

**Entorno virtual de aprendizaje para el mejoramiento del ejercicio de la escritura argumentativa en los estudiantes del grado octavo del Colegio Agustiniano Norte**

Alejandra Bejarano Moreno

Jenny Quitián Vargas

Universitaria Agustiniana

Facultad de Humanidades, Ciencias Sociales y Educación

Programa de Especialización en Pedagogía

Bogotá, D.C 2018

**Entorno virtual de aprendizaje para el mejoramiento del ejercicio de la escritura argumentativa en los estudiantes del grado octavo del Colegio Agustiniiano Norte**

Alejandra Bejarano Moreno

Jenny Quitián Vargas

Director

Jorge Armando Rodríguez Cendales

Trabajo de grado para optar al título de Especialista en Pedagogía

Universitaria Agustiniiana

Facultad de Humanidades, Ciencias Sociales y Educación

Programa de Especialización en Pedagogía

Bogotá, D.C 2018

## **Resumen**

La escritura argumentativa es una de las habilidades presentes en el desarrollo de competencias lecto escritoras que componen la asignatura de lengua castellana dentro del contexto educativo, por lo tanto, el objetivo central de este documento es mejorar dicha escritura a través del diseño e implementación de un entorno virtual de aprendizaje el cual se aplicó a un grupo focal de diez estudiantes de grado octavo del Colegio Agustiniiano Norte, para llevar a cabo el diseño de este entorno virtual se desarrolló una encuesta diagnóstica de intereses, la cual arrojó tres categorías inmersas en las siguientes temáticas: deporte, música y cine, de las cuales se diseñaron las actividades entorno a problemáticas sociales que capturaron la atención de los estudiantes, pues el desarrollo de las mismas involucro medios de comunicación de la información por medio de las tecnologías de la información y la comunicación quienes involucran un sinnúmero de herramientas que facilitan el desarrollo de actividades académicas en todo el sector educativo. En el análisis de cada una de las actividades desarrolladas por el grupo focal se logró evidenciar la efectividad del uso de foros, videos y buscadores de información a la hora de construir argumentos y sustentarlos con fuentes confiables de información.

**Palabras claves.** Lectura, escritura argumentativa, entorno virtual de aprendizaje, tecnologías de la información y la comunicación.

## **Abstract**

Argumentative writing is one of the skills present in the development of reading-writing skills that make up the subject of Castilian language within the educational context, therefore, the central objective of this document is to improve this writing through the design and implementation of a virtual learning environment which was applied to a focus group of ten eighth-grade students of Colegio Agustiniano Norte, to carry out the design of this virtual environment, a diagnostic survey of interests was developed, which revealed three categories immersed in the following Themes: sports, music and cinema, of which activities were designed around social problems that captured the attention of the students, since the development of them involved means of communication of information through information technologies and communication who involve a number of tools that facilitate the development of academic activities throughout the education sector. In the analysis of each of the activities carried out by the focus group, it was possible to demonstrate the effectiveness of the use of forums, videos and search engines when constructing arguments and supporting them with reliable sources of information.

**Keywords.** Reading, argumentative writing, virtual learning environment, information and communication technologies.

## Tabla de contenido

1. Introducción.....	6
2. Justificación.....	8
3. Planteamiento del problema.....	11
3.1. Delimitación del problema.....	11
3.2. Pregunta problema.....	13
3.3. Objetivos.....	14
3.3.1. Objetivo general.....	14
3.3.2. Objetivos específicos.....	14
4. Marco conceptual.....	15
4.1. Escritura.....	15
4.2. Lectura.....	16
4.3. Argumentación.....	18
4.4. Tecnologías de la información y la comunicación.....	20
4.5. Entorno virtual de aprendizaje.....	23
5. Metodología.....	27
6. Resultados.....	32
7. Conclusiones.....	40
Aporte pedagógico.....	41
Referencias.....	42
Anexos.....	45

## 1. Introducción

El presente proyecto de grado tiene como objetivo dar a conocer las estrategias didácticas que se pretenden diseñar e implementar en la asignatura de lengua castellana con el fin de alcanzar a futuro un rendimiento superior de los estudiantes de grado noveno, por lo tanto, la intervención tendrá lugar en el grado octavo del Colegio Agustiniانو Norte, colegio catalogado de educación muy superior en la clasificación de planteles educativos del Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (ICFES) en el año 2013.

A su vez, el ICFES en la prueba saber de grado noveno en el año 2014 arrojó los resultados de Matemáticas y Lengua Castellana, obteniendo un 60 % de estudiantes con desempeño (superior) en un rango de 312 a 444 puntos; a diferencia del año 2017 donde el porcentaje de desempeño (superior) aumentó considerablemente al 63% con un rango de a 316 a 415 puntos, lo cual indica una disminución de estudiantes con nivel avanzado en las competencias de escritura y lectura (ICFES, 2018).

Este proyecto toma como eje principal la escritura argumentativa porque se considera que es una actividad que requiere trabajo y atención por parte de los estudiantes. Para llegar a ello, algunos autores como Daniel Cassany (1993) aportarán su conocimiento con respecto a esta habilidad comunicativa, postulando aspectos formales de la escritura que se tendrán en cuenta en las actividades que se desarrollarán a lo largo del proyecto, así mismo se reconocerá el sentido y objetivo de la escritura y la argumentación en un espacio de interacción y conocimiento donde basados en sus posturas frente a temáticas específicas buscarán persuadir a los receptores de la información.

Existe un elemento muy relevante para este proyecto y es el manejo de las tecnologías en la actualidad por parte de los adolescentes, pues, hoy día las herramientas virtuales han tomado fuerza y conquistado el interés de los estudiantes en todos los ámbitos de sus vidas, incluyendo el académico. Tal como lo nombra Lerner (2001) las escuelas deben estar a la vanguardia de los avances que se van mostrando y así mismo hacer uso de dichas herramientas. Es por eso que se decide trabajar por medio del diseño de un entorno virtual de aprendizaje (EVA) que será creado a partir de actividades que involucren los intereses y las necesidades del contexto en el cual se encuentran inmersos los estudiantes, como es el uso constante de herramientas y dispositivos digitales que si bien han facilitado los procesos de comunicación, relaciones sociales, efectividad

laboral, entre otros, son herramientas que deben ser utilizadas bajo parámetros de seguridad y un manejo y tratamiento adecuado de la información. (García, 2012)

Por lo tanto, el desarrollo de actividades educativas en entornos virtuales debe facilitar la participación pedagógica entre el docente y el estudiante, manejando estrategias que posibiliten el acceso y la fácil navegación dentro de la red (Silva, 2011), en ese sentido, es necesario alfabetizar el uso correcto de los medios digitales como lo es, la ortografía y dentro de ella el uso de signos de puntuación, el uso de la información y el respeto por los derechos de autor, pues es la facilidad, la comodidad y la inmediatez en el uso de las herramientas desvirtúan las competencias necesarias que requieren los estudiantes en términos del lenguaje al ser mal utilizadas las tecnologías de la información y la comunicación. En consecuencia, las actividades del EVA involucran los intereses, los medios de comunicación y los medios de difusión que utilizan frecuentemente los estudiantes para generar un espacio pedagógico en el cual se mejore el proceso de escritura argumentativa.

Al generarse este espacio pedagógico de argumentación, las actividades se enfocan en temas de interés como música, cine, deportes, entre otros, escogidos especialmente por la población a trabajar; dichas actividades son analizadas bajo parámetros de codificación en los cuales se observan elementos formales de la escritura y el sentido y relevancia de las ideas o posturas de los estudiantes. Se evidencia, que mientras las pruebas avanzan, algunos aspectos mejoran e influyen en la adquisición y comprensión de las ideas. La coherencia y cohesión son aspectos que representan un valor muy alto en el proyecto, ya que evolucionan, teniendo en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes. Las ideas son más claras y es evidente el trabajo autónomo.

## 2. Justificación

Hoy en día, los estudiantes están inmersos en una sociedad que cuenta con un sin número de avances tecnológicos que facilitan las actividades diarias a las cuales ellos se enfrentan. Estos cambios abarcan todos los aspectos de la vida de los adolescentes y, por ende, es necesario seguir el ritmo de estos avances en el ámbito educativo. En la revista 3Ciencias (2012) se postula lo siguiente “la escuela debe integrar también la nueva cultura: alfabetización digital, fuente de información, instrumento de productividad para realizar trabajos, material didáctico, instrumento cognitivo. Obviamente la escuela debe acercar a los estudiantes la cultura de hoy, no la cultura de ayer” (p. 6)

Así mismo, la comunicación e interacción entre ellos hace que se establezcan intereses particulares, gustos y actividades en común que de cierto modo los identifican frente a los demás; entonces, surgen las posturas y opiniones frente a temas de interés que ellos perfectamente pueden llegar a sustentar y defender.

En este sentido, el proyecto propone utilizar dichos gustos y experiencias de los estudiantes para plasmarlos en sus creaciones, tal como lo plantea Emilia Ferreiro (1991) todo lo que los jóvenes saben del mundo y del lenguaje se puede utilizar como estrategias para relacionar y desarrollar actividades autónomas, que contribuyan a acercar a los estudiantes al aprendizaje de la lengua escrita de una manera más significativa, no sólo en el ámbito escolar sino también en su cotidianidad. En algunas ocasiones, los adolescentes se ven alejados de sucesos importantes o relevantes del mundo de hoy, en el que es necesario la participación y postura de cada uno de ellos.

Este proyecto busca persuadir a los estudiantes que, si bien, están inmersos en una era quizás muy diferente de la anterior, eso no quiere decir que su participación no encaje. Por el contrario, para la sociedad es fundamental que surjan nuevos puntos de vista e ideas que serán en este caso, dadas a conocer por medio de la escritura argumentativa. Para ello, es fundamental el trabajo de la lectura a lo largo del proceso, ejercicio por el cual, ellos lograrán forjar su pensamiento e intereses y así brindar al público nuevos elementos.

En un artículo investigativo realizado por Suárez (2015), la autora tiene como objetivo mostrar cómo por medio del uso de recursos educativos abiertos es posible crear un impacto en la habilidad de lectoescritura y así comprobar que ambos elementos se complementan en el ámbito educativo. Aunque fue realizado con una población de básica primaria, lo realmente importante

es reconocer cómo se promovió la lectoescritura con estrategias de autodirección; donde los estudiantes propiciaron espacios de interacción con el conocimiento y la interpretación de conceptos. La autora postula que el desarrollo de dicha habilidad de lectoescritura es fundamental en la formación de cada individuo, pues influye en su contacto y significación del mundo.

Por tanto, para involucrar avances digitales en términos de educación es necesario desarrollar habilidades de usabilidad tanto de las herramientas como de la información que se encuentra en la red, pues si bien, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación no se considera un proceso de difícil adaptación requiere de una ética y un uso correcto, es ahí, donde el estudiante desarrolla habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información con el fin de transformarla en conocimiento. (Cabero, J. 1998)

En ese sentido, las habilidades que se deben desarrollar giran en torno al tratamiento de la información y la competencia digital, entiendo una competencia digital como algo más allá que un saber y unas destrezas, esta competencia implica la habilidad para resolver demandas complejas, mediante la utilización de los recursos psicosociales (incluyendo destrezas y actitudes) en un contexto específico (OCDE, 2004); en ese sentido, los recursos estarán ubicados dentro de las TIC, sin embargo, la competencia digital permite al estudiante crear conocimiento en tanto, se vincule con uso correcto del tratamiento de la información como seleccionar documentos relevantes entre cientos o miles a los que podamos acceder; sintetizar un documento extenso, de forma que podamos hacernos una idea de su contenido; expresar oralmente las conclusiones elaboradas en un documento; registrar el contenido transmitido oralmente para su posterior procesado, entre otros. (García, 2012)

Por consiguiente, en el desarrollo de las actividades escolares no es posible desvincular los recursos digitales que han favorecido la participación asertiva de los estudiantes en sus procesos académicos, en caso particular, el desarrollo de cursos online conocidos como MOOC en sus siglas (Massive Online Open Courses) en el que se evidencian el uso de dispositivos digitales en el desarrollo de las actividades enfocando su implicación en el uso de herramientas digitales que aportan a la construcción de conocimiento, dicha aplicación se realizó con estudiantes de educación superior. Cruz, (2016)

Teniendo en cuenta lo anterior, este proyecto sugiere utilizar las tecnologías de la información y la comunicación en un entorno virtual de aprendizaje EVA, en el cual los estudiantes puedan mejoren sus técnicas y habilidades de escritura, aprovechando el grado de simpatía que ellos

tienen con las nuevas tecnologías, haciendo que reconozcan la posibilidad de trabajar dichas habilidades por medio de herramientas que hacen parte de su dominio.

