.2. cognitiva	1.2.1. Habilidades del pensamiento	c) Lectura Crítica	2 ¿Qué estrategias didácticas para fomentar la lectura crítica, la oralidad y la producción escrita, utiliza para el desarrollo de competencias comunicativas y lingüísticas desde su área disciplinar?					
		1.2.2. Representación e interpretación	d) Comprensión lectora						
	1.3. sociocultural	1.3.1. pragmática	e) Expresión oral	3 ¿De qué manera la de la lectura y escritura puede constituirse en un eje transversal de formación, que se integre a las áreas disciplinares? ¿Cómo concibe la transversalidad?					
		1.3.2. Usos de la lectoescritura	f) La lectura y escritura como ejes transversales						
	1.4. Mediación docente	1.4.1. Práctica pedagógica	g) Transformación rol docente	4 <i>Al igual que otros ejes transversales relacionados en el PEI, como son la educación sexual, la convivencia y el medio ambiente, por citar algunos, los programas y proyectos en lecto-escritura fomentan el desarrollo integral del estudiante, más aún tiene efectos positivos</i>					
			1.4.2. Estrategias didácticas		h) Técnicas didácticas				

				<p><i>directamente sobre el rendimiento académico y la calidad educativa. ¿explique la importancia de desarrollar competencias específicas que nos lleven a la transformación de la práctica docente? ¿Cómo debe transformarse/cambiar/ajustarse la práctica docente para el desarrollo de competencias específicas?</i></p>					
2. Mediación Didáctica	2.1. Estrategias didácticas	2.1.1. currículo	i) Evaluación de contenidos	5	<p>En el marco del proceso de enseñanza aprendizaje ¿Cómo se establece la relación mediadora entre profesor y estudiante, y entre éstos y el resto de los factores que intervienen en el proceso didáctico, a saber los contenidos, las actividades, los recursos y la evaluación? ¿qué recursos didácticos emplea como estrategia para generar ambientes de aprendizajes propicios? ¿considera necesario el uso de recursos digitales para el desarrollo de su clase?</p>				
		2.1.2. Nexos - Mediadores	j) Recursos didácticos						
		2.1.3. Diseño y gestión del proceso	k) Orientación didáctica						
		2.1.4. Motivar y facilitar el aprendizaje	l) Ambientes de aprendizaje						
2.2. Lúdica Didáctica		2.2.1. cognitivo	m) Resolución de problemas.	6	<p>¿Cómo concibe el juego dentro del contexto escolar? ¿Por qué considera que el juego favorecer al desarrollo de capacidades intelectuales, al pensamiento abstracto y la destreza mental, permitiendo al estudiante aprender de forma amena (desarrollo socio-afectivo)?</p>				
		2.2.2. Socio-afectivo	n) Práctica comunicativa						

	2.3. Mediación Tecnológica	2.3.1. TIC y la educación	o) Uso y Apropriación TIC	7	¿Cómo concibe las Tecnologías de la Información y las comunicaciones TIC al servicio de la educación? ¿Por qué es importante desarrollar competencias TIC tanto en docentes como en estudiantes?				
			p) Modalidad Educativa						
		2.3.2. Transformación practica pedagógica	q) Estilos de Aprendizaje	8	¿Cómo la educación mediada por las TIC se constituye en un eje transversal de formación que se integra a las áreas disciplinares? ¿en qué medida la mediación tecnológica representa una alternativa a la educación de hoy?				
				9	Dadas las circunstancias globales actuales (COVID-19), se considera que la incorporación de recursos tic, han transformando la práctica pedagógica, e integrado la mediación tecnológica a los procesos académicos. ¿Qué estrategias didácticas desde la tecnología emplea y como se integran a su práctica pedagógica?				
3. Desempeño Académico	3.1. Procesos de Aprendizaje (Internos)	3.1.1. Evaluación del desempeño	r) Pruebas internas y externas	10	¿por qué considera que la aplicación de pruebas estandarizadas internas y externas reflejan la realidad del desempeño académico en la institución? ¿explique por qué cree que la calidad educativa se mide a través				
		3.1.2. Criterios de desempeño	s) Nivel de desempeño						
		3.2. Recursos e	3.2.1. Integración del			t) Desempeño			

