REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: INFORMÁTICA Y DISEÑO INSTRUCCIONAL
MÉRIDA- VENEZUELA

ANÁLISIS DEL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN DE TERCER GRADO DEL PROYECTO CANAIMA EDUCATIVO

Autor:

Licda. Nidya E. Contreras Ch.

Mérida, enero 2015

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: INFORMÁTICA Y DISEÑO INSTRUCCIONAL
MÉRIDA- VENEZUELA

ANÁLISIS DEL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN DE TERCER GRADO DEL PROYECTO CANAIMA EDUCATIVO

Trabajo Especial de Grado para optar al Título de Magíster en Educación Mención Informática y Diseño Instruccional

Autor:
Licda. Nidya E. Contreras Ch.
C.I. Nº V.-13.013.583
Tutor:

Dr. Oscar Alberto Morales
C.I. Nº V.-10.313.342

Mérida, enero 2015

HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
MÉRIDA - VENEZUELA

ACTA DE VEREDICTO

Nosotros, Profesores Oscar Alberto Morales (Tutor-Presidente del Jurado), de la Facultad de Odontología, Josefina Peña de la Facultad de Humanidades y Educación y Hendry Luzardo Martínez de la Facultad de Humanidades y Educación; designados como Miembros del Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado: **"ANÁLISIS DEL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN DE TERCER GRADO DEL PROYECTO CANAIMA EDUCATIVO"**, presentado por la Licenciada **CONTRERAS CHACÓN NIDYA EMPERATRIZ,** titular de la Cédula de Identidad Nº **13013583**, reunidos para evaluar dicho trabajo, y una vez realizada la presentación y defensa correspondiente, emitimos el siguiente veredicto: **APROBADO MENCIÓN HONORÍFICA,** de acuerdo al artículo 24 del Reglamento de la Maestría en Educación, Mención Informática y Diseño Instruccional Vigente, para optar al grado de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INFORMÁTICA Y DISEÑO INSTRUCCIONAL.**

En fe de lo cual firmamos en la ciudad de Mérida, a los veintidós días del mes de enero del año dos mil quince.

Prof. Oscar Alberto Morales
C.I. 10313342
Presidente del Jurado
Tutor

Prof.(a) Josefina Peña
C.I. 681455

Prof. Hendry Luzardo Martínez
C.I. 10917814

Maestría en Educación
Meidi ula Mención Informática y Diseño Instruccional
Av. Las Américas, Conjunto Liria. Edif. B Mario Bossetti, 2do piso, Aula B-20. Mérida 5101 - República Bolivariana de Venezuela.
Teletax: (58 - 274) 240 1740 | Correo_e: meidi@ula.ve - meidi.ula@gmail.com | Web: http://www.meidiula.com

DEDICATORIA

A:

Auxiliadora, *mi mamá, mujer ejemplar columna vertebral en todos mis éxitos y triunfos.*

José Elías, *mi hijo prolongación de mi vida, motor que impulsa mi día a día. Por ti todo.*

Nelly y Nury*, mis dos grandes hermanas. Por estar siempre ahí.*

Mis sobrinos *Gabriela, Francis, Dayana, Reyitos. Espero servirles de motivación.*

Mis sobrinos nietos *Paula, Sophia, Nicole, Gabriel y Sebastián. Una razón más para seguir adelante.*

Julio Pernia *por ser el padre que me ha criado y apoyado en todo momento.*

SI ES POSIBLE y todo gracias a Ustedes……LOS AMO

AGRADECIMIENTO

El culminar esta tesis de maestría, es uno de los logros más anhelados e importantes de mi vida, ya que ha sido el reto hasta ahora más dificultoso de alcanzar y para conseguirlo he contado con la ayuda y colaboración de muchas personas que de una manera u otra han contribuido a ello, por tanto quiero agradecer:

- Quiero dar mi más sincero agradecimiento al **Dr. Oscar Morales**, por su permanente y constante apoyo, por su gran enseñanza como tutor e investigador, desde el inicio de esta investigación.
- A la **Msc. Gloria Mousalli**, Coordinadora de la Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional de la Universidad de los Andes (ULA) Mérida, por su colaboración y preocupación para finalizar esta investigación.
- Un especial agradecimiento a la Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional de la Universidad de los Andes (ULA) Mérida por permitirme haberme formado en esta área de la educación.
- De manera especial quiero agradecer a la **Msc. Jimena Pérez**, por su preocupación constante para la culminación de este trabajo de investigación, su apoyo incondicional ha contribuido con mi formación como persona.
- A mi amiga y compañera en este camino **Licda. Yamelis**, su entusiasmo y su forma positiva de ver las cosas siempre levantaron mi ánimo para seguir adelante.
- Finalmente, y para nada menos importantes quiero agradecer la irremplazable presencia de mi madre **Auxiliadora, mi hijo José Elías y Julio Pernia** que siempre me apoyaron incondicionalmente, con sus consejos, ánimos, estímulos, sacrificios y comprensión para seguir adelante en la culminación de este trabajo.

Gracias a todos y a todas aquellas personas que de una u otra manera contribuyeron con esta meta hoy alcanzada.

TABLA DE CONTENIDO **Pág.**

APROBACIÓN DEL JURADO……... iii
DEDICATORIA……... iv
AGRADECIMIENTO…….. v
TABLA DE CONTENIDO……... vi
LISTA DE CUADROS……. vi
LISTA DE FIGURAS……... x
RESUMEN……... xi
Introducción…….. 1
CAPÍTULO I……... 4
EL PROBLEMA……... 4
1.1 Planteamiento del Problema…….. 4
1.2 Objetivos de la investigación……. 8
1.2.1 Objetivo General…….. 8
1.2.2 Objetivos Específicos……... 8
1.3 Justificación de la investigación…… 9
CAPÍTULO II……. 11
MARCO TEÓRICO…….. 11
2.1 Antecedentes de la Investigación…… 11
2.2 Bases Teóricas…… 16
2.2.1 Aprendizaje…….. 16
2.2.2 Teorías del aprendizaje…… 17
a) Conductismo de Skinner…… 17
b) Cognitivismo de Jean Piaget……. 18
c) Constructivismo social de Lev Vigostcky……. 19
d) Aprendizaje significativo de Ausubel…… 20
2.2.3 Enseñanza…… 21
2.2.3.1 Enfoques de la enseñanza…… 21
a) Enfoque técnico…….. 22
b) Enfoque práctico…… 22

c) Enfoque socio critico……. 23
d) Enfoque constructivista……. 24
2.4 Concepción de la enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura… 25
2.5 La lectura…… 25
2.5.1 Modelos de concepción teórica de la lectura…… 28
a) Mecanicista…… 28
b) Organicista……. 28
c) Transaccional……. 29
2.6 La escritura…….. 30
2.6.1 Modelos de escritura…… 30
a) Flower y Hayes…….. 30
b) Bereiter y Scardamalia……... 32
c) Frank Smith…… 34
2.7Proyectos Educativos Mediados por Tecnologías de Información y 35
Comunicación…… 39
2.8 Descripción del Proyecto Canaima Educativo…… 39
2.8.1 Historia……. 40
2.8.2 Características…….. 41
2.8.3 Importancia…….. 41
2.8.4 Convenios……. 41
2.8.5 Modalidades……. 42
CAPÍTULO III…… 44
MARCO METODOLÓGICO……... 44
3.1 Descripción de la investigación…….. 44
3.2 Nivel de la investigación……. 44
3.3 Diseño de la investigación…….. 45
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos…… 46
3.4.1 Entrevista no estructurada……. 46
3.5 Técnicas de análisis……. 46
3.5.1 Análisis de contenido…… 46

3.5.2 Análisis del Discurso…… 47
3.5.3 Fases del análisis……. 47
CAPÍTULO IV…… 50
ANÁLISIS DE DATOS…… 50
4.1 Descripción del Proyecto Canaima Educativo…… 50
4.2 Objetivos……. 50
4.2.1 Objetivo general…… 51
4.2.3 Objetivos específicos…… 51
4.3 Descripción de la computadora Canaima…… 52
4.3.1 Componente familia…….. 56
4.3.2 Componente docente……. 57
4.3.3 Componente estudiante……. 58
4.4 descripción del área de lenguaje y comunicación 3º grado computadora 60
Canaima…….. 60
4.4.1 Actividades digitalizadas para los aprendizajes……. 60
4.4.2 Descripción componente "Mi cajita de aventuras"…… 60
4.4.3 Sección Videos……... 64
4.5 Análisis del área de lenguaje y comunicación…… 67
a) La concepción de la lengua en las actividades digitalizadas de los Aprendizajes……..... 68
b) El proceso de enseñanza aprendizaje del Proyecto Canaima Educativo 69
c) El proceso de lectura y escritura presente en el área de lenguaje y comunicación…….. 75
d) La ideología presente en el área de lenguaje y comunicación…… 81
CAPÍTULO V……
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES…… 94
5.1 Conclusiones……... 94
5.2 Recomendaciones……... 96
REFERENCIAS…… 98