Este tipo de propuestas aportaría en gran medida a que se reconozca la escritura como una necesidad para el desarrollo educativo, personal y social de los estudiantes; la escritura se encuentra en todo lo que les rodea, por tal motivo es importante que aprendan a dominarla de manera precisa para la libre expresión de ideas, sentimientos y emociones. Por otro lado, los docentes deben trabajar en equipo con las tendencias que se desarrollan constantemente, tanto en el ámbito escolar como en el social, con el objetivo de que los estudiantes comprendan que la escritura no es solo un aspecto académico sino también personal.

### **3. Planteamiento del problema**

#### **3.1. Delimitación del problema**

En la actualidad, los jóvenes están inmersos en una era completamente diferente a la que se tenía hace algunos años, la cual se fundamenta en el uso de las tecnologías de la información y comunicación volviéndose indispensables en cada actividad que los estudiantes realizan ya sea a nivel académico o social. Debido al uso diario que se hace de teléfonos celulares, tablets, computadores y demás medios audiovisuales por parte de los jóvenes, se hace necesario repensar la forma en la que un maestro debe llamar su atención para poder desarrollar habilidades comunicativas como la que se busca mejorar en este proyecto.

La escritura es un ejercicio que hoy cumple una función muy importante en la sociedad, con ella se busca la libre expresión de ideas, publicaciones críticas, fantásticas y todo tipo de texto que pueda enriquecer la cultura; sin embargo, con el uso excesivo de las tecnologías se ha venido perdiendo el interés en las temáticas, se evidencian dificultades de tipo semántico y modificaciones en el estilo de escritura que así mismo afectan el mensaje. Por tal motivo, es importante tomar ventaja de las herramientas que cuentan con la aprobación e interés de la población juvenil y crear estrategias que basadas en ellas logren mejorar la escritura argumentativa de los estudiantes de grado octavo del Colegio Agustiniانو Norte.

Por lo anterior, y teniendo en cuenta que la educación en Colombia actualmente se rige por sistemas de evaluación nacional e internacional a partir de las pruebas estandarizadas. A nivel nacional, Colombia cuenta con la prueba estandarizada SABER 3°, 5° y 9° aplicada a estudiantes cada tres años, la prueba SABER 11° cada año y la prueba SABER PRO que se aplica para estudiantes de educación técnica y tecnológica cada año en calendario A y B, y en educación profesional únicamente en calendario B; estas pruebas pretenden evaluar la capacidad que tienen los estudiantes del sector educativo privado y público para solucionar problemas en determinadas áreas de conocimiento. En este caso particular, en el área de conocimiento de lengua castellana la cual se realiza con el fin de identificar las fortalezas y las debilidades de los estudiantes a partir de los resultados obtenidos, lo cual se configura en un referente para implementar metodologías y prácticas docentes conducentes a obtener los resultados esperados. (ICFES, 2014)

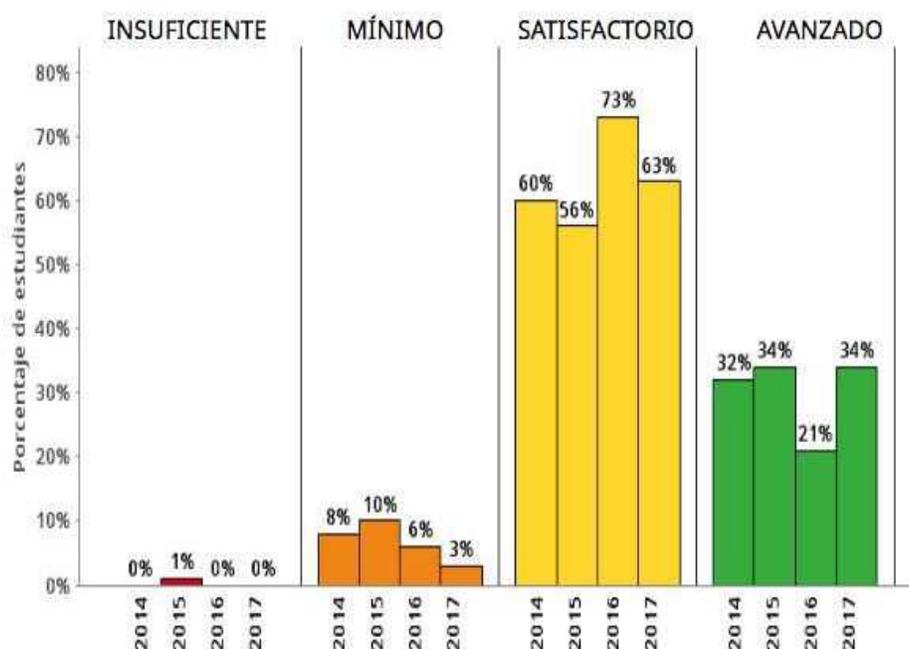
Dado lo anterior, se analizan los resultados obtenidos en la prueba saber noveno en el área de lenguaje de los estudiantes de grado noveno del Colegio Agustiniانو Norte, realizadas entre el año 2014 y 2017 como se puede observar en la figura 1., pues es de ahí, donde nace la intención

de mejorar el ejercicio de la escritura argumentativa en los estudiantes de grado octavo para mejorar los resultados al presentar la prueba en grado noveno teniendo en cuenta que la escritura argumentativa es uno de los ítems que evalúa la prueba.

Figura 1.

*Histórico resultado prueba saber noveno.*

2. Porcentaje de estudiantes por niveles de desempeño. Lenguaje - grado noveno



Nota. ICFES (2018)

En ese sentido, se aborda una propuesta pedagógica desde los entornos virtuales de aprendizaje para suplir la necesidad de mejorar la escritura, pues son espacios donde los estudiantes estarán inmersos en la web, en el manejo de herramientas informáticas que fomenten la participación y la escritura argumentativa de tipos de texto como el artículo de opinión. Es una oportunidad para unirnos a la nueva era entendiendo y compartiendo la manera de cómo los estudiantes desarrollan sus aprendizajes y pensamientos teniendo como base sus intereses, conocimientos previos y experiencias que logren complementar sus ideas.

Por lo anterior, se hizo necesario aplicar una prueba de diagnóstico (ver anexo 1) para poder establecer los intereses de los estudiantes, por medio de preguntas relacionadas a sus preferencias en cuanto a lectura, medios de comunicación y escritura; de la cual se pudo identificar los siguientes resultados (ver anexos 2- 12)

Al cuestionar a los estudiantes sobre cuál medio de difusión preferían para dar a conocer sus ideas, la plataforma virtual tuvo 65%, debate 31% y ensayo 4%, lo que nos brinda información muy relevante para poder diseñar las actividades de acuerdo al porcentaje obtenido. Por otro lado, al cuestionarles sobre cuál actividad preferían hacer, contestaron ver televisión 12%, interactuar en un dispositivo digital 88% y escribir o leer 0%, información que plasma el poco interés que existe en la escritura.

Seguido a esto, se les cuestionó sobre sus intereses en la lectura y a la pregunta sobre cuál se los siguientes temas leyó la última vez, las respuestas fueron cine 38%, deporte 27%, videojuegos 19% y ciencia 12%, lo que nos conduce al diseño de actividades relacionadas con el cine y el deporte en primera instancia, actividades que los estudiantes prefieren entregar en escrito digital en un 85% y por correo electrónico en un 15%. Cuando se les preguntó sobre qué escribirían en un artículo de opinión, los temas principales fueron música 38%, videojuegos 27%, y deporte 19%, lo que brinda información relevante para poder establecer las lecturas que se llevarán a cabo para poder escribir sobre el tema escogido.

Teniendo en cuenta los resultados de la encuesta, se puede concluir que los estudiantes tienen un bajo interés en la escritura académica como ensayos y se inclinan más por la práctica de la escritura en un entorno virtual. Los temas de su interés son en mayor número la música, deporte, cine y videojuegos, por lo cual, las actividades diseñadas tendrán que ver con dichas temáticas, para de esta manera incentivar la participación de los estudiantes en el proyecto de investigación.

### **3.2. Pregunta problema**

¿Cómo por medio de un entorno virtual de aprendizaje se puede mejorar la escritura argumentativa en los estudiantes de grado octavo del Colegio Agustiniانو Norte?

### **3.3. Objetivos**

#### **3.3.1. Objetivo general**

Mejorar la escritura argumentativa a través del diseño e implementación de un entorno virtual de aprendizaje, en los estudiantes de grado octavo del Colegio Agustiniiano Norte.

#### **3.3.2. Objetivos específicos**

- Identificar las temáticas de interés en los estudiantes por medio de una encuesta.
- Diseñar un entorno virtual de aprendizaje para mejorar las habilidades de la escritura argumentativa.
- Evaluar los resultados del proceso de escritura argumentativa por medio del análisis de sus producciones escritas luego de usar el EVA.

## 4. Marco conceptual

### 4.1. Escritura

La escritura para el ser humano representa ese medio por el cual se puede conocer su entorno, experiencias, conocimientos y procesos de creación que ocurren dentro y fuera de la persona, es un ejercicio humano que organiza el mundo según sus intereses y las perspectivas de éste. El ejercicio de escribir lleva inmersa una marca de trabajo individual y colectivo que abre las puertas a subjetividades e imaginarios de determinado grupo social.

Daniel Cassany (1993) en su libro *La Cocina de la Escritura* postula que “el lenguaje (y, por lo tanto, también la escritura) no es una creación arbitraria de la mente humana, sino un producto social e histórico que influye en nuestra percepción de la realidad” (p. 44) por lo que es sumamente importante contemplar la escritura como una forma de expresión de la raza humana que marca la diferencia en relación con otras especies. Dicha habilidad comunicativa permite que las ideas fluyan y tomen fuerza teniendo en cuenta las experiencias e información de interés que se van acumulando en la memoria.

Este tipo de ejercicio de escritura posee dos importantes aspectos que conforman su compleja existencia, los cuales se darán a conocer a continuación. En primer lugar, están las ideas y la intención del autor que son los aspectos más importantes para empezar a crear escritos, Barreto (2010) afirma que “la escritura no es un simple artefacto mecánico que sirve para comunicarse o copiar palabras en un cierto orden, sino que se trata de producir un sentido mediante signos gráficos y esquemas de pensamiento” (p. 23). Muchas veces las personas enfocan su atención en la redacción y en la forma de lo que escribirán, por su parte Cassany (1993) aconseja dejar un poco de lado dichos aspectos y estar atentos al torbellino de ideas, como lo postula el autor. Este torbellino de ideas se presenta en pocos segundos y es ideal que el autor se dedique a recoger información haciendo uso de su memoria y su conocimiento. En muchas ocasiones en la escuela olvidan incentivar el uso de lápiz y papel para escribir ideas, frases o algún tipo de información que luego se usará para fundamentar el escrito.

Cuando se tienen las ideas y se plasman en un escrito, también es necesario dar formalismo al trabajo como tal. Para ello, Cassany (1993) en su libro *Reparar la escritura*, nos enseña que hay algunos aspectos formales que se deben tener en cuenta a la hora de escribir: la normatividad,

cohesión y coherencia. La primera se enfoca en la ortografía, morfología, sintaxis y léxico. La segunda es definida por Pérez (1995) “la cohesión es la relación sintáctica que puede establecerse entre palabras y oraciones de un texto para darle unidad. Entre los factores cohesivos se destacan los anafóricos, catafóricos, deícticos y conectores” es decir, la organización y correcta escritura que dan sentido al trabajo o proceso de escritura. El autor explica que un texto cohesivo es más comprensible que otro que no contiene estas características, debido a que la comprensión requiere de la integración de ideas y las relaciones cohesivas contribuyen a este propósito. Finalmente, según el mismo autor:

“la coherencia se relaciona con las vinculaciones que se establecen entre unidades del texto y su posible reducción a unidades elementales en las que se pueda visualizar las relaciones de causalidad, temporales, espaciales o semánticas entre oraciones. Todas estas vinculaciones existen dentro del texto, permiten comprenderlo como un todo muy distinto a la simple suma de oraciones que lo componen” (p. 78)

La escritura es un instrumento de conocimiento, de crítica y expresión cultural bastante importante. Su ejercicio ha sido el mismo por muchos años y la educación lo ha presentado sólo como un proceso más de la vida escolar, tal como lo afirma Lerner (2001) en la escuela se enseña la escritura sólo con fines académicos y de manera lineal; se implementa el código, comprensión de textos breves y sencillos y se imparte la ortografía, concluyendo en una escritura de orden controlada con fines de carácter evaluativo. El autor, además, sugiere “generar condiciones didácticas que permitan poner en escena [...] una versión escolar de la lectura y la escritura más próxima a la versión social (no escolar) de estas prácticas” (Lerner, 2001, p. 32), la globalización y el mundo moderno obliga que las escuelas y docentes diseñen estrategias actualizadas que permitan el desarrollo de dicho proceso de manera más didáctica e interesante teniendo en cuenta la población a la que va dirigida, es decir, romper con la rigidez de la escritura en la escuela tradicional y poner en práctica nuevos entornos teniendo en cuenta las tendencias actuales en la comunicación e información.