	Infraestructura Escolares (Externos)	conocimiento 3.2.2. Competencias Docentes 3.2.3. Recursos didácticos y educativos	disciplinar u) Práctica pedagógica v) Suficiencia	de pruebas estandarizadas? // Desde un contexto escolar y teniendo en cuenta la mediación didáctica (la mediación tecnológica, la lúdica didáctica y la integración de las TIC) ¿Según su experiencia que factores influyen en el desempeño académico estudiantil?					
--	--	---	--	---	--	--	--	--	--



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
FACULTAD DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

JUICIO DEL EXPERTO

**MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA Y
EL MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO ESTUDIANTIL**

- a. Considera que el instrumento atiende a los criterios de pertinencia, redacción, coherencia y correspondencia, entre las aseveraciones, los objetivos, las variables objeto de estudio, en el guion de entrevista dirigido a docentes, permitiendo la recolección de la información, de forma:

Suficiente: _____

Medianamente suficiente: _____

Insuficiente _____

- b. El instrumento diseñado a su juicio es:

Válido: _____

No Válido: _____



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
FACULTAD DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, _____ con cédula de ciudadanía

Nº _____, certifico que realicé el juicio de experto del guion de entrevista

dirigido a docentes diseñado por los Esp. Juan Pablo Arias Escobar y Esp. José Casas Husman en

la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA Y
EL MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO ESTUDIANTIL

Firma: _____

Fecha: _____



4

UNIVERSIDAD DE LA COSTA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO
DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA Y EL
MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO
ACADEMICO ESTUDIANTIL

Código:		

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN: FICHA DE RESUMEN
DOCUMENTAL



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Título del Proyecto: Mediación didáctica para el fomento de la expresión oral y escrita y el mejoramiento del desempeño académico estudiantil

Investigadores: Esp. Juan Pablo Arias Escobar - Esp. José Casas Husman

Experto: _____

Instrucciones: para determinar si los instrumentos del diseño teórico documental de la investigación, ofrecen la suficiencia y permite la revisión y análisis documental de textos, donde se expongan teorías de corte universal y sus tesis, artículos científicos, bibliografías y todos aquellos documentos relacionados con las categorías, dimensiones y subdimensiones de la investigación, a saber la mediación didáctica, la expresión oral y escrita y el desempeño estudiantil. Para tales efectos y en el caso de la matriz de análisis de contenidos, el instrumento cuenta con una serie de criterios de evaluación asociados a cada uno de los indicadores mencionados, emitiendo su apreciación de acuerdo a la correspondencia con el contexto teórico de la variable, en cuanto a su claridad, pertinencia y relevancia, colocando una equis (X) en la casilla correspondiente, y si da lugar a las sugerencias escritas.

Para el caso de la ficha de resumen de contenido, se dispondrá de un cajetín adicional a la ficha donde el evaluador podrá emitir su apreciación en cuanto a la suficiencia, claridad, coherencia y

pertinencia, colocando una equis (X) en la casilla correspondiente, y un espacio para colocar las observaciones y sugerencias, si se diera lugar a estas.



UNIVERSIDAD DE LA COSTA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO DE LA

EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA Y EL MEJORAMIENTO DEL

DESEMPEÑO ACADEMICO ESTUDIANTIL

Código:		

Instrucciones para la revisión documental de textos donde se expongan teorías de corte universal y sus tesis, artículos científicos, bibliografías y todos aquellos documentos relacionados con las categorías, dimensiones y subdimensiones de la investigación, a saber la mediación didáctica, la expresión oral y escrita y el desempeño estudiantil.

El instrumento está estructurado de tal manera que permita la identificación del tipo de documento y facilitar su recuperación, del mismo modo permite registrar la información relevante para la investigación como por ejemplo la metodología utilizada, los objetivos del documento, su contextualización, las teorías que soportan el documento, los resultados y conclusiones del autor, en otra parte de la estructura de la ficha permite justificar y transferir la información obtenida en el contexto de la investigación. La información obtenida sirve de insumo para el desarrollo conceptual y la redacción de las bases teóricas de la información, así mismo permite la fácil recuperación y reconstrucción del conocimiento obtenido de las fuentes,

organizarlo por categorías, temas y subtemas y así evitar la pérdida de la información, facilitando su indexado.