Anexos……. 105

Apéndices…….. 107

LISTA DE CUADROS

Nº **Pág.**

1 Características técnicas generales del equipo dirigido a estudiantes…… 50

2 Articulación estratégica del Proyecto Canaima…… 51

LISTA DE FIGURAS

Nº		Pág.
1	Pantalla inicial Portátil Canaima……	52
2	Pantalla Inicio Catalogo de 3º grado……	54
3	Pantalla de inicio animada……...	54
4	Recomendaciones de Uso……...	55
5	Pantalla de los tres componentes……	56
6	Catálogo componente familia……	57
7	Catálogo componente docente……	58
8	Ficha pedagógica……	58
9	áreas del catálogo de tercer grado…….	59
10	Actividades Digitalizadas para los aprendizajes…….	61
11	formatos de los contenidos…….	61
12	actividades de los contenidos…….	62
13	Botón Sugerencias y Orientaciones……	63
14	Catálogo Mi cajita de aventuras……..	64
15	Catálogo videos……	64
16	Pantalla video “anda a llorar al valle”……	65
17	Pantalla video “Aquiles Nazoa”……..	65
18	Pantalla video “Canaima va a la casa”……	66
19	Pantalla video “Ilusiones”……	67
20	Sección” leyendas venezolanas”…….	71
21	actividades sección “Saberes de expresión popular”…….	72
22	Concepto sección “usemos los sustantivos y los adjetivos……	72
23	actividades sección “Saberes de expresión popular”……	74

24 actividades sección "Es necesario respetarnos y apoyarnos"…… 74
25 Coplas ¿Pronto se va Febrerito?..... 75
26 Adivinanzas sección "Saberes de expresión popular"…… 76
27 Trabalenguas sección "Saberes de expresión popular"…… 76
28 video "Cururú y el doctor"…… 77
29 Texto "Penas de alegrías de dos madres al recordar a su hijo amado"… 78
30 Texto "El inicio la independencia lograda por los animales"…… 79
31 Actividad Texto "El niño de la India"…… 80
32 Actividad Texto "El niño de la India"…… 80
33 sección "Es necesario respetarnos y apoyarnos"…… 82
34 sección "leyendas venezolanas"…… 82
35 sección "Saberes de expresión popular"…… 83
36 Presentación de las áreas…… 84
37 Cierre del catálogo de contenidos 3º grado…… 85
38 Trabalenguas contenido "Saberes de expresión popular"…… 85
39 Cuento "El inicio de la independencia de los animales"…… 86

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: INFORMÁTICA Y DISEÑO INSTRUCCIONAL
MÉRIDA- VENEZUELA

Análisis discursivo del Área de Lenguaje y Comunicación de Tercer Grado Del Proyecto Canaima Educativo

Trabajo Especial de Grado para optar al Grado de Magíster en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

Autor: Contreras Ch. Nidya E.
Fecha: Enero2015

RESUMEN

La educación primaria, ha ido ahondando el uso de programas educativos tecnológicos, con el fin de infundir en los estudiantes una visión más amplia y positiva de las ventajas de las tecnologías dentro de su formación académica. En tal sentido, el objetivo principal de esta investigación fue aanalizar discursivamente el área de lenguaje y comunicación de tercer grado del Proyecto Canaima Educativo, bajo una metodología enmarcada en un nivel descriptivo y un diseño transversal. Se utilizó como instrumento para la recolección de datos una entrevista no estructurada aplicada a 12 docentes cuyos resultados se contrataron con el análisis realizado por la autora utilizando las técnicas de análisis de contenido y análisis discursivo. Los hallazgos obtenidos fueron los siguientes: que la concepción del proceso de enseñanza /aprendizaje en el área de lenguaje y comunicación del tercer grado a partir del Proyecto Canaima Educativo es un proceso que está diseñado bajo el enfoque de la teoría conductista predominio de la enseñanza a través del concepto, la estructura de las actividades digitalizadas mantienen la misma secuencia (concepto, ejemplos, orientaciones y sugerencias), la ideología presente en estos contenidos se observó que existen comentarios claros dirigidos a la ideología política que el actual gobierno nacional ha venido implementando desde echando mano para introducir su teoría sobre el socialismo lo que supone un indicio de la intención de los autores que han compilado e introducido este material en las computadoras del Proyecto Canaima Educativo, utilizando estos textos como vehículo de transmisión de textos ideológicos. Existen otros ejemplos en los que se realzan positivamente la enseñanza de los valores de honestidad, respeto, solidaridad y sobre todo la importancia que se le da a la igualdad y a la reivindicación del trabajo, asimismo, grupo de figuras humanas en la que el equilibrio es igual en el género femenino como el género masculino, resaltando la diversidad racial, mostrando personas afro descendiente, mestizas, e indígena, exponiendo la diversidad cultural que existe en Venezuela. Se insiste en la promoción de la identidad nacional identificando al país a través de su vegetación, su fauna, monumentos históricos representativos de las diferentes regiones que conforman el país. En conclusión se observoa través del Proyecto Canaima Educativo se han introducido algunos contenidos expuestos en las diferentes actividades digitalizadas de aprendizaje en las que se reivindican los valores de honestidad, justicia, respeto y en la que se muestran con claridad textos con gran carga ideológica política dirigida a los padres y representantes. **Palabras clave:** Análisis de contenido, Proyecto Educativo Canaima, Enseñanza Aprendizaje, Lectura, Escritura.

INTRODUCCIÓN

Vivimos en un mundo globalizado, en una sociedad impulsada por el desarrollo acelerado de las tecnologías de información y comunicación (TIC), que desde hace varios años se ha insertado en la esfera educacional, la cual ha venido imponiendo nuevas exigencias a docentes, estudiantes, instituciones educativas, entre otros, quienes deben emplear todas las potencialidades de estos recursos con el doble propósito de contribuir a elevar la calidad del proceso educativo y cubrir las necesidades en la actualidad que demandan sus protagonistas.

La incorporación de las TIC en las diferentes áreas de la vida diaria, pueden generar diferentes formas de empleo de las mismas, desde su uso como mejoramiento de las clases tradicionales a ser la base a partir de la cual se organiza todo un plan educacional; de esta manera, el proceso de enseñanza aprendizaje debe dar lugar a nuevos modelos pedagógicos que aprovechen todas sus posibilidades. Estos cambios generan la necesidad de orientar un modelo que sea capaz de dar respuesta a las necesidades actuales educativas que los estudiantes de la educación primaria tienen. Se hace entonces imprescindible, analizar los modelos en funcionamiento y saber si son capaces de dar respuesta a estas necesidades que dicha situación genera.

Ya no existen dudas de que la información es vital para cualquier persona y para la sociedad en su conjunto. Cada vez, se hace más necesario que las personas cuenten con competencias específicas para el acceso, uso, evaluación y análisis de los recursos de información que las tecnologías ponen a su alcance en grandes volúmenes.

Pero no es suficiente contar solo con la información que cada día nos va llegando para ser parte de la sociedad actual. Esta información que llega es externa al individuo sin embargo, el conocimiento es construido mediante la asimilación y elaboración interna que este hace de la misma. Este proceso es lo que hace un ser autónomo, crítico y en libertad.

Ceretta (2010), afirma que las "TICs favorecen el acceso masivo a la información, pero no se debe perder de vista que son un instrumento y no un

fundamento de la nueva sociedad" (p. 21). No basta, entonces, con tener información, sino que los cambios sociales, económicos, políticos y culturales se producen a partir de la generación del conocimiento por parte de los individuos como resultado de la apropiación de la información y la elaboración intelectual que la persona hace de ella.