## **4.2. Lectura**

Las personas son seres que se desenvuelven en un entorno y reaccionan a cada estímulo que es recibido por los sentidos. La lectura es quizás una de las actividades que está inmersa todo el tiempo en el diario vivir de los seres humanos. Se leen textos, imágenes, personas, lugares y todo lo que se pueda observar. Al leer, las personas obtienen imágenes gráficas que se van

construyendo en su memoria y que permanecen allí o se modifican dependiendo de los intereses. La lectura es un elemento estrechamente ligado a la escritura y su desarrollo, por ende, es importante hacer énfasis en su comprensión y el importante rol que esta cumplirá en este proyecto. Ferreiro (2005) define la comprensión de lectura así:

“Un proceso interactivo en el cual el lector construye una representación organizada y coherente del contenido del texto relacionándolo con los conocimientos previos; cada lector hace su propia comprensión de un texto de acuerdo con su realidad interior, con su experiencia previa, con su nivel de desarrollo cognitivo y con su estado emocional, etc.” (Ferreiro, 2005, p. 35)

Se debe tener en cuenta que por medio del ejercicio de comprensión de lectura se hace paralelamente un ejercicio de relación con los sentimientos, intereses y experiencias previas que de igual manera estarán presentes en los escritos, teniendo así una postura frente a cualquier situación textual que se presente. Partiendo de lo anterior, se puede establecer entonces que la lectura otorga significado a la escritura, tal como lo afirma Frugoni (2006)

“Toda escritura es en realidad reescritura, y la misma lectura es una actividad productiva que no se limita a repetir “lo que el autor quiso decir” sino que “escribe” de nuevo cada texto al leerlo. Leer y escribir son prácticas que se reenvían una a la otra. Escribo a partir de otros textos y mi lectura es en sí misma una actividad que se asimila a la escritura” (Frugoni, 2006, p. 23)

Según el Ministerio de Educación Nacional en sus lineamientos curriculares, en la lectura es necesario identificar elementos relevantes que luego puedan ayudar a construir una idea del texto. Preguntas como ¿qué?, ¿dónde?, ¿cuándo?, ¿quién?, ¿de qué manera?, ¿con quién? Etc. Son claves para establecer la información más oportuna de una lectura. Además, afirma que los niveles de lectura literal, inferencial y crítica pueden ser experimentados por una persona al momento de leer sin un orden específico. Es importante que los estudiantes conozcan. A continuación, se explican cada una de ellas.

En la lectura literal, la persona realiza una decodificación básica de la información. La lectura inferencial identifica la intención de los textos, en palabras puntuales “aquí se hacen deducciones y se interpreta haciendo uso de varios elementos del contexto, de la cultura y de los presaberes” (MEN, p. 2) Finalmente, la lectura crítica exige que el lector tome una posición frente al texto, lo relacione con situaciones, experiencias, conocimientos y más textos que puedan enriquecer su punto de vista. Cassany (2006) hace una analogía para explicar los tres niveles de lectura, líneas, entre líneas y detrás de las líneas. Las líneas hacen referencia al sentido literal del texto, para lo cual es fundamental el proceso de abstracción; entre líneas se relaciona con lo explícito del texto,

la capacidad de inferir y suponer sobre el texto; finalmente, detrás de las líneas, es la profundidad del pensamiento, la intención y postura del autor que fácilmente se puede refutar o apoyar dependiendo de la postura del lector.

Es importante además tener en cuenta la forma en la que se brinda la lectura en la actualidad, pues esta ha cambiado de manera enorme y radical, modificando la manera en la que los estudiantes tienen acceso a ella. Daniel Cassany (2008) en su libro *Prácticas Letradas Contemporáneas*, da a conocer que efectivamente el uso de pantallas y teclado, plantea nuevos retos en el ejercicio de la lectura y la escritura. Los estudiantes están inmersos en una era digital que modifica la manera de recibir información. Cassany afirma que “para muchos, leer es ya explorar pantallas, hacer clic en un enlace elegido, moverse con las teclas de navegación” (p. 88) de esta manera los estudiantes han estado desarrollando sus habilidades en el uso de las herramientas tecnológicas y es muy importante estar al tanto de todas ellas, para que así puedan ser elementos productivos e interesantes para la población con la cual se trabaja. Por este motivo, se busca que los estudiantes propongan las lecturas que deseen realizar teniendo en cuenta sus intereses; para posteriormente, por medio de un entorno virtual de aprendizaje crear escritos argumentativos basados en las lecturas realizadas, que den como fruto sus puntos de vista, pensamientos y posiciones con respecto a estas.

### **4.3. Argumentación**

La argumentación es una habilidad o característica que las personas van forjando a lo largo de su vida lectora. El tener un punto de vista, un pensar y opinar frente a un tema es una actividad que requiere de un trabajo muy cuidadoso de lectura y escritura. La lectura vista como el *input*, como información de la cotidianidad que se adquiere con cada experiencia, historias que encuentran en los libros y que fácilmente las personas comparan y relacionan consigo mismas.

Posada (2010) estipula “El término argumentación será usado para referirnos a la actividad completa de hacer aseveraciones (claims), cuestionarlas, respaldarlas con razones, criticar esas razones, refutar las críticas” (p. 58) por lo cual los estudiantes serán quienes pongan en práctica dichos elementos para dar a conocer sus ideas. Brockriede (Citado por Errázuriz 2014) postula que el argumento no es algo externo o concreto, sino un punto de vista que toma y percibe cada persona. De esa manera es cambiante y subjetivo.

Rodríguez Lidia (2008) plantea que la argumentación es una manifestación del lenguaje natural con la cual un *yo* se dirige a un *tú* con un objetivo específico y en un espacio concreto. Es así como la argumentación se convierte en un acto de comunicación donde un emisor se dirige a un receptor con el fin de dar a conocer algo, convencer u opinar. Cuando se argumenta, el emisor expone sus ideas y estas se asumen como propias, por lo cual, lo que busca es que los receptores acepten su validez por medio de la exposición de argumentos acerca del tema en cuestión.

La argumentación es una actividad que puede aportar en la comprensión de actos, conductas, actitudes, entre otros, que pueden ser modificados por medio de la persuasión. Esta persuasión puede traer resultados leves en la medida en la que los receptores tan solo escuchan y aceptan las posturas del emisor; y fuertes, cuando son los mismos receptores quienes afirman su validez y están dispuestos a defender y difundir la postura.

Rodríguez en su ensayo hace una diferenciación muy interesante entre la oralidad y la escriturad relacionada con la informalidad que existe en el lenguaje hablado y la formalidad de la escritura; y que, sin embargo, se combinan al momento de escribir y hablar. Postula un ejemplo que aplica contundentemente a este proyecto y es el “chatear”. Hoy día los estudiantes están inmersos en una era digital en la cual la forma de comunicarse con sus semejantes es muy diferente. En el chat, ellos escriben como hablan y lo realizan de manera muy espontánea y libre, capacidad que puede verse opacada en un ámbito más formal como las conferencias. Sin embargo, en esta ocasión se buscará que dicha espontaneidad acompañe cada una de las actividades que los estudiantes tengan, pues las lecturas estarán relacionadas con sus intereses.

De Zubiría (2006) en su libro *¿Qué es argumentar?*, plantea que cuando se argumenta se le da sustento a una idea principal por medio de soportes contundentes como pruebas o causas que apoyen la aseveración. Explica que un argumento es un elemento que se usa para demostrar, probar o dar soporte a una postura personal o social. El autor plantea tres funciones primordiales de la argumentación. En primera instancia, *sustentar* en la cual el emisor busca causas o razones que aporten a dar credibilidad a su postura con el fin de ganar la confianza de los receptores y así obtener su aceptación a la idea. *Evaluar*, en este punto los emisores indagan sobre la mejor alternativa con la cual pueden dar a conocer su postura. Por último, está el *convencer* que es quizás el objetivo principal de la argumentación, buscar que los receptores reconozcan la pertinencia de la posición.

Un proceso similar se llevó a cabo en el trabajo de investigación de Gómez (2012) donde el autor pretendía mostrar la relevancia de la escritura argumentativa en el campo de la investigación y producción del conocimiento, teniendo en cuenta que esta actividad es bastante común en el ámbito universitario. Dicho trabajo se elaboró con estudiantes cursantes del ciclo 5° en cuatro colegios públicos del sector de Bosa, en Bogotá. Su objetivo principal fue identificar las necesidades escriturales de tipo argumentativo en los estudiantes que cursan grado undécimo en los colegios: El Porvenir IED, Fernando Mazuera Villegas, Luís López de Mesa y la Institución Llano Oriental en el sector de Bosa en Bogotá, estableciendo las prioridades que requieren ser atendidas para mejorar dichos procesos escritores. En este trabajo, los estudiantes respondieron a algunas preguntas relacionadas con la existencia del gusto por escribir, expresión de ideas, adquisición de conocimientos y la dificultad en la argumentación. Como resultados surgen la necesidad de que los docentes enseñen argumentación, algunas lecturas avanzadas no son desarrolladas de manera adecuada debido a que los estudiantes no han tenido mucha relación con ellas y no han tenido herramientas argumentativas suficientes.

Por último, en dicho trabajo investigativo, el 40.1% de 262 estudiantes, no están preparados para la educación superior ya que la globalización, sobreabundancia de información y las nuevas tecnologías son algunos retos que los estudiantes deben enfrentar y que no han tenido un manejo adecuado en el aula de clase, olvidando que la lectura y escritura son transversales a ellos. No es necesario con sólo tener las ideas en la mente, pues llegará el momento de refutar, apoyar o modificar el parecer que se tiene frente a muchas temáticas que existen en el mundo. Entonces, surge la necesidad de tener un medio por el cual darlas a conocer. En esta parte, es donde la escritura entra a ser parte fundamental de la expresión de ideas argumentadas por parte de los estudiantes, llegando a ser un medio de comunicación muy importante, pero esta vez trabajando en un entorno virtual de aprendizaje.

#### **4.4. Tecnologías de la información y la comunicación**

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), se configuran como un elemento fundamental para el presente trabajo, si bien, los entornos virtuales de aprendizaje se diseñan a partir de estrategias y metodologías del docente, en ellos es donde se utilizan herramientas digitales inmersas en las TIC y que en la actualidad funcionan como extensiones de los órganos humanos según lo menciona UNESCO al decir que es un vínculo humano con la computación, ya

que se necesitan órganos de percepción, de reacción y de pensamiento, para entender el funcionamiento del mundo exterior, pues es a través de las imágenes, los textos o las herramientas digitales en su conjunto que se reconoce ya sea por medio de la realidad virtual y artificial el más allá de la información. (UNESCO, 2017)

A partir del término general de TIC, existen aspectos generales que no solo involucran a la educación como el escenario de uso o aplicación, puesto que, es necesario como primera medida disminuir las brechas digitales que aún se presentan en las nuevas generaciones, se debe configurar en la sociedad el desarrollo de competencias digitales para generar un aprovechamiento de las TIC a nivel tanto en el sector educativo, como en el laboral y en general en la vida diaria. Con lo anterior, es posible iniciar en el sector educativo el desarrollo de competencias digitales en el ámbito del currículum escolar desde tres categorías: la primera competencia funcional para el uso de TIC la segunda Competencia digital para el uso efectivo de las tecnologías, tercera habilidades de orden superior (competencias del siglo 21) y cuarta pensamiento computacional (asociado a la programación) son las competencias necesarias para instaurar un uso efectivo y adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación en América Latina (UNESCO, 2017)

Del mismo modo, la sociedad de la información y el conocimiento en la que vive actualmente el sector educativo procede con todos sus cambios globalizados en todas las categorías tanto social, económica y tecnológica entre otras, donde exigen que el papel de los educadores se establezca a través de un papel reflexivo e innovador que permita ajustarse a las necesidades de los estudiantes, pues son las tecnologías de la información y la comunicación las que han adquirido un valor sustancial en los entornos social y laboral, donde los niños y adolescentes de las aulas actuales utilizan con naturalidad y facilidad diversos instrumentos tecnológicos, lo que demanda a los docentes actualizar sus prácticas pedagógicas involucrando lo tecnológico como una necesidad de aprender más. (Montero, Ruiz y Díaz, 2010)

Respecto a lo anterior, (Litwin, 2009) desarrolló diversos análisis que permitieron acercar el concepto de tecnología al concepto de la didáctica, en primer lugar, describe las diferencias que se involucran en el desarrollo de actividades durante una clase en la que se involucra el conocimiento, es ahí donde la tecnología es la encargada de entender la viabilidad al incorporar dispositivos, medios y materiales tecnológicos y en segundo lugar, la didáctica se ubica como el eje fundamental del aprendizaje dado que el uso de la tecnología en sí no involucra los procesos

cognitivos por ella misma, es necesario de la intervención del docente desde todas sus habilidades de interacción en el aula. (Litwin, 2009)

Pues si bien, las tecnologías siempre han estado como un recurso que vislumbra el ejercicio docente, donde se necesita innovar o utilizar recursos tecnológicos como un medio de aprendizaje, no obstante, en dicho ejercicio no es posible desligar los recursos usuales en términos de cambio, como el tablero, el televisor o el videobeam conocidos desde un inicio como los primeros agentes de innovación en el aula, por lo tanto, se debe avanzar con reiteradas comparaciones entre las actividades en medio físico y en medio virtual, lo cual permitirá medir la efectividad de dichos dispositivos.