Tipo de texto				Código:			
Libro	Articulo	Revista	Otros				
Forma de citar APA							
Datos del Material Consultado							
Título/Subtítulo:							
Año	Editorial	País	Ciudad				
N° de Páginas				Dirección Electrónica			
Categoría o Variable de investigación <i>(asociada)</i>							
Registro de la Información							
<i>(Mediación didáctica, Mediación tecnológica, lúdica, expresión oral y escrita, rendimiento académico)</i>							

Palabras Clave
Justificación
Postura del Autor
Postura argumentativa de los investigadores



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

El instrumento que se presenta a continuación es básico para validar la ficha de resumen documental y las matrices de análisis de contenido que se aplicará durante el desarrollo de la investigación. Por favor valide el instrumento teniendo en cuenta los aspectos que a continuación se señalan:

- **Pertinencia:** relación entre la aseveración, los objetivos y la variable de objeto de estudio en el instrumento.
- **Redacción:** se interpreta el enunciado de la aseveración con claridad, hay precisión en el uso del vocabulario, el lenguaje es acorde de acuerdo al tipo de participante.
- **Diseño y construcción del instrumento:** atiende al propósito planteado por la naturaleza del instrumento en cuanto a su estructura, organización, forma, tipo y tamaño de letra y espacios
- **Coherencia:** correspondencia entre el contenido de cada aseveración y los objetivos de la investigación.
- **Suficiencia:** el instrumento y las aseveraciones planteadas, son suficientes para medir las dimensiones asociadas.
- **Relevancia:** la aseveración o criterio es apropiado para representar a la dimensión a medir.

Para realizar la valoración, coloque en el recuadro que corresponda al criterio de la escala dicotómica *Sí/No*, que se corresponda con su apreciación.

Agradecemos su colaboración

Formato de validación

Ficha de Resumen Documental			
Tipo de texto		Código:	
Libro	Artículo	Revista	Otros
Forma de citar APA			
Datos del Material Consultado			

Título/Subtítulo:			
Año	Editorial	País	Ciudad
N° de Páginas		Dirección Electrónica	
Categoría o Variable de investigación (asociada)			
Registro de la Información			
<i>(Mediación didáctica, Mediación tecnológica, lúdica, expresión oral y escrita, rendimiento académico)</i>			
Palabras Clave			
Justificación			
Postura del Autor			
Postura argumentativa de los investigadores			

Formulario de validez									
Claridad		Coherencia		Pertinencia		Relevancia		Suficiencia	
<i>Si</i>	<i>No</i>	<i>Si</i>	<i>No</i>	<i>Si</i>	<i>No</i>	<i>Si</i>	<i>No</i>	<i>Si</i>	<i>No</i>
Observaciones y Sugerencias									



5

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO

DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA Y EL

MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO

ACADEMICO ESTUDIANTIL

Código:		

**INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN: MATRIZ DE ANÁLISIS DE
CONTENIDO**



UNIVERSIDAD DE LA COSTA – CUC
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
TRABAJO DE GRADO

Mediación didáctica para el fomento de la expresión oral y escrita y el mejoramiento del desempeño académico estudiantil

Investigadores: Esp. Juan Pablo Arias Escobar - Esp. José Casas Husman

Asesor: PhD. Freddy Marín G.

MATRIZ DE ANÁLISIS DE CONTENIDO

Instrucciones para la revisión de las teorías de corte universal y sus tesis, artículos científicos, bibliografías, así como los recursos digitales existentes del tipo herramientas web, plataformas virtuales y recursos educativos digitales abiertos que contribuyan al desarrollo de la propuesta didáctica, y que estén asociados a las categorías, dimensiones y subdimensiones de la investigación, a saber, la mediación didáctica, la expresión oral y escrita y el desempeño estudiantil.

Los instrumentos están estructurados de tal manera que permita la identificación de las teorías y los recursos tecnológicos, sea página web o herramienta específica, facilitar su recuperación, asociación y posible implementación en el contexto de la propuesta, del mismo modo permite registrar la información relevante para la investigación, como por ejemplo las estrategias

utilizadas, la modalidad y su justificación en la propuesta, las competencias a desarrollar y el tipo de actividades. La información obtenida sirve de insumo para el desarrollo conceptual y operativo de la propuesta, así mismo permite la fácil recuperación y reconstrucción de la información, organizarla, evitar la pérdida de la información y facilitar su indexado.