Producto de esta realidad, se ha venido dando la introducción de portátiles escolares en América Latina y en Europa en las aulas de clases, como una nueva realidad educativa, siendo una iniciativa lanzada por Nicholas Negroponte en el año 2005 en Estados Unidos con una campaña denominada One Laptop per Child (OLPC) y que siguió en cadena por diferentes países con diferentes nombres como Plan Ceibal en Uruguay en el 2005, una laptop por niño en Perú en el 2007, en España Escuelas 2.0 en el 2009 o en Venezuela Proyecto Educativo Canaima desde el 2009 por citar algunos ejemplos. Severin y Capota (2011:10)

Las investigaciones realizadas en los últimos años, como las que se mencionan a continuación: Actitud de los docentes ante el uso de las TIC en el marco del Proyecto Canaima Educativo, Proyecto Canaima Educativo hacia la apropiación tecnológica, Actitud de los docentes en el uso de las TIC en el marco del Proyecto Canaima Educativo, Impacto Socioeducativo del Proyecto Canaima, Estrategias Pedagógicas para la aplicación del Proyecto Canaima Educativo como Recurso de Enseñanza dirigidas a los docentes, entre otras, hasta ahora cada una de ellas, aporta sobre estas experiencias datos interesantes como la implantación de estas portátiles en el aula y la disminución de la brecha digital, más no hacen mención del impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes, ni mucho menos como están concebidos los contenidos presentes en estas portátiles escolares.

En tal sentido, el objetivo de esta investigación es analizar discursivamente el área de lenguaje y comunicación del tercer grado del Proyecto Canaima Educativo.

El desarrollo de esta investigación, está bajo el paradigma cualitativo, con un nivel descriptivo y un diseño transversal. Para ello, esta investigación se dividió en tres fases: 1) investigación documental preliminar fase en la que se revisaron documentos relacionados con los programas 1:1 2) fase en la que se realizó la recolección de los datos y, 3) fase en la que se realizó el análisis final, integrándose en

un análisis, procesamiento e interpretación final. Coherente con esta orientación metodológica, se utilizaron las técnicas de análisis de contenido y análisis discursivo.

Este trabajo especial de grado, ha sido organizado en cinco capítulos presentados de la siguiente manera:

El primer capítulo presenta la descripción del problema, seguido por las interrogantes que guiaron la investigación, los objetivos, la importancia de la investigación y la justificación del estudio desde la perspectiva de la investigación.

En el segundo capítulo se muestra una revisión de los antecedentes y el marco teórico que sirvió como base esta investigación. Esta revisión se refiere específicamente a: las concepciones teóricas sobre la enseñanza, el aprendizaje, la lectura, la escritura y la relación de estas concepciones con la práctica; los diferentes métodos de enseñanza y los diferentes proyectos mediatizados por las Tecnología de Información y Comunicación (TIC).

En el tercer capítulo se describe el marco metodológico de la investigación: los procedimientos de recolección de datos utilizados y el análisis llevado a cabo. Éste incluye el análisis de los contenidos del Programa Canaima Educativo en el área de lenguaje y comunicación del tercer grado del sistema de educación primaria en Venezuela.

En el cuarto capítulo se muestra el análisis de los datos en el siguiente orden: descripción física del Proyecto Canaima Educativo, descripción del programa a nivel general, descripción del área de lenguaje y comunicación del tercer grado del Proyecto Canaima Educativo y posteriormente el análisis de la misma.

En el quinto y último capítulo se exhiben las conclusiones a las que se llegó en esta investigación; además se presenta recomendaciones para la investigación en el campo del análisis de contenido y el discurso que podrían dar origen a nuevos planteamientos para investigaciones posteriores.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

La educación primaria, ha ido ahondando el uso de programas educativos tecnológicos, con el fin de infundir en los estudiantes una visión más amplia y positiva de las ventajas de las tecnologías dentro de su formación académica. En tal sentido, este capítulo pretende mostrar lo que en diferentes partes del mundo como Europa, América Latina y específicamente en Venezuela, se ha venido implementando relacionado con proyectos educativos tecnológicos, entre ellos el Proyecto Canaima Educativo. Es por ello, que este capítulo se estructura de la siguiente manera: planteamiento del problema, objetivos de la investigación y justificación de la investigación.

1.1 Planteamiento del problema

Uno de los elementos que se ha podido apreciar en el ámbito educativo en las primeras décadas del nuevo milenio han sido las TIC, una herramienta que en los diferentes aspectos de la vida diaria han generado diversas aplicaciones: desde su uso en las casas, empresas, negocios, cybers, hasta el mejoramiento de las clases a servir de base para realizar proyectos educativos; los cuales deben dar lugar a nuevos modelos pedagógicos que aprovechen todas sus posibilidades.

Del mismo modo, el diseño de las áreas de aprendizaje a transmitir en acciones formativas virtuales, ha pasado por diferentes fases influenciadas tanto por la tecnología disponible como por el conocimiento que hemos estado adquiriendo sobre

la formación digital, como es el caso de software educativos, manuales en línea, herramientas multimedia, entre otras; destinadas a reforzar en los docentes y estudiantes de primaria su dominio y efectividad en el uso de estas herramientas; logrando con esto no solo enriquecer sus recursos de enseñanza y aprendizaje, sino afianzar las características de docentes y estudiantes de la sociedad red como lo indica la Organización de las Naciones Unidas para la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2008 citado en El Hamra y Vera 2012 : 2).

En este contexto, se presentan los diferentes tipos de proyectos educativos, entre los cuales tenemos los proyectos educativos implantados en el mundo, denominados modelos Uno a Uno, llamados así (que con frecuencia se abrevia 1:1, 1-1 o 1 a 1) porque se ha usado para describir la proporción de dispositivos digitales por niño, con la meta de que cada uno de ellos tenga acceso a un dispositivo digital portátil, generalmente con acceso a Internet, para fines educativos, todo esto con el propósito de acortar la brecha digital existente hasta ahora en el ámbito educacional. Severin y Capota (2011:10)

Siguiendo con estos autores, en lo concerniente a estos dispositivos, los más usados para las iniciativas Uno a Uno son las computadoras portátiles o laptops (incluyendo las llamadas netbooks y laptops de bajo costo) y los países y continentes donde se ha estado implementando este modelo Uno a Uno son Estados Unidos, Europa y los de América Latina y el Caribe, entre ellos Argentina, Bolivia, Brasil, Colombia, Chile, Ecuador, El Salvador, Haití, Honduras, Jamaica, México, Nicaragua, Paraguay, Perú, Trinidad y Tobago, Uruguay.

En Venezuela, desde el año 2009, el Proyecto Educativo Canaima, es concebido por el Gobierno Bolivariano para incorporar las Tecnologías de Información Libres (TICL) en las instituciones públicas de Educación Primaria, con el objetivo de potenciar la enseñanza y aprendizaje de niñas y niños, mediante el uso de computadoras portátiles, al tiempo que permite a docentes crear, mejorar y modificar contenidos que promuevan el pensamiento humanista, ambientalista, tecnológico, científico y social. Ministerio del Poder Popular para la Educación (2009)

http://www.canaimaeducativo.gob.ve/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=14&Itemid=103

Es de mencionar, que las áreas de aprendizaje para Canaima Educativo, están orientada por diferentes ejes integradores, la interculturalidad, el ambiente, salud integral del niño y la niña, el trabajo liberador y las tecnologías de información; todos juntos apuntan a la formación integral. Cada computadora Canaima usada en el aula tiene precargado recursos computarizados, concebidos para impulsar la interacción, entre el estudiante y la computadora portátil escolar.

Sin embargo, en la práctica la situación se observa incongruente y cada vez es mayor la necesidad que existe de conocer los contenidos presentes en estas áreas de aprendizaje. En este sentido, se puede afirmar que estos proyectos demandan de los estudiantes una nueva forma de aprender y enseñar, con dominio de los nuevos lenguajes para ser utilizados como canales de expresión y estrategias innovadoras que permitan el mejoramiento constante de la calidad del trabajo en la gestión académica. Al respecto Severin y Capota (2011) indican que:

> Al igual que todos los programas educativos, las iniciativas Uno a Uno deben tener como meta el mejorar y medir constantemente su impacto sobre el logro académico. La medición del logro académico es costosa y presenta muchas limitaciones. Debido a restricciones financieras, muchos de esos exámenes se limitan al uso de test estandarizados en Lenguaje y Matemáticas, y a veces en Ciencias, en muestras de estudiantes. Pero aún con los retos que se afrontan al medir el logro académico, medir el impacto de la tecnología sobre el aprendizaje curricular es esencial. ... Incluso, las mismas tecnologías pueden usarse para medir el logro académico en una manera más eficaz, frecuente y económica, (p. 12)

Es decir entonces, que en educación no hay recetas mágicas y que la incorporación de la tecnología en este campo no es diferente a otros insumos y procesos disponibles para el proceso de enseñanza/aprendizaje., en este sentido, Severin y

Capota (2011), afirman que "para alcanzar el progreso educacional, social y económico, hay que considerar otros factores además de la sola distribución de computadoras portátiles" (p. 4). Es decir, entender la capacidad de aprendizaje significativo que cada estudiante obtiene a través del proceso de lectura y escritura, con este tipo de proyectos y no la relación entre el dispositivo digital y el niño.