La relación de la tecnología en el sector educativo es un avance a nivel mundial que recoge el uso de la web para el diseño de proyectos educativos que apuntan a una transformación cultural en lo que es actualmente el sector educativo en el acto de enseñar y aprender; involucrando las necesidades del contexto en las cuales se abren brechas digitales donde es más fácil establecer comunicación entre diferentes personas ubicadas en cualquier parte del mundo y del mismo modo permite un acceso rápido a la información. (Litwin,2009)

Además, las TIC son herramientas necesarias en la educación, dado que, al ser usadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje no solo en ámbitos educativos a distancia, sino de espacios presencial siendo estas de forma uni o bidireccional, pues dado el caso de intervención propician el intercambio de roles mejorando el proceso de comunicación entre estudiantes – docentes, modificando y almacenando la información utilizada en tiempo real o cuando se requiera de esta manera se incrementa la posibilidad de acceder a la educación en términos de tiempo, espacio y asequibilidad. (Castro, Guzmán y Casado, 2007)

Sin embargo, la incursión de las TIC no consideran la desaparición del docente en el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, no obstante, obligan a establecer un nuevo equilibrio entre su quehacer, pues es ahí, donde el docente debe reemplazar su función de emitir información dado que son prácticas que por medio de los modelos educativos como el constructivismo han perdido vigencia en e aula, por tanto, hoy en día son guías o tutores del proceso de aprendizaje donde se debe invertir en consolidar una mayor competencia pedagógica que permita captar la atención de los estudiantes con un alto grado de motivación. Castro et al. (2007)

Así pues, las TIC se manifiestan en el contexto educativo como la denominada era de la información, la cual permite el acceso a conocimientos globales sin límites o restricciones, aunque esa información obtenida a través de las TIC no se debe considerar conocimiento, para considerar tal concepto, es necesario que el estudiante desarrolle capacidades para identificar información rigurosa y así logre interactuar con la información y permita construir procesos internos que posiblemente den inicio a la construcción de conocimiento, esto constituye sin duda un reto para la escuela de hoy, la cual ha tratado de cambiar la prioridad del aprendizaje que por décadas se encargó de memorizar y repetir que en comparación con las TIC se ubica en el cortar y pegar información, por lo tanto el uso consciente de las tecnologías se considera una acción compleja que debe poseer sentido y significado. (Díaz, 2013)

Por consiguiente, el cambio actual que enfrenta la educación es cambiar el sentir en una estructura donde el docente es alguien que posee la información y se desempeña como el único poseedor del saber, que logra comunicar por medio de recursos visuales, fijos o móviles la información para que sea un poco o más clara; sin embargo, el propósito de la educación actual es brindar responsabilidades dentro del aula de clase, donde la búsqueda y sistematización de la información este a cargo de los estudiantes quienes deben ser os encargados de estudiar una temática en particular demostrando un dominio inclusive con errores, los cuales serán el punto de partida para la explicación formal por parte del educador. De ahí, la importancia de promover una educación que propicio el trabajo por medio de los intereses de los estudiantes, lo que significa realizar cambios radicales en la organización y didáctica de la clase, reconociendo esto como un panorama difícil de afrontar como: controlar el quehacer del estudiante, trabajar temáticas en un orden determinado, controlar la atención y el silencio; esto va más allá, tiene la intención de abrir la brecha hacia el uso de la tecnología en la educación, abrir las posibilidades al mundo real y a la necesidad de formar sujetos capaces de lograr su propio aprendizaje desde los conocimientos previos o los posibles problemas que enfrente en su contexto. (Díaz, 2013)

#### **4.5. Entorno virtual de aprendizaje**

Para dar noción sobre el concepto de un entorno virtual de aprendizaje (EVA), Silva (2011) define el EVA como “una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes de un proceso educativo sea este completamente a distancia,

presencial, o de una naturaleza mixta que combine ambas modalidades en diversas proporciones” (Silva, 2011)

Por lo tanto, es el ambiente tecnológico donde se desenvuelve y se desarrolla el proceso de enseñanza – aprendizaje en el cual se establecen las metodologías planteadas por el docente para ser guía en el proceso de aprendizaje del estudiante, el cual se enfoca hacia una organización de la información, facilidad y practicidad en el desarrollo de actividades y la construcción de conocimiento por medio de un lenguaje de comunicación tecnológico. (Silva, 2011)

Ahora, a partir de la concepción de entorno virtual de aprendizaje es pertinente ubicar los procesos actuales que han permitido mejorar la educación virtual, uno de ellos, es el aprendizaje electrónico móvil (m-learning) el cual corresponde al uso de dispositivos móviles pequeños, que brindan un acceso inmediato a la información alojada en la red por medio de las tecnologías de la información y la comunicación. Lo anterior, hace referencia a nuevas posibilidades en la educación virtual, en primer lugar, en términos de cobertura y accesibilidad de la información ya que la inmediatez de los dispositivos móviles recoge en mayor medida a todos los estudiantes de la sociedad actual y en segundo lugar, mejora los procesos para la manipulación y el tratamiento de la información al ser almacenada en servidores que se encuentran en la nube y no en un dispositivo de memoria computacional. (Castaño y Cabero, 2013)

En ese sentido, se resalta la usabilidad de diferentes entornos virtuales de aprendizaje en los cuales a partir de las interacciones con juegos se fortalece el proceso de aprendizaje y así lo plantean Montero et al. (2010) reconocen el juego como una oportunidad para prepararse para la vida adulta, interiorizar valores y contravalores y reducir tensiones negativas; esto en base a repetir una y otra vez determinadas acciones las que permiten a cada jugador establecer habilidades y estrategias, donde logran deducir, pensar y determinar las posibles opciones para cumplir con las reglas pero llegar al objetivo y de esta manera se mantiene un ambiente o experiencia placentera las cuales se pueden utilizar como medio para el aprendizaje de un conocimiento. Montero et al. (2010)

En gran medida, el afán por el uso de las TIC en los entornos virtuales obedece a la necesidad de un cambio en el desarrollo de los contenidos, los cuales buscan un proceso más pedagógico y didáctico que impacte en el desarrollo de sus actividades de clase, para lo cual es necesario una alfabetización digital en los profesores con el fin de abordar efectivamente sus clases y cumplir con el desarrollo de las tendencias digitales. (Krumsvik, 2008)

Por lo anterior, los ambientes virtuales son espacios donde los procesos de aprendizaje se desarrollan conforme al ritmo o los intereses de los estudiantes, con un modelo de comunicación asincrónica la cual permite flexibilidad en los tiempos de estudio que la mayoría de las veces son rígidos, en ese sentido, la (UNESCO, 1998) define que:

“los entornos de aprendizaje virtuales constituyen una forma totalmente nueva de Tecnología Educativa y ofrece una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo, el entorno de aprendizaje virtual lo define como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada, es decir, que está asociado a Nuevas Tecnologías.”

Es decir, desde su carácter pedagógico se fundamenta en un aprendizaje constructivismo al considerar los entornos virtuales como espacios privilegiados para adquirir y crear conocimientos por medio del trabajo colaborativo, pues son los estudiantes quienes entre ellos contribuyen a construir el aprendizaje. En esta construcción de conocimientos se hace obligatorio el uso de las TIC donde se fortalece la creación de los EVA por medio de la interacción con objetos de aprendizaje, con los recursos o herramientas digitales en general las cuales en su conjunto deben ser vistas como medios para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje. (Díaz, 2013)

Por otro lado, existen dentro de los entornos virtuales dos tipos de entorno: el *entorno abierto* que involucra un diseño donde es posible encontrar toda la información y los contenidos necesarios sin restricción en la red, al igual que la publicación de contenidos, la socialización del conocimiento, la interacción, la cooperación, la colaboración y la construcción colectiva de nuevos aprendizajes. y el *entorno restringido*: donde los contenidos e informaciones está limitado por el uso de contraseña y privilegios con el fin de atender las necesidades de un grupo delimitado.

Por consiguiente, los entornos virtuales abiertos deben poseer las siguientes características:

La posibilidad de acceder a él en cualquier momento y desde cualquier sitio, permite flexibilidad de horario, posibilita el autoaprendizaje, permite la interacción y el trabajo cooperativo y colaborativo, dispone de contenidos e información relativos a sus estudios, cuenta con personas calificadas para orientar el proceso de formación y reduce costos. (Martínez, Galindo y Galindo, 2013)

No obstante, las tecnologías como herramientas son insuficientes, pues es el estudiante, y no en la herramienta o dispositivo digital, el que aporte la inteligencia. Es decir que debe ser el estudiante el que se hace responsable de construir su propio aprendizaje en cuanto a la toma de

decisiones, y la autorregulación de su proceso. Es por esto, que las nuevas tecnologías, sin importar la tecnología de información o la comunicación usada deben usarse para estimular la reflexión, la discusión y la solución de problemas. (Cure y Lara, 2016). Por tanto, los estudiantes y las nuevas tecnologías poseen fortalezas con las cuales se debe establecer un beneficio para la sociedad intelectual entre ellos, compartiendo procesos de cognición en los cuales los directos responsables de su construcción o proceso cognitivo son los estudiantes.

En ese sentido, es importante mencionar la investigación sobre wikis realizada con estudiantes de grado noveno el cual tenía como objetivo mejorar la producción argumentativa escrita de los estudiantes, donde la intervención se realizó mediante una plataforma digital llamada wiki en la que abordaron diferentes temáticas enfocadas en los intereses particulares y colectivos del grupo investigado. En dicha investigación se evidencia que la argumentación escrita se ve limitada pues al plantear sus opiniones no tienen argumentos para sustentarlos, pues no realizan búsquedas de información que permitan construir sus argumentos, sin embargo, mencionan que la relación entre la clase magistral y la wiki fortalecieron los debates en clase al ser realizados sobre temas de interés aumentando la motivación y la participación a la hora de argumentar, por lo tanto, es posible obtener buenos resultados en los ambientes de aprendizaje digital en los cuales pueden participar todas las instituciones educativas aportando al desarrollo de nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje, teniendo como finalidad sujetos críticos que puedan argumentar y presentar soluciones a situaciones cotidianas, emitiendo juicios de valor con un sustento argumentando que aporte a la formación como ciudadano. (Bastos, 2017)

## 5. Metodología

En esta investigación se pondrá en práctica el método de estudio de caso, el cual según Yin (1989) es una herramienta de investigación bastante valiosa debido a que esta mide y registra la conducta de los sujetos de estudio teniendo en cuenta el fenómeno que se busca analizar en ellos. Yin postula ciertos aspectos que son llevados a cabo al escoger este método; el primero hace referencia a la indagación sobre un fenómeno contemporáneo en el entorno real del sujeto, en segunda instancia, las fronteras entre dicho fenómeno y el contexto en el cual se encuentra inmerso no es evidente claramente y, por último, se utilizan fuentes de datos que den cuenta del alcance del fenómeno.

Según Mc Kernan (1999) el estudio de caso se puede definir de la siguiente manera:

“El estudio de caso es una recogida formal de datos presentada como una opinión interpretativa de un caso único, e incluye el análisis de los datos recogidos durante el trabajo de campo y redactados en la culminación de un ciclo de acción o la participación de la investigación” (McKerman, 19991)

Cada individuo posee una subjetividad que según Sampieri (2006) modifica en forma y contenido dependiendo de la cultura y contexto que este posee. Postulando más específicamente, los sujetos de estudio de esta investigación pueden poseer diferentes puntos de vista que caracterizan su interior y forma de ver los diferentes aspectos de la vida.