Técnica: Análisis de Contenido

Instrumento: Matriz de Análisis de Contenido

Unidades de análisis	Variable	Dimensiones	Indicadores (criterios de análisis)	Aseveraciones	Postura del Autor (fundamentos Teóricos)	Contrastación (desde las bases teóricas)	Inferencias argumentativas (el investigador)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proyecto educativo institucional PEI ▪ Plan de área lenguaje ▪ Guía 21 (Aportes para la Construcción de Currículos) 	1. Expresión Oral y Escrita	1.1 comunicativa	a) Producción escrita	1 En el plan de área se diseñan estrategias didácticas relacionadas con la producción textual			
			b) Significado textual	2 Se utiliza la lúdica para descifrar diferentes significados de palabras en la estructura de un texto			
		1.2 cognitiva	c) Lectura Crítica	3 Se implementa el uso de la tecnología para el diseño digital en hipertextos para fortalecer la lectura inferencial y literal			
			d) Comprensión lectora	4 En los planes de área se complementan de manera transversal para la comprensión lectora en diferentes tipos de textos			
		1.3 sociocultural	e) Expresión oral	5 Se evidencia en las estrategias metodológicas el discurso argumentativo para fortalecer las competencias comunicativas			
			f) La lectura y escritura como ejes transversales	6 La transversalidad de la lectura y la escritura se dimensionan en los procesos cognitivos de las asignaturas básicas académicas a través de la lúdica didáctica y tecnológica			

		g) Transformación rol docente	7	El rol del docente se integra con la práctica pedagógica innovadora y divergente.			
	1.4 Mediación docente	h) Técnicas didácticas	8	La aplicación del diseño didáctica involucra ambientes virtuales de aprendizaje a través de ejercicios de lectoescritura.			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guía 30 (Orientaciones generales para la educación en tecnología - Ser competente en tecnología) ▪ Proyecto educativo institucional PEI ▪ Plan de área informática ▪ Plan de área lenguaje ▪ Guía 21 	2.1. Estrategias didácticas 2.2. Lúdica Didáctica 2.3. Mediación Tecnológica	i) Evaluación de contenidos	9	El plan de estudio contiene criterios de evaluación relacionados a contenidos, competencias y desempeños.			
		j) Recursos didácticos	10	Se contempla el uso de recursos para el desarrollo de la clase. Los recursos didácticos median entre la enseñanza y el aprendizaje en las actividades de la clase.			
		k) Orientación didáctica	11	En la estructura del diseño curricular aparecen los elementos facilitadores de los procesos de enseñanza y aprendizaje.			
		l) Ambientes de aprendizaje	12	Las herramientas TIC figuran en el diseño de las estrategias para favorecer los ambientes de aprendizaje en un contexto real.			
		m) Resolución de problemas.	13	Contempla el currículo el juego, como medio para fortalecimiento de los procesos			
		n) Práctica comunicativa	14	Se concibe al juego como elemento integrador cognitivo y socio-afectivo			
		o) Uso y Apropiación TIC	15	Cuál es la concepción de tecnología educativa existente			
		p) Modalidad	16	Principios orientadores para la comprensión curricular			

(Aportes para la Construcción de Currículos)		Educativa					
		q) Estilos de Aprendizaje	17	Existe un criterio de integración y transversalidad			
▪ Informes periódicos (ITIDA)	3.1. Procesos de Aprendizaje (Internos)	r) Pruebas internas y externas	18	Los resultados de las pruebas reflejan avances en la comprensión lectora.			
▪ Registros estadísticos pruebas internas (ITIDA)	3. Desempeño Académico	s) Nivel de desempeño	19	Se nota un marcado compromiso del estudiante al analizar los resultados obtenidos en las pruebas.			
		t) Desempeño disciplinar	20	La transversalidad es congruente con el desempeño interdisciplinar en el manejo de la información			
	3.2. Recursos e Infraestructura Escolares (Externos)	u) Práctica pedagógica	21	El nuevo rol del docente involucra didáctica, lúdica y tecnología para el fortalecimiento de la lectoescritura.			
▪ Registros estadísticos pruebas externas (ICFES)		v) suficiencia	22	La infraestructura escolar integra ambientes de aprendizaje innovadores con el uso de la tecnología (Computadores e Internet)			