Por su parte, Murillo (2010), llama en su artículo Escuelas 2.0 una "educación eficaz estandarizada" a este tipo de programas por cómo se ha gestado y se está desarrollando y, a pesar de su elevado coste, difícilmente puede aportar mejoras significativas al sistema educativo si hacemos caso a los abundantes estudios realizados hasta ahora sobre utilización de las Tic en las aulas como lo indica este mismo autor:

> (…) existen Informes, todos ellos coinciden e insisten una y otra vez en que la calidad educativa y los aprendizajes no mejoran significativamente, e incluso en algunos casos pueden empeorar, por la mera introducción de ordenadores y pizarras digitales en las aulas sin más, ya que hay otros factores determinantes y mucho más importantes que hay que tener en cuenta y prever. (p. 67)

Es decir, entonces, que sólo se busca repartir tecnología por los centros y crear infraestructuras necesarias para abrir el camino a los nuevos productos de ese conjunto empresarial en las aulas, tanto hardware como software o conexiones a internet, sin dar opción a que cada centro, profesor o profesora decidan como sacar un mejor aprovechamiento didáctico en la construcción y desarrollo de contenidos y áreas de aprendizaje digitales de esas herramientas adaptándolas a su realidad; tampoco toman en cuenta factores como: formación, estabilidad y motivación del profesorado, metodología empleada, implicación de la escuela en la realización de los contenidos, integración de las actuaciones en el plan de las escuelas y en el currículo, apoyo y asesoramiento didáctico y no sólo tecnológico, adecuación y adaptación de las Tic a cada realidad escolar.

Entonces, cabe preguntarse ¿Cómo se conciben los aspectos pedagógicos, cognitivos, ideológicos, técnicos y culturales del Proyecto Canaima Educativo necesarios para que los contenidos precargados en las computadoras se integren efectivamente en el proceso educativo actual en Venezuela?, tomando en cuenta, que estos contenidos en el contexto puede modificar la actitud de los estudiantes y docentes y asumiendo que la puesta en marcha de este Proyecto representa un cambio significativo en el contexto educativo surgen las siguientes interrogantes: ¿Cuál es la concepción de enseñanza aprendizaje en el área de lenguaje y comunicación de tercer grado del Proyecto Educativo Canaima en Venezuela?¿Cuál es la concepción de la lectura y la escritura en el desarrollo de esta área? ¿Cuál es la noción de la lengua en las actividades propuestas dentro de esta área? Y por último ¿Cuál es la ideología presente en los textos inmersos en los contenidos de estas áreas?

Todas estas interrogantes abren múltiples posibilidades de estudio en un campo poco explorado como lo es el análisis del área de lenguaje y comunicación del tercer grado del Proyecto Educativo Canaima. Para dar respuesta a cada una de ellas se plantean los siguientes objetivos.

1.2 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1 Objetivo General

Analizar discursivamente el área de lenguaje y comunicación de tercer grado del Proyecto Canaima Educativo.

1.2.2 Objetivos Específicos

1. Identificar la concepción del proceso de enseñanza /aprendizaje en el área de lenguaje y comunicación del tercer grado a partir del Proyecto Canaima Educativo.
2. Determinar la concepción de la lengua subyacente en las actividades propuestas dentro de esta área.

3. Describir cómo se concibe la lectura y la escritura en el área de lenguaje y comunicación del Proyecto Canaima Educativo.
4. Analizar la ideología presente en los textos del área de lenguaje y comunicación.

1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Dentro de los retos que presenta la sociedad venezolana en la actualidad, está el de mejorar el sistema educativo, mediante el ajuste de cambios estructurales y funcionales, para asegurar la calidad de la educación primaria, la cual tiene como reto:

> la formación integral de los niños y las niñas desde los seis (6) hasta los (12) años de edad o hasta su ingreso al subsistema siguiente; teniendo como finalidad formar niños y niñas activos, reflexivos, críticos e independientes, con elevado interés por la actividad científica, humanista y artística; con un desarrollo de la comprensión, confrontación y verificación de su realidad por sí mismos y sí mismas; con una conciencia que les permita aprender desde el entorno y ser cada vez más participativos, protagónicos y corresponsables en su actuación en la escuela, familia y comunidad. Ministerio del Poder Popular para la Educación (2007: 12).
> http://www.me.gob.ve/media/eventos/2008/dc_3743_98.pdf

En estos escenarios educativos, la implementación del Proyecto Canaima Educativo como herramientas mediadoras del aprendizaje, permite convertir ésta en una experiencia colectiva y participativa en la que todos pueden realizar importantes aportes al proceso y aprender de los demás. Ello trae como consecuencia que el estudiante tenga más oportunidades de participar activamente, al consultar, opinar, proponer o contradecir.

Desde el punto de vista metodológico, los resultados de esta investigación, generan conocimientos válidos y confiables, con relación al análisis de los contenidos

del área de lenguaje y comunicación del Proyecto Canaima Educativo, ya que, no es suficiente construir o desarrollar conocimientos y mejorar la comprensión de fenómenos de la realidad (conocimiento técnico o instrumental), si precisamente, se excluye el cuestionamiento del contenido de esa comprensión de ese contexto (conocimiento y práctica ideológica), los procesos de aprendizaje, deben ir entrelazados, inherentes a la construcción de una sociedad más justa y participativa para todos.

Es significativo destacar, que se justifica la presente investigación, por cuanto, existen serias deficiencias con relación al manejo, entendimiento y comprensión de los contenidos de las áreas del Proyecto Canaima Educativo constatadas, por los estudiantes y docentes de la educación primaria, además, el alcance científico de este estudio, servirá para fortalecer la línea de investigación del análisis discursivo, en los contenidos del Proyecto Canaima Educativo, que beneficiará directamente a los estudiantes, ya que responderá a sus necesidades e intereses, en el contexto de su aprendizaje, con respecto a los docentes, les proporcionará una mejor visión de su labor educativa, en una sociedad globalizada y centrada en el ser humano y el conocimiento.

La importancia del presente estudio, se fundamenta en los aportes del análisis de los contenidos del área de lenguaje y comunicación objeto de estudio, para mejorar la visión sobre el proceso de enseñanza aprendizaje de ésta, con respecto a la calidad de atención y las mejoras en el manejo de estos, con relación a su alcance, abrirá caminos para otras investigaciones similares, se estima que los resultados de este trabajo, se utilicen por otros investigadores y docentes de universidades y escuelas primarias, igualmente, esta investigación es de gran utilidad para los docentes, como un aporte en su crecimiento profesional, pues son los orientadores del conocimiento, en una sociedad que a gritos reclama, el cambio de los paradigmas impuestos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

"Todas las teorías son legítimas y ninguna tiene importancia.
Lo que importa es lo que se hace con ellas"
(Jorge Luís Borges)

El presente capítulo presenta las diferentes investigaciones y estudios que han servido de base en el desarrollo de la presente investigación. En tal sentido, se presenta en principio los antecedentes de estudios realizados relacionados con el tema de estudio, posteriormente se muestran las diferentes teorías de aprendizaje y enseñanza, así como los diferentes modelos de enseñanza de la lectura y la escritura, por último se muestran algunos proyectos mediados por las TIC en diferentes países de América latina; así como una breve descripción del Proyecto Canaima Educativo.

2.1 Antecedentes de la investigación

Entre los antecedentes consultados durante la investigación se pueden mencionar las siguientes:

Casañas (2014) realizo una investigación cuyo objetivo general fue analizar la eficacia y el impacto del Proyecto Canaima Educativo en Educación Primaria y proponer un plan de acción para elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de las TIC en la Educación Primaria. La investigación fue de tipo descriptiva,

con un diseño no experimental y de campo. Para el estudio se seleccionó una población de 22 escuelas adscritas al Municipio Escolar Maracaibo 5, seleccionándose una muestra intencional de 06 escuelas por ser estas instituciones pilotos del PEC con un total de 18 docentes y 18 secciones de Educación Primaria. Para la recolección de datos se diseñaron 2 instrumentos, uno mixto tipo encuesta con 15 ítem dirigido a docentes y otro de observación tipo Likert con 19 ítemes dirigido a docentes y reorientado a estudiantes. Los instrumentos fueron sometidos a un proceso de validación por 5 expertos y de confiabilidad mediante la aplicación del coeficiente de Alfa Cronbach. Los datos se sometieron a un estudio mediante la estadística descriptiva, específicamente al cálculo de frecuencias, porcentajes y análisis de medias aritméticas. El análisis de los datos reveló que el Proyecto Educativo Canaima se está desarrollando de forma medianamente inadecuada, evidenciándose una escasa eficacia por parte de los docentes y un débil impacto sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. Finalmente se evidenció que la raíz del problema radica en las debilidades propias de los docentes en cuanto al uso de las tecnologías de información y comunicación, lo que ha contribuido a que el proyecto no sea eficaz, por ello se diseñó un plan de acción para elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de las TIC en la Educación Primaria orientado a la capacitación docente en competencias en TIC, manejo de recursos tecnológicos para la información y comunicación y necesidades de capacitación docente.