En este proyecto se implementa el enfoque cualitativo de investigación; en el cual el investigador identifica una situación que deduce partiendo de las posturas y pensamientos de los sujetos de estudio; en este caso, de los estudiantes de grado octavo. De esta manera, se hace necesario obtener información de la población con la cual se trabaja y posteriormente se realiza un análisis; para poder realizarlo, se requiere entonces llevar a cabo una recolección de datos minuciosa, que luego dé cuenta de las mejoras logradas por medio del proceso. Dichas herramientas serán las encuestas, pruebas diagnósticas y actividades realizadas durante las sesiones.

La naturaleza de los datos en el enfoque cualitativo se basa en el análisis de textos, narraciones, significados, entre otros. (Hernandez, 2006) postula un aspecto muy importante que se tendrá en cuenta en esta investigación:

La recolección de los datos consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos). { ... } El investigador pregunta cuestiones generales y abiertas, recaba datos expresados a través del

lenguaje escrito, verbal y no verbal, así como visual, los cuales describe y analiza. (Hernandez, 2006)

### Sujeto

La presente investigación se aplicó a un grupo de 10 estudiantes en edades entre los trece y catorce años, pertenecientes al grado octavo del Colegio Agustiniانو Norte, estrato social entre tres y cinco, habitantes de un área urbana, estos 10 estudiantes comparten un gusto particular por temas en deportes, cine y música y frecuentemente hacen uso de dispositivos digitales, siendo esto una característica esencial en el proceso de investigación.

### Instrumento

En la recolección de información se diseñaron los siguientes instrumentos con el fin de mejorar las habilidades en escritura argumentativa en los estudiantes de grado octavo:

#### Encuesta

Se desarrolló una recolección de datos inicial como diagnóstico de los intereses de los estudiantes, por tanto, estos datos se obtienen realizando un cuestionario de 11 preguntas con opción múltiple de respuesta, en torno, al uso de dispositivos y herramientas digitales y los intereses particulares de los estudiantes los cuales permitieron generar tres categorías de interés para el desarrollo de cada una de las actividades, del mismo modo estas categorías permitieron involucrar voluntariamente al grupo de participantes de esta investigación.

En ese sentido, la elaboración de la primera pregunta (ver anexo 1) consistió en determinar los diferentes medios de difusión que prefieren utilizar los estudiantes para expresar sus ideas y que además fueran de uso común por los jóvenes, entre ellos, el ensayo, el debate, la reseña o una plataforma virtual.

En la segunda pregunta se buscó indagar sobre las actividades que comúnmente prefieren hacer como leer, escribir, ver televisión o interactuar en un dispositivo digital dado el auge de las herramientas digitales actualmente y la frecuencia en la que se usan, del mismo modo, e involucrando el uso de dichas herramientas la pregunta número tres indago sobre los medios de comunicación que se prefiere para transmitir sus ideas como el escrito, el discurso, el foro virtual o ninguna de las anteriores.

Por consiguiente, la pregunta número cuatro involucra el uso de recursos al momento de buscar información, teniendo en cuenta la inmediatez y la necesidad de dar solución a un

interrogante o un tema de académico por parte de los estudiantes, por tanto, se propuso como opción de respuesta: los libros, los docentes, el internet o ninguna de las anteriores.

Los intereses particulares de los estudiantes se enuncian en la pregunta número cinco en la cual se les pregunta sobre alguna lectura que haya realizado últimamente y entre los temas a escoger se menciona el deporte, la ciencia, los videojuegos, el cine, la televisión, la salud, la sociedad y otro ¿Cuál?, con el fin de categorizar los intereses expuestos o involucrar algún otro interés en particular.

Del mismo modo, que se indagan los posibles temas de interés se pretendía indagar en la pregunta número seis, el beneficio por el cual se hace uso de dispositivos móviles dando como opción de respuesta la facilidad para estudiar, la comodidad y relajación, la rapidez en búsqueda de información y aprendizaje más efectivo; para establecer actividades que aporten a un uso provechoso de los dispositivos móviles. En esa medida, la pregunta número siete involucra la preferencia por parte de los estudiantes al hacer entrega de los trabajos académicos, teniendo como opción: escrito a mano, escrito digital, envió por correo electrónico o ninguna de las anteriores.

La pregunta número ocho hace énfasis en la posibilidad de escribir un artículo de opinión sobre uno de los temas de las opciones de respuestas entre ellas, deporte, música, ciencia, videojuegos o ninguna de las anteriores ¿Cuál?; si bien, se mencionó anteriormente las categorías de interés son fundamentales para el desarrollo de actividades en esta investigación, por tanto, el sentido de esta pregunta recoge una posición particular o una mayor empatía con el interés seleccionado. En la pregunta número nueve se enfatiza en el gusto particular por el desarrollo de actividades relacionadas con escritura en medios virtuales, con el fin de conocer postura frente a propiciar más actividades digitales dentro de la institución teniendo como opción de respuesta sí y no.

Por otro lado, en la pregunta número diez se indaga sobre los temas de conversación que se le facilitan para dialogar con una persona, mencionando cinco temas de interés, deportes, videojuegos, arte, música y ciencia. Por último, en la pregunta número once se indaga sobre el uso de objetos durante un viaje, en el cual solo pueden escoger entre los siguientes: balón – pelota, reproductor de audio, un videojuego o un libro.

Entorno Virtual de Aprendizaje

Un entorno virtual de aprendizaje según (Silva, 2011) es una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes de un proceso educativo; por esta razón a través del EVA se desarrollaron cuatro actividades para desarrollar con herramientas digitales para reconocer las habilidades en comprensión lectora, escritura y argumentación, teniendo en cuenta que la construcción textual se basa en temas particulares de interés de los estudiantes.

Por lo anterior se diseñaron en el EVA las siguientes categorías con su respectiva actividad: Deportes

Actividad uno: Cristiano Ronaldo.

Actividad dos: Las Barras Bravas

Música

Actividad tres: ¿Dónde jugaran los niños?

Cine

Actividad cuatro: Fin del mundo

Método

El desarrollo de esa aplicación se realizó por medio de un entorno virtual de aprendizaje en el Colegio Agustiniانو Norte entre el 23 de Julio y el 16 de Octubre del 2018, en el cual se desarrollaron cuatro actividades de construcción textual por medio de herramientas digitales, por tanto las actividades se realizaron progresivamente a partir del análisis de cada una de ellas, lo cual permitió re estructurar las siguientes actividades a partir de las dificultades evaluadas en la primera actividad.

En primer lugar, al obtener los resultados de las encuestas diligenciadas, se organizaron los datos tabulando y categorizando los intereses particulares los cuales permitieron iniciar con el diseño de las actividades a aplicar en el EVA, luego de obtener los resultados se escogió un grupo focal de 10 estudiantes teniendo en cuenta dentro del grupo los estudiantes con dificultades presentes en la asignatura de lengua castellana durante el primer semestre del año lectivo.

En consecuencia, se realizó la primera actividad, llamada Cristiano Ronaldo, en la cual consistía en realizar una lectura entorno a la vida del jugador y las dificultades que se le presentaron durante el surgimiento de su carrera profesional, en dicha actividad se le pregunto a

los estudiantes su opinión frente a las dificultades que en su mayoría, los jugadores de fútbol deben atravesar para poder llegar al éxito en sus carreras profesionales y argumentar si el gobierno influye con la falta de oportunidades o es cuestión de falta de talento. Cuyo objetivo era comprender el nivel de coherencia y cohesión en el cual se encontraban los estudiantes, esta actividad se evaluó a partir de los comentarios registrados en el foro.

En la segunda actividad, se realizó la actividad llamada Barras bravas la cual inicio a partir de realizar la lectura de una columna del periódico el tiempo con una postura particular sobre esta práctica, en dicha actividad se solicitó a cada estudiante identificar un problema social como el de la lectura y a partir del problema definir una postura para establecer dos argumentos que lograron apoyar el punto de vista frente al problema social identificado, esta actividad debía ser realizado en un procesador de texto y enviada por correo electrónico.

La tercera actividad tenía como objetivo que los estudiantes identificaran una problemática social luego de ver un video titulado Problemáticas Sociales en Colombia, en el cual actores reconocidos del país presentan una serie de dificultades que se evidencian.

En consiguiente, la cuarta actividad involucro la categoría de Música con la actividad ¿Dónde jugarán los niños?, aludiendo a una canción que involucra una problemática la cual debe ser identificada por los estudiantes ubicando su tipo y argumentado con su opinión acerca de la temática de la canción, adicional su argumento debía estar acompañado por otras canciones relacionadas dando nombre de cantante o banda y mencionar el resumen del mensaje de sus canciones para luego ser enviada por correo electrónico; esta actividad cuenta con un video de apoyo en el cual su contenido digital apoya la comprensión de la temática plasmada en la canción.

Por último, la actividad número cinco llamada fin del mundo perteneciente a la categoría de cine, expone diferentes tráiler relacionados con el fin del mundo de la humanidad, cada una de ellas expones sus características con diferentes temáticas apoyadas de una breve explicación y su video del tráiler correspondiente, por tanto, cada estudiante desde un punto de vista crítico, personal y social debía expresar con argumentos que sustenten cual sería la principal razón por la cual el mundo dejaría de existir tal como lo conocemos actualmente. En esta actividad, se recoge las características de todo el proceso de intervención en la cual se analiza un proceso de cohesión, coherencia y argumentación.

## 6. Resultados

La organización de la información es una actividad muy importante que el investigador debe realizar. Bonilla y Rodríguez (1997) postulan que una buena organización permite que los datos recolectados sean controlados y analizados por quien investiga para su posterior interpretación. Para este trabajo de investigación, se llevará a cabo un proceso de categorización e interpretación para poder dar respuesta al objetivo principal. Se organizará en tres etapas, las cuales serán establecidas teniendo en cuenta la teoría de Bonilla y Rodríguez:

### Categorización y codificación

En esta etapa se recolecta toda la información dispuesta en las actividades de escritura que los estudiantes realizaron. El investigador reordena, divide y agrupa los datos en subconjuntos para realizar la designación de códigos deductivos de análisis. En este caso, las categorías deductivas son la escritura argumentativa apoyada en autores como Daniel Cassany, Felisa Barreto; la lectura apoyada en Emilia Ferreiro, la argumentación en autores como Posada y el EVA apoyada en autores como Silva Quiroz.

Otra clase de organización de datos que se establece es el procedimiento inductivo, en el cual se realiza un análisis de la información buscando patrones recurrentes durante las actividades.

Según Bonilla (1997), en este proceso

“Las categorías emergen de los datos” con base en el examen de los patrones y recurrencias presentes en ellos; el investigador en este caso procura respetar la especificidad propia del material recogido o la propia perspectiva de los actores involucrados. No se tiene como fin reflejar una teoría o un marco analítico previo, sino el marco de referencia lingüístico y cultural del grupo o práctica social estudiada”. (p. 244)

El objetivo de dicho proceso es reducir la cantidad de datos adquiridos durante las actividades y encuestas realizadas, organizando la misma bajo el manejo de patrones que respondan y brinden claridad sobre las características y estructuras del grupo estudiado. Durante el desarrollo de las actividades se observó cómo se iba desarrollando el proceso de escritura y la pertinencia del uso del entorno virtual de aprendizaje (EVA).

Teniendo en cuenta lo que plantea Bonilla, se establecen algunas categorías inductivas de análisis con base en las teorías dispuestas por Cassany, Posada y Silva Quiroz.

Tabla 1.

*Escritura argumentativa basada en los trabajos realizados por los estudiantes*

CATEGORIAS INDUCTIVAS	CÓDIGOS
TRABAJOS DE ESCRITURA DE LOS ESTUDIANTES	
<b>1. Repetición de palabras en una misma frase.</b>	REPALMIFRA
<b>2. Inexistencia de signos de puntuación.</b>	INESIPUN
<b>3. Falta de léxico y sinónimos para expresar ideas sin redundancia.</b>	FALEXSIN
<b>4. Uso excesivo de conjunciones.</b>	USEXCON
<b>5. Fallas en la conjugación verbal.</b>	FALCONVER

Nota. Autoría propia

Tabla 2.