Fuente: elaboración propia (2020)

Validación de instrumento

El instrumento que se presenta a continuación es básico para validar la ficha de resumen documental y las matrices de análisis de contenido que se aplicará durante el desarrollo de la investigación. Por favor valide el instrumento teniendo en cuenta los aspectos que a continuación se señalan:

- **Pertinencia:** relación entre la aseveración, los objetivos y la variable de objeto de estudio en el instrumento.
- **Redacción:** se interpreta el enunciado de la aseveración con claridad, hay precisión en el uso del vocabulario, el lenguaje es acorde de acuerdo al tipo de participante.
- **Diseño y construcción del instrumento:** atiende al propósito planteado por la naturaleza del instrumento en cuanto a su estructura, organización, forma, tipo y tamaño de letra y espacios
- **Coherencia:** correspondencia entre el contenido de cada aseveración y los objetivos de la investigación.
- **Suficiencia:** el instrumento y las aseveraciones planteadas, son suficientes para medir las dimensiones asociadas.
- **Relevancia:** la aseveración o criterio es apropiado para representar a la dimensión a medir.

Para realizar la valoración, coloque en el recuadro que corresponda al criterio de la escala dicotómica *Sí/No*, que se corresponda con su apreciación.

Agradecemos su colaboración

Plan de área lenguaje	n) Práctica comunicativa	14 Se concibe al juego como elemento integrador cognitivo y socio-afectivo												
Guía 21 (Aportes para la Construcción de Currículos)	2.3. Mediación Tecnológica	o) Uso y Apreciación TIC 15 ¿Cuál es la concepción de tecnología educativa existente												
Informes periódicos (ITIDA)	3.1. Procesos de Aprendizaje (Internos)	r) Pruebas internas y externas 18 Los resultados de las pruebas reflejan avances en la comprensión lectora.												
Registros estadísticos pruebas internas (ITIDA)	3 Desempeño Académico	s) Nivel de desempeño 19 Se nota un marcado compromiso del estudiante al analizar los resultados obtenidos en las pruebas.												
Registros estadísticos pruebas externas (ICFES)	3.2. Recursos e Infraestructura Escolares (Externos)	t) Desempeño disciplinar 20 La transversalidad es congruente con el desempeño interdisciplinar en el manejo de la información												
		u) Práctica pedagógica 21 El nuevo rol del docente involucra didáctica, lúdica y tecnología para el fortalecimiento de la lectoescritura.												
		v) suficiencia 22 La infraestructura escolar integra ambientes												



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

JUICIO DEL EXPERTO

**MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA Y
EL MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO ESTUDIANTIL**

- a. Considera que el instrumento atiende a los criterios de pertinencia, claridad, relevancia y suficiencia, entre las entradas de las matrices, y los objetivos, las variables objeto de estudio, en el instrumento matriz de análisis, permitiendo la recolección de la información, de forma:

Suficiente: _____

Medianamente suficiente: _____

Insuficiente _____

- b. El instrumento diseñado a su juicio es:

Válido: _____

No Válido: _____



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, _____ con cédula de ciudadanía

Nº _____, certifico que realicé el juicio de experto de las matrices de análisis diseñado por los Esp. Juan Pablo Arias Escobar y Esp. José Casas Husman en la investigación titulada:

**MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA Y
EL MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO ESTUDIANTIL**

Firma: _____

Fecha: _____

ANEXO 2



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Nombre y Apellido: <i>Carol Isabel García Cabarcas</i>
Profesión: <i>Docente Universitaria</i>
Cédula de identidad: <i>32799944</i>
Institución (es) donde Labora: <i>Corporación Universitaria Mimito De Dios - UNIMINUTO</i>
Cargo que desempeña: <i>Licenciada En Educación Infantil</i>
Tiempo en el cargo: <i>7 años</i>
Formación académica.
Pregrado: <i>Licenciada En Educación Infantil</i>
Posgrado: <i>Maestría en Educación</i>



**UNIVERSIDAD DE LA COSTA
FACULTAD DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

JUICIO DEL EXPERTO

MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA Y EL MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO ESTUDIANTIL

- a) Considera que el instrumento atiende a los criterios de pertinencia, redacción, coherencia y correspondencia, entre las aseveraciones, los objetivos, las variables objeto de estudio, en el guion de entrevista dirigido a docentes, permitiendo la recolección de la información, de forma:

Suficiente: X

Medianamente suficiente:

Insuficiente

- b) El instrumento diseñado a su juicio es:

Válido X

No Válido:



**UNIVERSIDAD DE LA COSTA
FACULTAD DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, Carol Isabel García Cabarcas con cédula de ciudadanía N° 32799944, certifico que realicé el juicio de experto del cuestionario dirigido a docentes de básica secundaria diseñado por los Esp. Juan Pablo Arias Escobar y Esp. José Casas Husman en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y
ESCRITA Y EL MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO ESTUDIANTIL

Firma: Carol Cár:

Fecha: noviembre 6 de 2020



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Nombre y Apellido: <i>Yolanda Esther Villanueva Castro</i>
Profesión: <i>Docente - Asesor</i>
Cédula de identidad: <i>32667548</i>
Institución (es) donde Labora: <i>Corporación Universitaria Minuto De Dios - UNIMINUTO</i>
Cargo que desempeña: <i>Licenciada en Educación con Especialidad en Psicopedagogía</i>
Tiempo en el cargo:
Formación académica.
Pregrado: <i>Licenciada en Educación con Especialidad en Psicopedagogía</i>
Posgrado: <i>Maestría en educación e E-learning y Tic – Universidad de Cataluña, Doctorante en Educación Universidad Internacional Iberoamericana</i>



**UNIVERSIDAD DE LA COSTA
FACULTAD DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

JUICIO DEL EXPERTO

**MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y
ESCRITA Y EL MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO ESTUDIANTIL**

- a) Considera que el instrumento atiende a los criterios de pertinencia, redacción, coherencia y correspondencia, entre las aseveraciones, los objetivos, las variables objeto de estudio, en el guion de entrevista dirigido a docentes, permitiendo la recolección de la información, de forma:

Suficiente: x

Medianamente suficiente:

Insuficiente

- b) El instrumento diseñado a su juicio es:

Válido x

No Válido:



**UNIVERSIDAD DE LA COSTA
FACULTAD DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, Yolanda Esther Villanueva Castro con cédula de ciudadanía N° 32667548, certifico que realicé el juicio de experto del cuestionario dirigido a docentes de básica secundaria diseñado por los Esp. Juan Pablo Arias Escobar y Esp. José Casas Husman en la investigación titulada:

**MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y
ESCRITA Y EL MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO ESTUDIANTIL**

Firma:

Fecha: noviembre 3 de 2020



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Nombre y Apellido: <i>Guillermo Robin Vivas Bayona</i>
Profesión: <i>Licenciado en Lenguas Modernas inglés y español</i>
Cédula de identidad: <i>72138366</i>
Institución (es) donde Labora: <i>Servicio Nacional de Aprendizaje – SENA Regional Atlántico</i>
Cargo que desempeña: <i>Instructor de inglés</i>
Tiempo en el cargo: <i>17 años</i>
Formación académica. <i>Magister en Ciencias de la Educación mención en Gerencia Educativa</i>
Pregrado: <i>Licenciatura en Lenguas Modernas especialidad español - inglés</i>
Posgrado (Indique según sea el caso Especialización, Maestría y Doctorado): <i>Maestría</i>



**UNIVERSIDAD DE LA COSTA
FACULTAD DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

JUICIO DEL EXPERTO

MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA Y EL MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO ESTUDIANTEL

- a) Considera que el instrumento atiende a los criterios de pertinencia, redacción, coherencia y correspondencia, entre las aseveraciones, los objetivos, las variables objeto de estudio, en el guion de entrevista dirigido a docentes, permitiendo la recolección de la información, de forma:

Suficiente: X

Medianamente suficiente:

Insuficiente

- b) El instrumento diseñado a su juicio es:

Válido X

No Válido:



**UNIVERSIDAD DE LA COSTA
FACULTAD DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, Guillermo Robin Vivas Bayona con cédula de ciudadanía N° 72.138.366, certifico que realicé el juicio de experto del cuestionario dirigido a docentes de básica secundaria diseñado por los Esp. Juan Pablo Arias Escobar y Esp. José Casas Husman en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y
ESCRITA Y EL MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO ESTUDIANTIL

Firma: *Guillermo R. Vivas B.*

Fecha: 06-11-2020