Este trabajo se vincula a la presente investigación ya que, destaca el papel fundamental de los docentes en el uso de los programas educativos que se realicen para su implementación como el caso del Proyecto Canaima, para lo cual deben satisfacerse los altos niveles de capacitación requeridos, pues la implementación exitosa de tecnologías dentro de las aulas depende, en gran medida, de su utilización correcta por parte de los educadores y el dominio de los contenidos presentes allí.

Por su parte, Segura y El Hamra (2013) realizaron un estudio cuyo objetivo fue analizar la actitud de los docentes de la Primera Etapa del Subsistema de Educación Primaria ante la implementación de las TIC en el marco del proyecto Canaima Educativo. Es una investigación no experimental, transaccional y de nivel descriptivo.

Los resultados de la aplicación del instrumento a una población de 55 docentes de 1ro y 2do grado pertenecientes a 19 escuelas del Municipio Escolar Rafael Urdaneta del Estado Carabobo, refieren que un alto porcentaje tienen conocimientos básicos necesarios en este ámbito, hecho que se vincula a su vez con el alto porcentaje de asistencia manifestada a los talleres dictados por el Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE), para tal fin. Se concluye en la necesidad de mantener y fortalecer este tipo de políticas de formación docente, especialmente orientada hacia la inclusión de las TIC en el aula a través del mencionado proyecto.

Su correspondencia con esta investigación es que presenta las TIC en el marco del proyecto Canaima Educativo como un recurso para la construcción de conocimientos propios y el desarrollo cognitivo a través de actividades críticas y aplicativas, en el cual el docente es factor determinante, por lo que debe ser capacitado en el uso, aplicación e integración de la tecnología informatizada y su implementación de aulas, además de fortalecer su conocimiento en los contenidos presentes para crear situaciones interactivas de aprendizaje y motivar a sus alumnos a aprender de manera autónoma.

Silva y Gómez (2013) ejecutaron un proyecto que tuvo como objetivo desarrollar un plan de estrategias pedagógicas dirigidas a los docentes para el uso de la Canaima como recurso de aprendizaje. La investigación surge como resultado del diagnóstico realizado con los actores sociales del contexto educativo, bajo la concepción de la metodología de un proyecto social, la cual se inicia con un análisis previo en tres dimensiones: comunitario, institucional y participativo. Partiendo del diagnóstico participativo se identificó, jerarquizo y definió los problemas existentes, concluyéndose que la problemática prioritaria es el poco uso de las Canaima por los docentes. En tal sentido, para dar solución a lo planteado se decidió diseñar, ejecutar y evaluar un plan de acción para optimizar el uso del recurso, el cual se fundamentó en el desarrollo de tres talleres que condujeron a fortalecer las estrategias de enseñanza de los docentes haciendo uso de dicho recurso, empleando para ellos actividades prácticas, al final de los mismos se logró evidenciar el cumplimiento a cabalidad de los objetivos propuestos.

Este trabajo se vincula con la presente investigación ya que, toma en cuenta el diagnostico comunitario, institucional y participativo para detectar una problemática real en el contexto actual donde se desarrolla el uso de las Canaima.

Asimismo, Parra y León (2012) presentaron un estudio que tuvo como propósito describir las estrategias como promotor de valores promovidas por los gerentes de aula ante las exigencias del Proyecto Canaima. En este se aplicó una metodología descriptiva de campo. La información se obtuvo mediante la aplicación de un cuestionario, constituido previamente por 44 ítem, a una muestra conformada por 110 estudiantes del último período de la carrera Educación Integral, ejecutando pasantía profesional. El régimen estadístico aplicado fue descriptivo con medidas de tendencia central, que permitieron conocer la relevancia de parámetros componentes de indicadores a través de un análisis de tablas personalizadas de respuestas múltiples, que proporcionó resultados que posteriormente se analizaron valorándolos mediante baremos establecidos. Entre los hallazgos se destaca la apreciación poco adecuada de las estrategias interactivas para la promoción de valores, ubicándolas en el rango III, en virtud de lo cual se sugiere alzar la mirada hacia el pensamiento prospectivo con visión creativa y la aplicación de lineamientos estratégicos dirigidos a promover los valores mediante actividades de interacción con significado social, el establecimiento de red axiológica, la promoción de actividades de autorregulación y el uso de figuras relevantes.

Su correspondencia con la presente investigación es que destaca el análisis sobre la poca apreciación de las estrategias interactivas bajo las exigencias del Proyecto Canaima Educativo.

Por otro lado, Gutiérrez (2011) identificó el desarrollo de los componentes del área de Comunicación Integral. Expresión y Comprensión Oral, Comprensión de textos y Producción de textos empleando como herramienta las Laptops XO. Para alcanzar los resultados del trabajo de investigación se realizaron actividades con los estudiantes del sexto grado utilizando el entorno gráfico, denominado SUGAR orientadas a la práctica del área de Comunicación Integral. De este modo se conoció que los

estudiantes de la escuela rural del centro poblado de Chucupata de la región Junín tienen un dominio en el manejo de las computadoras portátiles XO.

Este trabajo, se relaciona con el desarrollo de la actual investigación ya que enfatiza el desarrollo del área denominada por comunicación integral, expresión y comprensión oral, comprensión de textos y producción de textos con laptops XO, que a su vez se compara con la enseñanza y el aprendizaje de los contenidos del área de lenguaje y comunicación de tercer grado de la computadora Canaima.

Por su parte, Moreira (2011) ofrece una revisión de los principales hallazgos de los estudios evaluativos sobre el impacto de los modelos 1:1 en el contexto anglosajón y, a partir de los mismos, se enuncia una serie de retos y desafíos para el diseño, implementación y evaluación de las políticas 1:1 en los sistemas escolares iberoamericanos. Entre ellos: evitar el utopismo tecnológico o el tecno centrismo (las políticas 1:1 deben definir cuál es el modelo educativo para la escuela del siglo XXI); proporcionar a las escuelas suficientes recursos tecnológicos y de telecomunicaciones con calidad organizativa y funcional; cambiar los significados, las creencias y la cultura pedagógica del profesorado y demás agentes educativos; reformular y estimular nuevas prácticas en la cultura organizativa del centro e implicar a las familias en las acciones educativas con las tecnologías de la información y comunicación (TIC); y evaluar los impactos, intercambiar experiencias y construir conocimiento propio sobre el modelo 1:1 en Iberoamérica. Se concluye enfatizando en la necesidad de que las políticas 1:1 focalicen la atención en los procesos de cambio e innovación educativa y no solo en la dotación de las máquinas digitales a las escuelas.

Se relaciona con esta investigación ya que ayuda a entender el impacto que tiene en la sociedad escolar y general la implementación de los programas 1:1 y aumenta la motivación por entender y analizar lo que con ellos se quiere transmitir en nuestra sociedades.

Finalmente, Morales y Lischinsky (2008) realizaron un análisis socio semiótico del racismo discursivo, tal como se presenta en textos complejos que combinan lo visual y lo verbal. A partir de un corpus de 250 imágenes obtenido de diez libros de texto de ciencias sociales de nivel medio publicados en España entre 1995 y 2004,

explora cómo la ideología dominante produce representaciones diferenciadas de un endo grupo y un exo grupo en los subsistemas visual y lingüístico. Asimismo, examina cómo dentro de las constricciones de elevado control del género discursivo —sometido a procedimientos de evaluación por distintas instancias gubernamentales desde el inicio de su producción hasta su utilización en el salón de clases— los valores, estereotipos, ideologías y significados que no pueden expresarse de manera verbal se comunican visualmente. Se halló que las imágenes representan positivamente al endogrupo y negativamente al exogrupo. Para crear una dicotomía, seleccionan situaciones específicas como rasgos distintivos, característicos de cada grupo. Se concluye que la selección de las imágenes no es neutra ni arbitraria, sino que intenta reproducir el sistema de desigualdades, caracterizado por la discriminación, el racismo y la xenofobia.

2.2 Bases Teóricas

El fundamento teórico de este trabajo lo constituyen varios aspectos que, al concatenarse, le dan basamento y sentido a la investigación, es decir, en las próximas líneas se hace referencia al compendio relacionado con algunas teorías del aprendizaje, enfoques de la enseñanza, la lectura y la escritura, es, al mismo tiempo, un conjunto resumido de teorías y una conceptualización teórica que ofrece una mirada de la realidad a estudiar.