*Argumentación de los estudiantes en sus trabajos escritos*

CATEGORIAS INDUCTIVAS DE ARGUMENTACIÓN	CODIGOS
<b>1. No hay idea principal</b>	NOHAIDE
<b>2. Falta de argumentación en las ideas</b>	FAARGIDE
<b>3. Refuta las ideas de sus compañeros con sustento.</b>	REIDECOMSU

Nota. Autoría propia

Tabla 3.

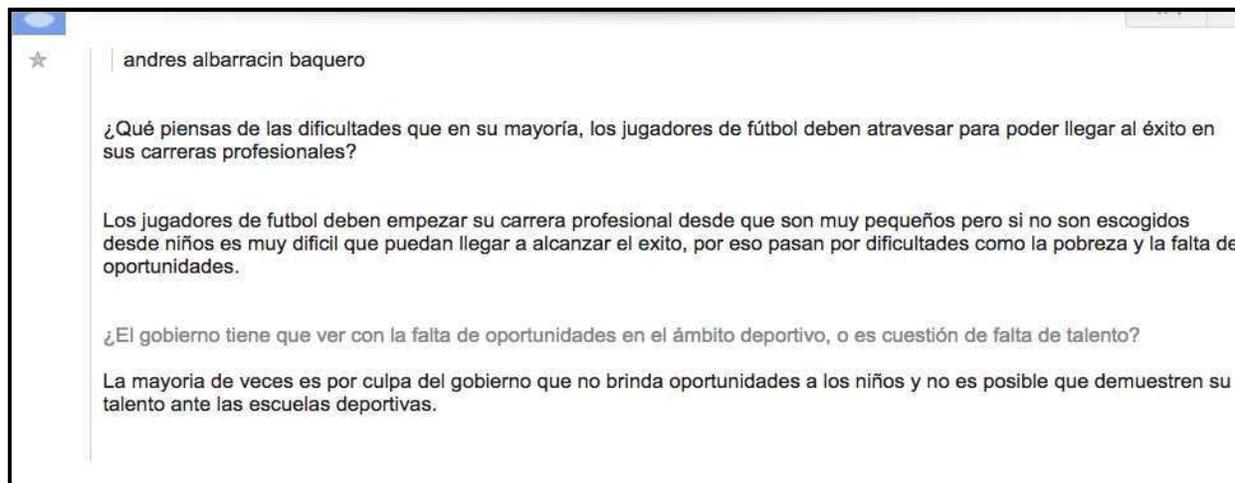
*Uso del EVA*

CATEGORIAS INDUCTIVAS DEL USO DEL EVA	CODIGO
<b>Produce textos más sólidos en un EVA</b>	PROTEXSOLEVA
<b>La participación aumenta al utilizar un EVA</b>	PARAUMEVA

Nota. Autoría propia

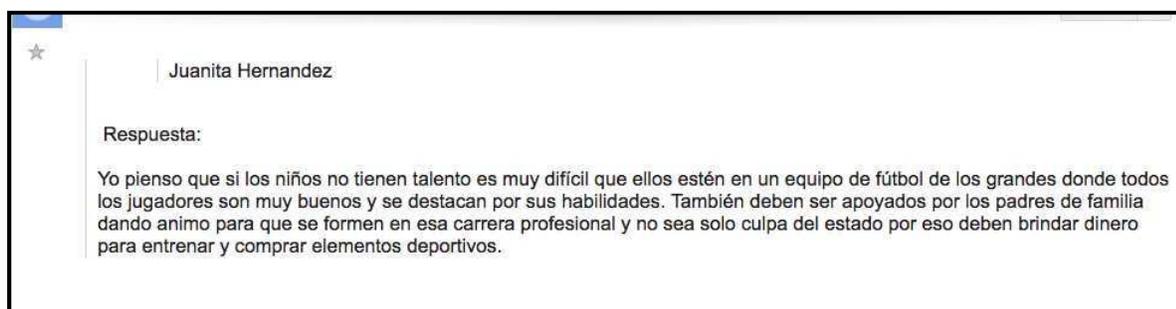
## Actividad 1

Las primeras actividades se enfocaron en el deporte, específicamente la vida de Cristiano Ronaldo y el papel de las barras bravas en el país. El objetivo principal era llamar la atención de los estudiantes con temas controversiales y de su dominio, ya que el fútbol es un elemento que se encuentra en auge. A continuación, se analizarán algunos resultados obtenidos de las actividades teniendo en cuenta la codificación anteriormente expuesta.



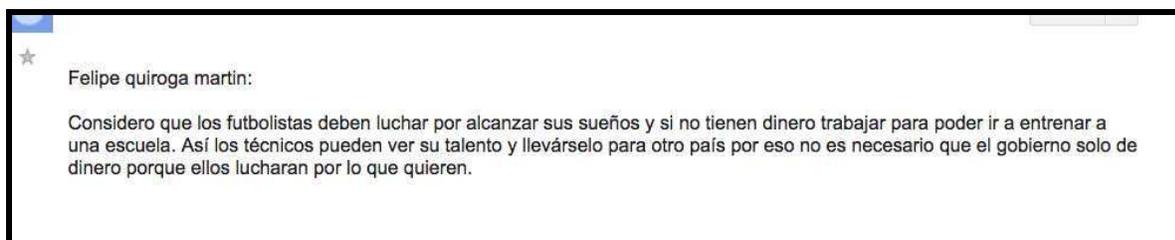
**Figura 2.** *Actividad deporte n°1, Foro.* (Autoría propia)

En este trabajo se puede apreciar que el estudiante tiene una idea clara de lo que quiere expresar; sin embargo, hay debilidades en el uso de los signos de puntuación (INESIPUN), lo cual no permite evidenciar un hilo conductor en la argumentación de su respuesta y no se realiza profundización en las dificultades solicitadas en la pregunta (FAARGIDE).



**Figura 3.** *Actividad deporte n°1, Foro.* (Autoría propia)

En este trabajo se evidencia una idea clara para sustentar, sin embargo, no se evidencia el uso de signos de puntuación (INESIPUN) en la redacción y falta FALEXSIN en el desarrollo de su escrito.

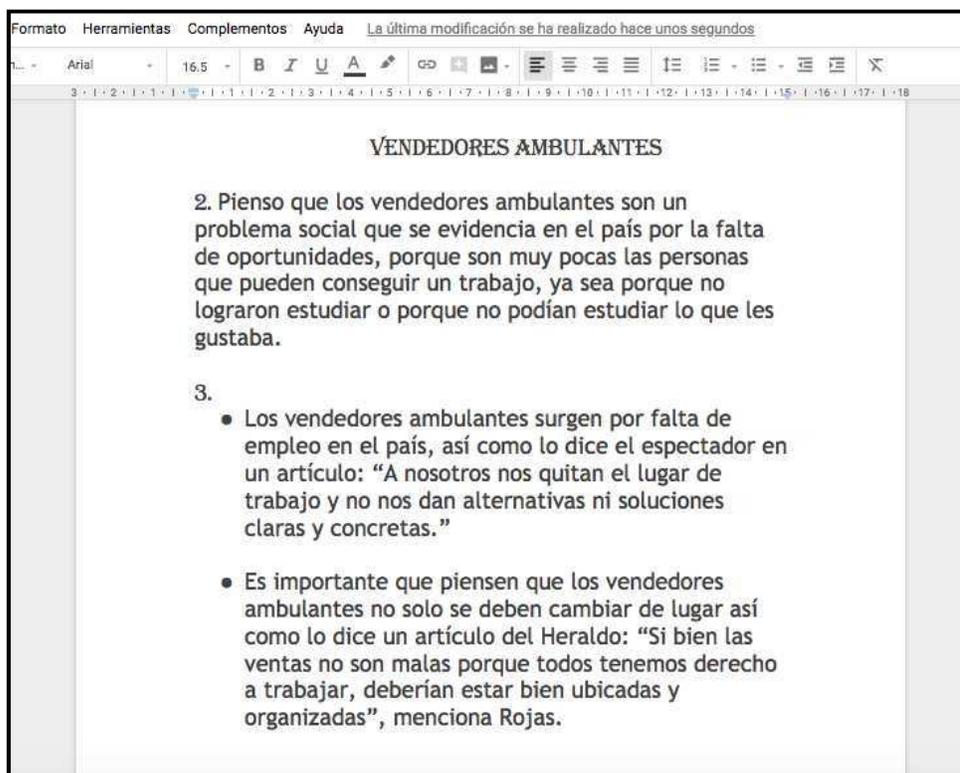


**Figura 4.** Actividad deporte n°1, Foro. (Autoría propia)

En la anterior actividad se evidencia una idea principal clara que es argumentada por el uso de algunos (INESIPUN), se evidencian debilidades en el uso de nuevo léxico y sinónimos para no redundar en la idea (FALEXSIN).

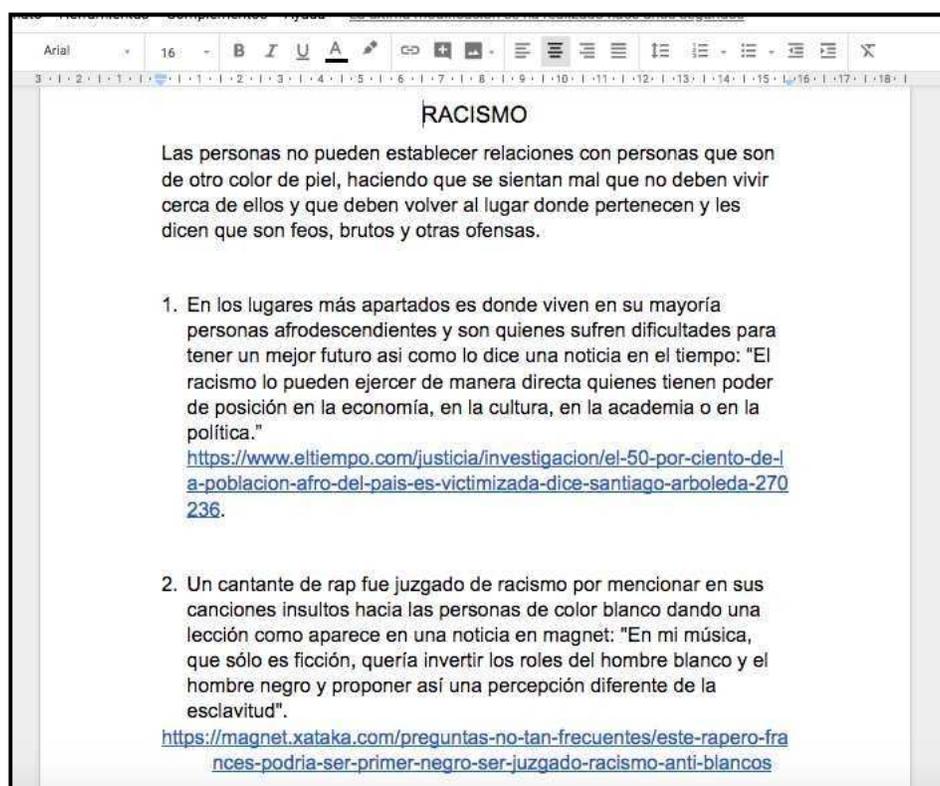
#### Actividad 2

En la siguiente actividad los estudiantes debían identificar una problemática social y argumentar su postura con respecto a la misma. Por lo que tuvieron algunos minutos para pensar al respecto, seguido a esto debían escribir y enviar su comentario argumentando el porqué de su opinión.



**Figura 5.** Actividad deporte n° 2, Artículo. (Autoría propia)

En el desarrollo de la actividad número dos se evidencia que produce textos más sólidos en el EVA (PROTEXSOLEVA) por medio de su redacción, sin embargo, no se evidencia un uso adecuado de signos de puntuación (INESIPUN) y en la construcción gramática falta léxico y sinónimos (FALEXSIN)



**Figura 6.** Actividad deporte n°2, Comentario. (Autoría propia)

La construcción de la actividad anterior evidencia mayor participación en un entorno virtual de aprendizaje (PARAUMEVA) al realizar envíos digitales en los cuales se observa una producción textual más sólida (PROTEXTSOLEVA) haciendo uso de las referencias de la web, se puede realizar una lectura corrida por medio de su postura en la cual da muestra de la claridad de sus ideas.

### Actividad 3

Esta actividad se enfocó en la música y en el mensaje ambiental que brindan los cantantes por medio de sus canciones. Se puede apreciar una canción titulada “Dónde jugarán los niños”. Los estudiantes debían observar el video y escuchar atentamente la letra, para luego dar a conocer su postura frente al mismo y apoyarla con argumentos. Cabe aclarar, que antes de este ejercicio se realizó una explicación breve del uso correcto de los signos de puntuación para no afectar las ideas y así facilitar la coherencia en sus escritos.

La problemática que se identifica es de tipo ambiental. Esta problemática últimamente ha tomado fuerza y cierta alerta a nivel mundial, pues está relacionada con el uso excesivo y desmesurado de los recursos naturales y el resultado catastrófico que eso puede traer. Por ende, varios cantantes, bandas y personajes famosos intentan informar sobre el problema por medio de sus canciones. Otro de los autores que busca mejorar la situación y crear conciencia por medio de su canción titulada Earth Song, en la cual muestra imágenes muy fuertes de la matanza de animales salvajes por robar sus territorios, pieles, marfil y muchas cosas más que la ambición humana les arrebató.

**Figura 7.** *Actividad 3, Música.* (Autoría propia)

En este ejercicio de evidencia que el estudiante hace uso correcto de los signos de puntuación y sus ideas son muy claras (PROTEXSOLEVA). Además, apoya sus ideas postulando a otros autores que defienden las mismas ideas.

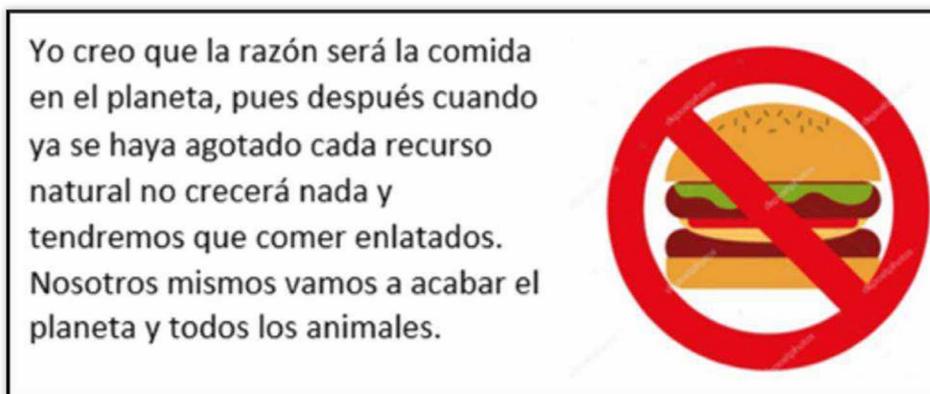
Los animales no merecen los maltratos que algunas personas les dan. Existe gente que los defienden y eso es muy bueno, Leonardo DiCaprio es un actor muy reconocido que también lucha por los derechos de los animales y el calentamiento global. En su cuenta de Instagram se pueden ver fotos y videos del trabajo que él hace. No estoy muy segura, pero creo que tiene una fundación en Estados Unidos en la cual ayuda a los animales.

**Figura 8.** Actividad 3, Música. (Autoría propia)

La estudiante muestra una postura clara frente al tema y postula a un reconocido actor para darle fuerza a su idea (PROTEXSOLEVA). Se evidencia el correcto uso de signos de puntuación.

#### Actividad 4

En la actividad cinco los estudiantes deben observar algunos trailers de películas apocalípticas y debían pensar en la razón por la cual ellos creen que el mundo se podría acabar y terminar de esa manera tal como lo muestra la ciencia ficción.



**Figura 9.** Actividad 4, Fin del mundo. (Autoría propia)

En esta ocasión se evidencia que el estudiante hace un análisis de la situación observada en los videos y así forja su postura frente al tema, quizás falta profundizar en el tema y argumentar con posturas de otros autores. El uso de signos de puntuación es correcto.

En algunos países como Japón, el ser humano ha sido remplazado por robots que hacen el trabajo de las personas. Esa idea me asusta porque seguramente en el futuro habrá muchos robots y dominarán el mundo. El físico Stephen Hawking asegura que la inteligencia artificial acabará con el planeta y que debemos irnos de la tierra a buscar vida en otros planetas.

**Figura 8.** *Actividad 4, Fin del mundo.* (Autoría propia)

El estudiante hace un buen uso de signos de puntuación en cuanto a los aspectos formales. Por otro lado, es interesante su postura ya que, al tener el gusto por el físico, lo usa para argumentar su idea (PROTEXSOLEVA). Buen trabajo.

## 7. Conclusiones

El interesante trabajo que se puede realizar con los estudiantes en las escuelas es importante para forjar en ellos gustos que quizás han dejado de lado por la monotonía en algunas actividades como la escritura. Es indispensable reconocer el papel de la escritura en la sociedad como un medio comunicativo por medio del cual se dan a conocer ideas y pensamientos.

Así mismo, los entornos virtuales de aprendizaje pueden ayudar en gran medida a que se forme un hábito lector en los adolescentes, dado que pueden tener acceso inmediato a la información lo que permite organizar y seleccionar información relevante para sustentar sus argumentos. Los docentes y el sistema educativo deben formar una alianza con estos entornos utilizando las herramientas digitales online de carácter libre que permiten generar por medio de un sinnúmero de aplicaciones un espacio virtual sobre cualquier asignatura que permita incentivar como es el caso de esta investigación el ejercicio lecto-escritor.

Conocer los beneficios que brindan las tecnologías de la información y la comunicación en el sector educativo hace parte esencial para de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, siempre y cuando se apropie el tratamiento y el uso adecuado de la información.

Teniendo en cuenta los resultados, se concluye que la argumentación es una de las puertas a la autonomía y criterio propio frente a problemáticas o situaciones de tipo social, que con un seguimiento juicioso y detallado puede formar seres capaces de proponer soluciones a dichas situaciones.

### **Aporte pedagógico**

Los entornos virtuales de aprendizaje abiertos como es el caso de este proyecto de investigación promueven la alfabetización digital en términos educativos, del mismo modo, permiten acercar más personas a los procesos de enseñanza – aprendizaje incluyendo estudiantes y docentes que deseen adquirir conocimientos, generando especialmente en el estudiante habilidades y competencias digitales que permiten adquirir una autonomía superior en el desarrollo de sus actividades académicas.

Así mismo, el uso de las TIC y los recursos digitales presentes en el diseño del EVA representan ventajas en el proceso de enseñanza, pues permiten la creación online y gratuita a partir de un sinnúmero de herramientas como Google grupos en la creación de foros, plataformas online como wix, recursos audiovisuales desde YouTube, entre otros. Las cuales se relacionan entre sí como herramientas que permiten al docente y a los estudiantes acceder a la información y hacer un uso adecuado del tratamiento de la información.

Por último, y basándonos en los resultados de esta investigación es importante que sea cual sea la habilidad que se requiera fortalecer por medio de un entorno virtual de aprendizaje, es fundamental involucrar los intereses, los medios de difusión, los medios de comunicación y las tendencias actuales en tecnología, pues son estas las cambiantes en un contexto particular para cualquier tipo de estudiantes.

## Referencias

- Barreto, F. (2010). *Lengua Escrita en el Aula*. Bogotá: Editorial ECOE.
- Bastos, N. (2017). *La wiki en la escritura argumentativa de los estudiantes del grado 902 (Trabajo de grado)*. Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia.
- Bonilla, E. y Rodriguez, P. (1997). *Más allá del dilema de los métodos*. Norma
- Cassany, D. (1993). *Reparar la Escritura*. Barcelona: Editorial Graó.
- Cassany, D. (1995). *La Cocina de la Escritura*. Barcelona: Editorial Anagrama
- Castaño, C. y Cabero, J. (2013). *El m-learning y los entornos virtuales de las universidades*. Madrid, España: Editorial síntesis S.A.
- Castro, E. (2010). *El Estudio de Casos como Metodología de Investigación y su Importancia en la Dirección y Administración de Empresas*. *Revista Nacional de Administración*. Costa Rica.
- Castro, S., Guzmán, B., Casado, D. (2007). *Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje*, Laurus, vol. 13, núm. 23, 213-234.
- Cure, G. y Lara, G. (2016). *Ambientes virtuales de aprendizaje para favorecer la comprensión lectora de textos argumentativos en instituciones oficiales (Tesis de maestría, Universidad de la Costa)*. Recuperado de: <http://repositorio.cuc.edu.co/xmlui/bitstream/handle/11323/1610/32711557-26862739.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Diaz, Á. (2013) *TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica*, *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 6–49.
- Errázuriz, M. (2014) *El desarrollo de la escritura argumentativa académica: los marcadores discursivos*. *Revista Onomázein*. Universidad Católica de Chile.
- García, J. (2012). *Aulas del siglo XXI: retos educativos*, *Colección Conocimiento educativo*, 18-404.
- Ferreiro, E. y Teberosky, A. (2005). *Los Sistemas De Escritura En El Desarrollo Del Niño*, México, Editores Siglo XXI.
- Frugoni, S. (2006) *Imaginación y Escritura, la enseñanza de la escritura en la escuela*. Buenos Aires. 1era edición, Libros del Zorzal.
- Gómez, J. (2012). *La Formación de Estudiantes de Grado Undécimo en el Campo de la Escritura Argumentativa. Estudio de Caso de Cuatro Colegios Públicos de Bogotá*. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. Bogotá D.C.
- Gómez, P. (2010). *Argumentación, teoría y práctica*, Colombia, Editorial Universidad del Valle,

Programa Editorial.

Hernandez, R. (2006). Metodología de la Investigación. Editorial Mc Graw Hill, México.

Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación-ICFES. (2018). Publicación de resultados Saber 3°, 5° y 9°. Bogotá.

Krumsvik, R. (2008). Situated learning and teachers' digital competence. *Education and Information Technologies*, 13(13), 279-290.

Lerner, D. (2001). Leer y Escribir en la Escuela. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Litwin, E. (2009), Tecnologías educativas en tiempos de Internet, Avellaneda, provincia de Buenos Aires, Argentina: Amorrourtu editores.

Martinez, N., Galindo, R., Galindo, L. (2013). Entornos virtuales de aprendizaje abiertos; y sus aportes a la educación (Ponencia, Universidad de Guadalajara). Recuperado de: <http://www.udgvirtual.udg.mx/encuentro/encuentro/anteriores/xxi/ponencias/80-127-1-RV.pdf>.

McKernan. (2001). Investigación acción y curriculum. Madrid, España: Morata.

Montero, E., Ruiz, M., y Díaz, B. (2012). Aprendiendo con videojuegos. Narcea, S.A. de ediciones.

Pérez, H. (1995). Comunicación Escrita. Bogotá: Editorial Magisterio.

UNESCO, (2017), TIC, educación y desarrollo social en América Latina y el Caribe, Cetic.br, Montevideo.

Silva, J (2011). Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje. Editorial UOC.

Suárez, A. (2015) Desarrollo de la Lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos. *Apertura, Revista de Innovación Educativa*. Colombia-México.

Yin, R. (1989). *Case Study Research: Design and Methods*, Applied social research Methods Series, Newbury Park CA, Sage.

## Anexos

Anexo 1.

**UNIVERSITARIA UNIAGUSTINIANA  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA  
COLEGIO AGUSTINIANO NORTE GRADO  
OCTAVO**

**ENCUESTA DE DIAGNÓSTICO SOBRE INTERESES**

Estamos realizando un estudio sobre los intereses particulares de los estudiantes de grado octavo del Colegio Agustiniانو Norte, por favor responda marcando una de las opciones.

1. ¿Cuál de los siguientes medios de difusión prefiere utilizar para expresar sus opiniones?

- Ensayo
- Plataforma virtual
- Debate
- Reseña

2. ¿De las siguientes actividades, cual prefiere hacer?

- Leer
- Escribir
- Ver televisión
- Interactuar en un dispositivo digital

3. ¿De los siguientes medios de comunicación, cual prefiere para transmitir sus ideas?

- Escrito
- Discurso
- Foro virtual
- Ninguna de las anteriores

4. Cuando debes buscar información ¿A cuál de los siguientes recursos recurre frecuentemente?

- Libros
- Docentes
- Internet
- Ninguna de las anteriores

5. ¿Sobre cuál de los siguientes temas leyó la última vez que lo hizo?

- Deporte
- Ciencia
- Videojuegos
- Cine
- Televisión
- Salud
- Sociedad
- Otro ¿Cuál? \_\_\_\_\_

6. ¿Cuál es el principal beneficio que le encuentras al uso de dispositivos móviles?

- Facilidad para estudiar
- Comodidad y relajación
- Rapidez en búsqueda de información
- Aprendizaje más efectivo

7. ¿Al desarrollar un trabajo escrito, como prefiere hacer entrega de sus trabajos?

- Escrito a mano
- Escrito digital
- Enviar por correo electrónico
- Ninguna de las anteriores

8. Si tuviera la oportunidad de escribir un artículo de opinión, ¿Cuál de los siguientes temas escogería como base para el mismo?