2.2.1 Aprendizaje

Aprender es un cambio perdurable de la conducta o en la capacidad de conducirse en la manera dada como resultado de la práctica o de otras experiencias. Shuell (1986 citado en Schunk 1997:2).

Un criterio para definir el aprendizaje según Schunk (1997) es el cambio conductual o cambio en la capacidad de comportarse. Empleamos el término "aprendizaje" cuando alguien se vuelve capaz de hacer algo distinto de lo que hacía antes. Aprender requiere el desarrollo de nuevas acciones o la modificación de las

presentes (p. 2), es decir, el aprendizaje es constante y varía de acuerdo a la capacidad y el comportamiento de cada persona.

Entonces, si en el sujeto no se producen cambios de conducta relativamente permanentes, entonces no se ha producido un aprendizaje. El aprendizaje comienza desde el nacimiento y continúa durante toda la vida del sujeto.

2.2.2 Teorías del Aprendizaje

Para entender mejor lo antes expuesto, se mostraran algunas de las principales teorías relacionadas con el aprendizaje que sirven de base para esta investigación entre las que tenemos:

a) Conductismo de Skinner

El conductismo es una de las teorías del aprendizaje que se ha mantenido durante más años y de mayor tradición. Aunque no se ajusta totalmente en los nuevos paradigmas educativos por concebir el aprendizaje como algo mecánico, la realidad es que muchos programas actuales se basan en las propuestas conductistas como la descomposición de la información en unidades, el diseño de actividades que requieren una respuesta y la planificación del refuerzo.

Sin lugar a dudas, la mayor influencia ejercida en el campo educativo vendrá de la mano de Skinner (1974 citado e en el Vol. I de Psicología del Aprendizaje de Universidad Nacional Abierta 1990), formulador del condicionamiento operante y la enseñanza programada. La asociación es uno de los mecanismos centrales del aprendizaje. La secuencia básica es: E (estímulo) – R (respuesta); la principal influencia que encontramos en la teoría del condicionamiento operante de Skinner.

Cuando ocurre un hecho que actúa de forma que incrementa la posibilidad de que se dé una conducta, este hecho es un reforzador. "Las acciones del sujeto seguidas de un reforzamiento adecuado tienen tendencia a ser repetidas (si el reforzamiento es positivo) o evitadas (si es negativo).

En ambos casos, el control de la conducta viene del exterior". En palabras de Skinner (1974 citado e en el Vol. I de Psicología del Aprendizaje de Universidad

Nacional Abierta 1990), "toda consecuencia de la conducta que sea recompensante o, para decirlo más técnicamente, reforzante, aumenta la probabilidad de nuevas respuestas" (p. 35).

La frecuencia de ocurrencia de una conducta operante está influenciada en gran medida por las consecuencias ambientales que produce. Tenemos entonces, que se puede reforzar una respuesta, ya sea, presentando un reforzador positivo y/o eliminado un reforzador negativo.

b) Cognitivismo de Jean Piaget

Piaget (1984 citado en Psicología del aprendizaje Volumen I de la Universidad Nacional Abierta 1990) una de las figuras de la psicología del niño representante de la teoría cognitivista sobre la teoría cognoscitiva que:

> El intelecto organiza su propia estructura en virtud de su experiencia con los objetivos, el espacio, la casualidad y el tiempo, así como la interrelación de estas realidades ambientales. (…) enfatiza una estrecha relación entre el crecimiento biológico y los procesos mentales (…) destaca la importancia de los procesos de las experiencias al refiriese a la forma como el organismo descubre progresivamente lo que experimenta (Psicología del Aprendizaje UNA, 1990 p. 16)

En el aprendizaje cognitivo el individuo se alimenta del ambiente adaptando esos elementos a su estructura y, a la vez, adaptándose él mismo al entorno asimilado. Los mecanismos utilizados son la asimilación, es decir, incorporar la información nueva en la estructura y existente y la acomodación, que consiste en integrar los nuevos elementos del ambiente modificando las estructuras cognitivas ambos son complementarios y adaptativos. Piaget (1984 citado UNA 1990:15).

La asimilación y la adaptación son conceptos que Piaget lo define así:

> (…) Asimilación puede llamarse, en el sentido más amplio del término a la acción del organismo sobre los objetos que lo rodean, en tanto que esta acción depende de las conductas anteriores referidas a los mismos objetos o a otros análogos. En efecto toda relación del ser viviente y el ambiente presentan ese carácter específico de que el primero, en lugar de someterse pasivamente al segundo lo modifica imponiéndole estructura propia. Así es como fisiológicamente el organismo absorbe substancias y las transforma en sustancias suyas (…) de acuerdo con el lenguaje de los biólogos, con el acomodación, entendiéndose que el ser viviente no sufre nunca impasiblemente la reacción de los cuerpos que lo rodean, sino que esta reacción modifica el ciclo asimilador acomodándolo a ellos (…) Piaget (1984, pp, 17-18 citado en Psicología del Aprendizaje UNA 1990)

Por lo tanto, estas estructuras se van desarrollando y nutriendo a través de la actividad del niño, es decir que el docente debe ser un mediador que guie al niño para que adquiera sus propios conocimientos, de igual forma debe entender las condiciones humanas como requerimiento en el proceso de aprendizaje de los niños.

c) Constructivismo social de Lev Vigotschy

El constructivismo social es una respuesta al constructivismo individual de Piaget. El constructivismo es hoy en día una de las teorías predominante en la investigación de la educación. Como el término lo sugiere, concibe al conocimiento como algo que se construye y que cada individuo elabora a través de su proceso de aprendizaje.

La Teoría Socio-Cultural de Vigotsky (1987, citado en UNA 1990) enmarcada en el enfoque constructivista del aprendizaje o constructivismo social. La concepción constructivista del aprendizaje, establece que el conocimiento es elaborado individual y socialmente por los estudiantes basándose en las interpretaciones de sus experiencias en el mundo (p. 115).

La teoría sociocultural destaca la función que desempeña el desarrollo de los diálogos cooperativos y los miembros de la sociedad con mayor conocimiento, gracias a ello, los niños aprenden la cultura de su comunidad.

Para Vigostcky, los primeros conceptos de los niños (espontáneos) surgen de situaciones concretas, en cambio los conceptos científicos surgen por medio de la mediación social escolar. Los conceptos espontáneos son la base para adquirir los conceptos científicos.

Estos conceptos son mediados por los docentes, quienes presentan los conceptos científicos mediante actividades y los relacionan con los preconceptos que tienen los niños para ayudarlos en el aprendizaje.

Vigostcky refiere entonces que todo tipo de aprendizaje, que el niño realiza en la escuela tiene siempre una historia previa, por ejemplo "los niños empiezan a estudiar aritmética en la escuela, pero mucho tiempo antes han tenido ya experiencias con cantidades, han tenido oportunidad de tratar con operaciones de suma, resta, determinación de tamaños, aprender lectura y escritura han desarrollado por si solos las capacidades mentales más indicativas para el aprendizaje. (Psicología del Aprendizaje UNA 1990:82-83)

Por ende, el aprendizaje es definido como un proceso de construcción de procesos y destrezas que van desarrollando a través de la interacción del niño con las personas, objetos y situaciones presentes a su alrededor.

d) Aprendizaje significativo de David Ausubel

Ausubel (1983, citado por la UNA 1990) plantea "la perspectiva del aprendizaje constructivo y significativo, haciendo énfasis en que los aprendizajes deben ser construidos en formas significativas y relacionadas los unos con los otros". (p. 85) para este autor el aprendizaje implica una actividad intensa por parte del alumno, el cual tiene que establecer relaciones significativas entre los nuevos contenidos y los esquemas que ya posee, convirtiéndose de este modo en actor activo y principal de su propio aprendizaje.es decir, que debe dársele relevancia a la experiencia previa o conocimientos previos que posee el alumno en su estructura cognoscitiva.

La característica más importante del aprendizaje significativo, es que produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognoscitiva y la nueva información que recibe.

De acuerdo a esto, es de suma importancia, la continuidad en el proceso de aprendizaje, cuestión que debe ser tomada en cuenta por los docentes, planificadores y desarrolladores de los programas de las áreas y las diferentes estrategias y actividades que se deben desarrollar para facilitar su comprensión.