- Deporte
- Música
- Ciencia
- Videojuegos
- Ninguna de las anteriores ¿Cuál? \_\_\_\_\_

9. ¿Le gustaría que en las instituciones se llevaran a cabo más actividades relacionadas con la escritura en medios virtuales?

- Si
- No
- 

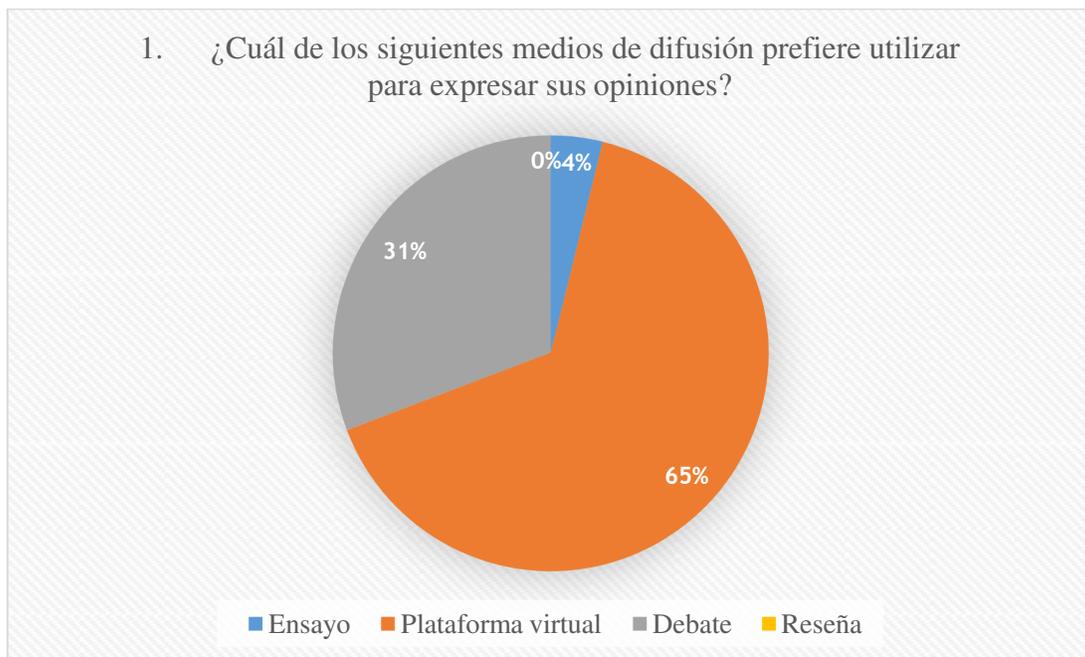
10. Al entablar una conversación con otra persona, ¿Cuál de los siguientes temas se le facilita para conversar?

- Deportes
- Videojuegos
- Arte
- Música
- Ciencia

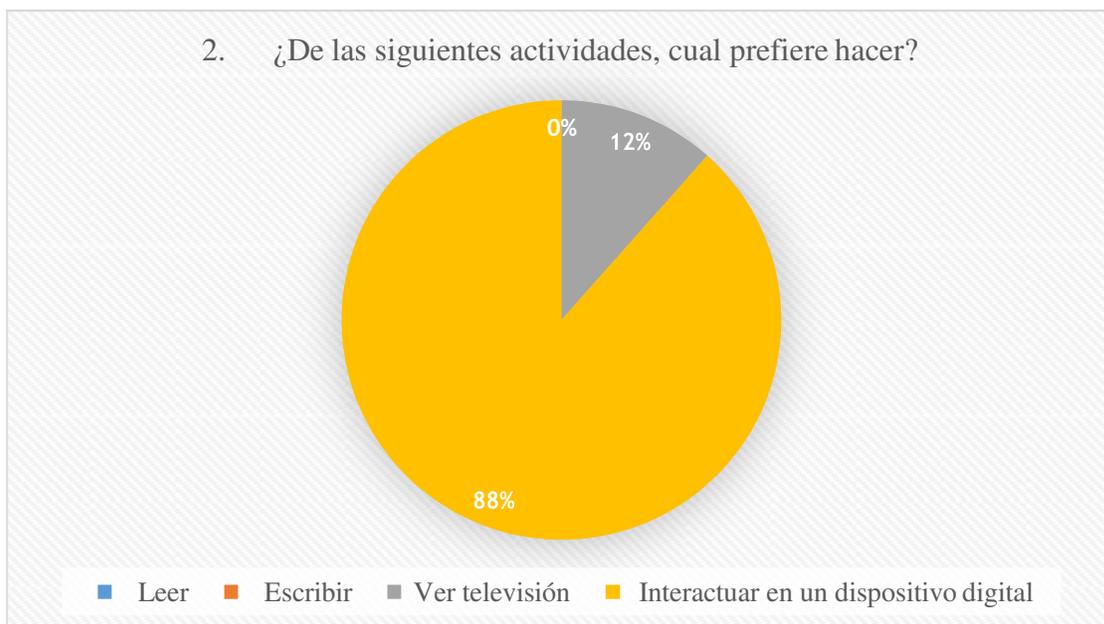
11. Si viajaras el día de mañana a un lugar donde solo puedes usar un objeto, ¿Cuál de los siguientes objetos llevarías?

- Balón - pelota
- Reproductor de audio
- Un videojuego
- Un libro

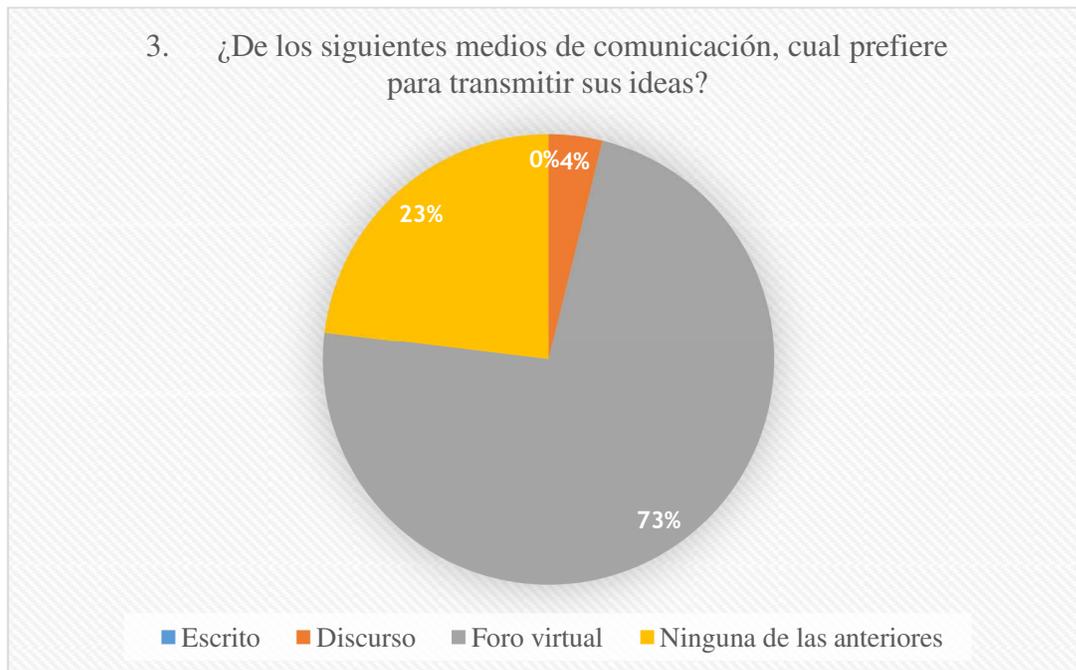
## Anexo 2.



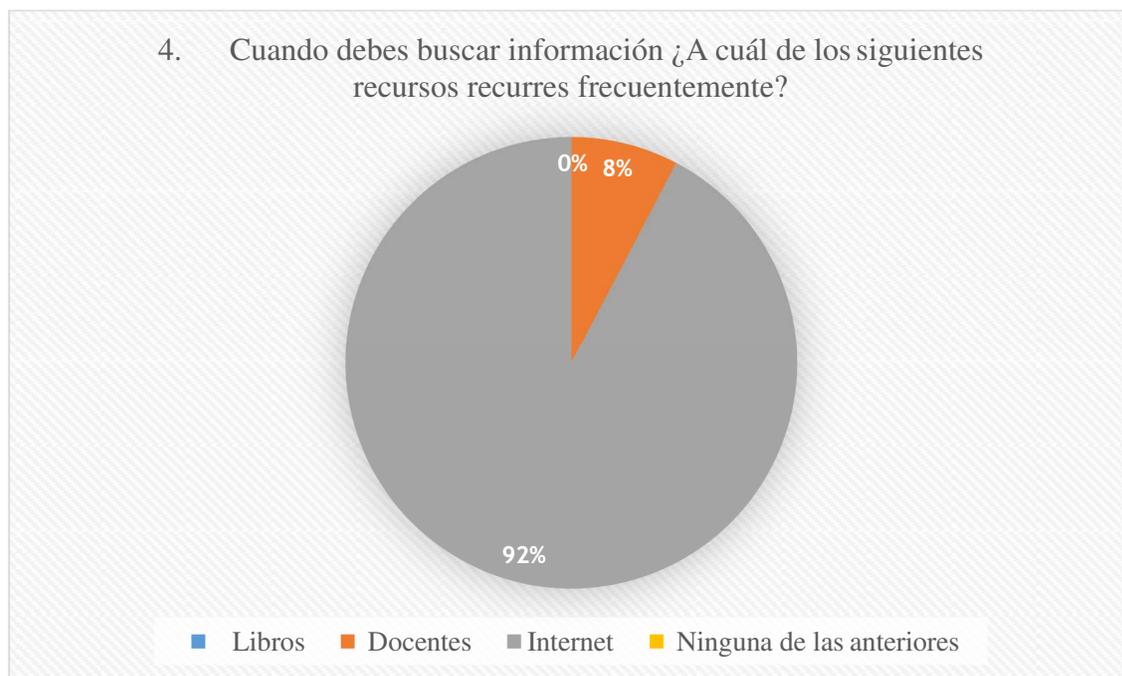
## Anexo 3.



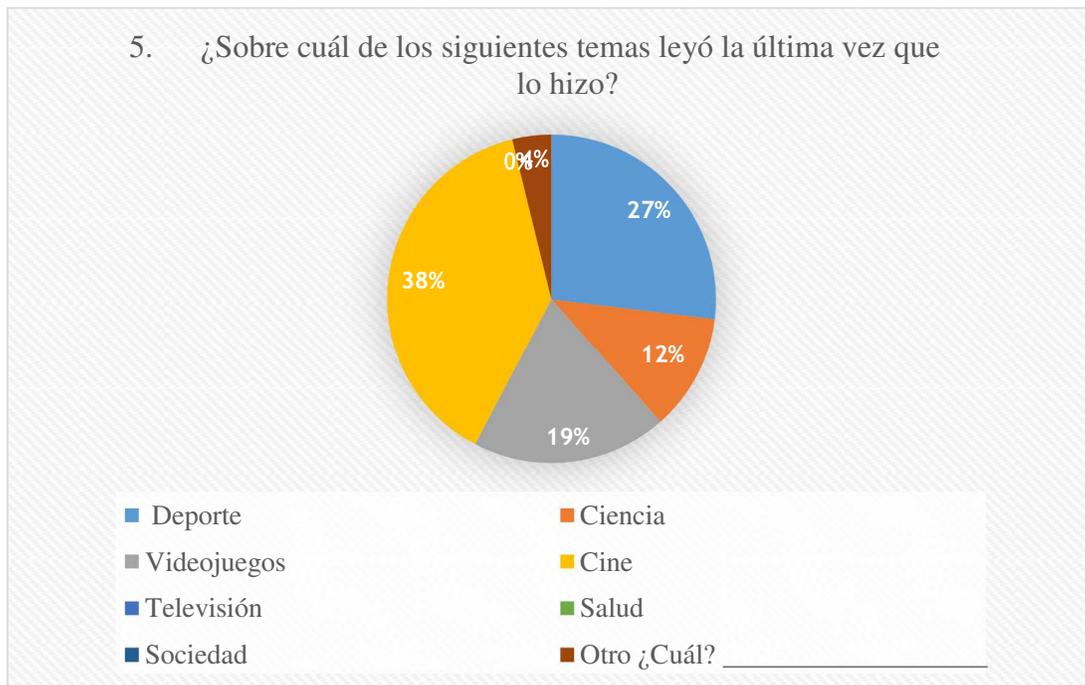
## Anexo 4.



## Anexo 5.



## Anexo 6.



## Anexo 7.