2.2.3 Enseñanza

La enseñanza es comunicación en la medida en que responde a un proceso estructurado, en el que se produce intercambio de información (mensajes entre profesores y alumnos), según Zabalza (1990 citado en Sarmiento 2007:49), mientras que Stenhouse (1991, citado en Sarmiento 2007:49) entiende por enseñanza las estrategias que adopta la escuela para cumplir con su responsabilidad de planificar y organizar el aprendizaje de los niños, y aclara, "enseñanza no equivale meramente a instrucción, sino a la promoción sistemática del aprendizaje mediante varios medios".

Es decir, la enseñanza es una actividad eficiente que dinamiza los aprendizajes significativos en ambientes ricos y complejos entre los docentes y los estudiantes dentro y fuera del aula.

2.2.3.1 Enfoques de la Enseñanza

El enfoque centrado en el aprendizaje implica una manera distinta de pensar y desarrollar la práctica docente; cuestiona el paradigma centrado en la enseñanza repetitiva, de corte transmisivo-receptivo que prioriza la adquisición de información declarativa, inerte y descontextualizada; y tiene como referente principal la concepción constructivista y sociocultural del aprendizaje y de la enseñanza, según la cual el aprendizaje consiste en un proceso activo y consciente que tiene como finalidad la construcción de significados y la atribución de sentido a los contenidos y experiencias por parte de la persona que aprende. En tal sentido se muestran los diferentes enfoques de la enseñanza.

a) Enfoque técnico

La enseñanza se plantea como un programa de contingencias de refuerzos que facilitan el aprendizaje. Se propone un conocimiento a aprender, se entiende que el conocimiento se ha adquirido eficientemente si el alumno es capaz de responder en forma adecuada a cuestiones planteadas acerca de este conocimiento. Se programa el aprendizaje como una secuencia de pequeños pasos con un gran número de refuerzos y con una alta frecuencia en el planteamiento de los mismos. Se divide el conocimiento en tareas o módulos y el alumno debe superar cada uno de estos módulos para proseguir con el siguiente. Se definen, así mismo, objetivos operativos y terminales en los que habrá que evaluar al alumno

La Teoría del refuerzo sostiene que la formación de un vínculo entre un E y una R está determinada por las consecuencias agradables (efectos) de las respuestas. El refuerzo en la teoría de Skinner, menciona dos tipos de aprendizaje: Condicionamiento clásico (pavloviano): en el que un E (antes neutral) se refuerza con un EI y adquiere el poder de suscitar una respuesta. Condicionamiento operante: está centrado en las respuestas emitidas espontáneamente por el organismo y en la función instrumental que éstas tiene en el sentido de operar en el ambiente o de determinar consecuencias. La respuesta dada se realimenta al organismo y pueden modificar la probabilidad de que se repitan las conductas que dio origen a esa consecuencia. Cuando esa consecuencia genera un aumento de la probabilidad de aparición de la R, decimos que actúa como reforzador. El refuerzo es inherente a la idea de condicionamiento instrumental y se define como cualquier hecho que aumente la probabilidad de emisión de una respuesta dada exactamente antes del hecho reforzante. Skinner, (1985 citado en Psicología del Aprendizaje UNA 1990:77).

b) Enfoque Práctico

En este enfoque, el estudiante puede desarrollar individualmente estrategias de aprendizaje para construir el conocimiento y los métodos para aprender; el currículo se

diseña de manera flexible y abierta para los intereses y necesidades del estudiante, el profesor es un orientador.

De la postura de Piaget (1987) se pueden retomar aspectos importantes que influyen en el desarrollo del currículum y la planeación de la práctica docente:

- Considerar al alumno como un ser individual, único e irrepetible, con sus propias e intransferibles características personales.
- Al mismo tiempo, considerar la existencia de caracteres generales comunes a un grupo de edad capaz de explicar la mayoría de las manifestaciones relevantes en este período, anticipando posibilidades y marcando imposibilidades; estableciendo posibles contenidos educativos e inclusive metodologías apropiadas.
- El individuo interactúa con el ambiente. Los seres humanos son producto de su construcción genética y de los elementos ambientales.
- Los alumnos darán diferentes explicaciones de la realidad dependiendo del período de desarrollo cognitivo en el que se encuentren.
- El desarrollo cognitivo se facilita si se proveen actividades y situaciones que involucren a los alumnos y requieran adaptación (por medio de la asimilación y la acomodación).
- Los materiales y las actividades de aprendizaje deben estar apropiados para la edad del niño, tomando en cuenta su capacidad de operaciones mentales o motrices, evitando así pedirles a los alumnos que lleven a cabo tareas que van más allá de su desarrollo cognitivo.
- Utilizar métodos de enseñanza que involucren activamente a los estudiantes y les presenten retos. Piaget (Psicología del aprendizaje. UNA 1990:89)

c) Enfoque Socio critico

El escenario en el que se desarrolla la vida del estudiante es asumido como la estructura, en relación con la comunidad a la que pertenece, puesto que estos papeles hacen parte de la transformación del entorno.

El paradigma socio crítico, se fundamenta en la crítica social con un carácter auto reflexivo; considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos, pretenden la autonomía racional y liberadora del ser humano y se consigue mediante la participación de los sujetos para la participación y la transformación social. El conocimiento se desarrolla mediante un proceso de construcción y reconstrucción sucesiva de la teoría y la práctica. Alvarado (2008:190).

En esta línea, está la teoría del Aprendizaje Social de Bandura (1982) para quien las teorías tradicionales del aprendizaje, aunque correctas, son incompletas, porque ofrecen una explicación parcial del mismo y descuidan elementos importantes, en particular la influencia de la componente social. En sus estudios, el ambiente y los determinantes personales son sólo potencialidades, el primero opera al ser actualizado por una conducta apropiada y los segundos operan al ser activados, de allí que el funcionamiento psicológico se explica en términos de una continua interacción recíproca entre determinantes individuales y ambientales. (Sarmiento, 2007:30)

d) El Enfoque Constructivista

El modelo del constructivismo, que concibe la enseñanza como una actividad crítica y al docente como un profesional autónomo que investiga reflexionando sobre su práctica, si hay algo que difiera este modelo con los tres anteriores es la forma en la que se percibe al error como un indicador y analizador de los procesos intelectuales; para el constructivismo el aprender es arriesgarse a errar, mucho de los errores cometidos en situaciones didácticas deben considerarse como momentos creativos.

Vargas (2010) "Los métodos de enseñanza son las distintas secuencias de acciones del profesor que tienden a provocar distintas acciones y modificaciones en los educando en función de logro de los objetivos propuestos" (p. 1)

Para definir el método de enseñanza se debe tener en cuenta:

- Una vía mediante el cual el profesor conduce a los alumnos del desconocimiento al conocimiento.

- Una forma del contenido de la enseñanza.
- La actividad de interrelación del profesor y el alumno destinada a alcanzar los objetivos del proceso enseñanza – aprendizaje.
-

2.4 Concepción de la enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura

Las concepciones respecto del aprendizaje de la lectura y la escritura presentada por Lerner y Muñoz (1986 citadas en Morales 2008) son: la concepción tradicional (asociacionista o conductista) y la concepción constructivista. Éstas suponen ciertas características del niño y del aprendizaje.

a) La Concepción Tradicional plantea que:

- El aprendizaje es un proceso de asociación, que supone una relación estímulo-respuesta.
- El aprendizaje está subordinado a la enseñanza.
- La maduración es el aporte del sujeto al aprendizaje.
- La escritura y la lectura son consideradas como procesos de decodificación.
- El aprendizaje de la lectura y la escritura ocurre luego que se hayan aprendido una serie de habilidades aisladas.
- El aprendizaje de la lectura pasa por dos etapas: la primera implica la decodificación de sonidos y símbolos; la segunda implica la comprensión.
- La lengua escrita es considerada como un objeto de enseñanza formal y no como un objeto de conocimiento de naturaleza social.

b) **La Concepción Constructivista, por su parte, propone que:**

- El sujeto, con sus conocimientos previos, competencia lingüística y experiencias, constituye el centro del proceso de aprendizaje.
- La cooperación entre participantes es un factor fundamental en la construcción del conocimiento.

- Las situaciones de aprendizaje propuestas están dirigidas a desarrollar la función social de la lengua escrita.
- El maestro desempeña el papel de facilitador del aprendizaje.
- El aprendizaje de la lengua escrita ocurre en contextos significativos para el aprendiz.

El aprendizaje de la lectura y de la escritura, por tanto, requiere de un bagaje de experiencias tanto lingüísticas como cognitivas que favorecen la elaboración de la información, reconstruyendo el mensaje en forma comprensiva y significativa.

2.5 La Lectura

La lectura como proceso sensorial, depende de ciertas destrezas visuales, auditivas y de percepciones. En cuanto a su significación, depende de la interpretación de un contexto, donde van jugando una serie de factores que tienen que ver con la experiencia, la cultura, el estado emocional y la habilidad del lector para reconstruir sus propias experiencias. (Olivera y Salgado 2010 p. 18)

La lectura debe inscribirse normalmente y sin esfuerzo entre las numerosas actividades variadísimas, ricas, que realiza el niño/a en un proceso de descubrimiento del mundo, de creatividad espontánea: no debe ser impuesto, sino solicitado por el niño/a.

Todavía hoy muchas personas que creen que leer consiste en oralizar la grafía, en devolver la voz a la letra callada. Se trata de una concepción medieval, que ya hace mucho que la ciencia desechó. Es una visión mecánica, que pone el acento en la capacidad de descodificar la prosa de modo literal. Sin duda deja en un segundo plano a la comprensión que es lo importante. (Cassany, 2006:1). Este autor plantea que para comprender es necesario desarrollar varias destrezas mentales o procesos cognitivos: anticipar lo que dirá un escrito, aportar nuestros conocimientos previos, hacer hipótesis y verificadas, elaborar inferencias para comprender lo que sólo se sugiere, construir un significado, etc. Llamamos alfabetización funcional a este conjunto de destrezas, a la

capacidad de comprender el significado de un texto. Y denominamos analfabeto funcional a quien no puede comprender la prosa, aunque pueda oralizarla en voz alta.

Por su parte, Rosenblatt (1994) introduce los conceptos de "transacción" y de "atención selectiva" para explicar el proceso de lectura. Considera que en la lectura se da una transacción entre un lector particular y un texto particular, en un momento particular. El lector selecciona del texto una serie de signos que conecta con sus experiencias personales (competencia comunicativa y conocimientos previos); y a partir de ese proceso emerge el significado. De tal forma, ni el significado, ni el texto ni en el lector existen de antemano; surgen de la transacción entre ellos en un contexto determinado. Esta transacción implica una fusión entre lector y texto, en la que ambos tienen igual importancia. Rosenblat (1994) hace énfasis en esto cuando señala que el término "lector" implica una transacción con un texto; y el término "texto", de igual manera, implica una transacción con un lector. Sólo puede hablarse de lectura cuando se logra dicha transacción.

Smicth (1983:85 citado en Solé 1995:6) señala que el proceso de lectura sigue una dirección diferente a la que suponían los conductistas: la lectura no se produce de la página al lector, sino del lector a la página: el lector no recibe un sentido ya dado, sino que participa en su construcción a partir de sus conocimientos previos. En consecuencia, la lectura no es una simple actividad visual ni una simple decodificación del lenguaje escrito.

Siguiendo con este autor, hay dos fuentes de información para la lectura: la información visual y la información no visual.

> Al respecto, señala que cuanto mayor sea esta última será mucho menor la necesidad de usar información visual, puesto que la lectura es un proceso selectivo en el cual el lector no utiliza toda la información disponible sino solamente la necesaria para reconstruir el sentido, es decir, la requerida para contestar las preguntas que se va planteando a medida que va leyendo. Smith (1983:95 citado en Solé 1995)

La lectura es un proceso en el cual el lector comparte o no lo plasmado por el escritor, por este motivo una página agradable le permite a quien la lee, viajar, soñar,

alimentar sus fantasías, enterarse de cosas que le permiten modificar o mantener las ideas que anteriormente tenía aprehendidas. En ese sentido, la lectura es el más poderoso de los medios para adquirir información. La lectura es también un proceso en el cual el lector con toda su experiencia previa va transformando y reconstruyendo el texto que lee para incorporarlo a su realidad. De acuerdo con esto, la lectura no consiste en recibir "información" del escritor, sino en construir significados a partir de la transacción de tres variables: texto, lector y contexto. Torres (2003:390)

2.5.1 Modelos de concepción teórica de la lectura

A partir de los años 80 el interés por estudiar el proceso evolutivo de la adquisición de la lectura se ve incrementado considerablemente, surgiendo distintos modelos teóricos que en su mayoría se centran en los periodos iniciales del aprendizaje lector y en el desarrollo de mecanismos específicos. En cuanto a la lectura, Dubois (1996 citado en Morales 2000) sostiene que existen dos modelos que explican su aprendizaje: el modelo mecanicista y el modelo organicista.

a) **Modelo Mecanicista:** Este modelo representa a la concepción teórica en la que se concibe la lectura como un conjunto de habilidades que pueden ser enseñadas aisladamente, partiendo de lo más sencillo, letras, sonidos y sílabas, luego la palabra, para llegar finalmente a la comprensión, que es sólo una parte del acto de lectura. Además, el sentido, el significado, está en el texto y la función del lector es extraerlo pasivamente.

b) **Modelo Organicista:** Este modelo representa las concepciones teóricas en las que se considera la lectura como un proceso en el cual el lector participa activamente de la construcción del significado. La idea del acto de leer no se limita a esperar que el lector coincida con el escritor; se abre la posibilidad de diferentes interpretaciones del mismo texto. Todo dependerá de los conocimientos, las experiencias previas, la competencia lingüística y del nivel de desarrollo del lector. Este modelo considera que la comprensión es intrínseca a la lectura, por ende, su principal objetivo.

c) **Modelo Transaccional** Esta teoría viene del campo de la literatura y fue desarrollada por Louise Rosenblat en 1978 en su libro "The reader, the text, the poem". Rosenblat adoptó el término transacción para indicar la relación doble, recíproca que se da entre el cognoscente y lo conocido. Su interés era hacer hincapié en el proceso recíproco que ocurre entre el lector y el texto Dubois (1991, citada en Matos 2002)

Todo acto de lectura es un acontecimiento, o una transacción que implica a un lector en particular y un patrón de signos en particular, un texto que ocurre en un momento en particular y dentro de un contexto en particular. en lugar de dos entidades fijas que actúan una sobre la otra, el lector y el texto son dos aspectos de una situación dinámica total. El "significado" no existe "de antemano" "en" el texto o "en" el lector, sino que se despierta o adquiere entidad durante la transacción en el lector y los textos. (Rosenblatt, 1994 p. 25).

Este autor, introduce los conceptos de "transacción" y de "atención selectiva" para explicar el proceso de lectura. Considera que en la lectura se da una transacción entre un lector particular y un texto particular, en un momento particular. El lector selecciona del texto una serie de signos que conecta con sus experiencias personales (competencia comunicativa y conocimientos previos); y a partir de ese proceso emerge el significado. De tal forma, ni el significado, ni el texto ni en el lector existen de antemano; surgen de la transacción entre ellos en un contexto determinado. Esta transacción implica una fusión entre lector y texto, en la que ambos tienen igual importancia. Rosenblatt, hace énfasis en esto cuando señala que el término "lector" implica una transacción con un texto; y el término "texto", de igual manera, implica una transacción con un lector. Sólo puede hablarse de lectura cuando se logra dicha transacción.

2.6 La Escritura

En la producción de un texto escrito están involucrados una serie de procesos cognitivos necesarios para su construcción, en razón de ello se ha producido en la

investigación sobre el tema numerosos estudios que permiten la comprensión de la escritura como proceso. Uno de los aspectos más importantes del conocimiento de la naturaleza procesual de la escritura, es que permite intervenir en la pedagogía y la didáctica de esta competencia, para tratar así de mejorar sus procesos de enseñanza y aprendizaje. (Vas, 2011 p. 41)

Existe la creencia de que escribir es una destreza innata (‘el escritor nace, no se hace’) y que, por tanto, no se puede enseñar a aprender. Esta creencia ha fomentado la idea de que los textos publicados no tuvieron versiones provisionales intermedias y que sus autores los elaboraron de manera espontánea, sin ningún esfuerzo, como caídos del cielo. Eso explica, en parte, la práctica generalizada de muchos autores de mostrar solamente las versiones finales de sus textos, destruyendo el material intermedio de la composición, como esquemas, borradores, notas, apuntes, correcciones, porque consideran vergonzosos los textos con tachaduras. (Cassany, 1999). Por su parte, este autor también acota que no concede mucha importancia a las otras etapas y considera a la actividad escritural como proceso lineal donde una vez que se obtiene la imagen mental de lo que se quiere expresar por escrito, el resto de las etapas debe seguir este primer lineamiento. Este modelo no aborda aspectos lingüísticos, contextuales o de otra naturaleza, sino la redacción del texto en función de una idea general del tema sobre el cual se escribirá.

2.6.1 Modelos de escritura

La producción escrita ha generado importantes modelos, dentro de las cuales haremos referencia a modelos como:

a) Modelo de Flower y Hayes

Flower y Hayes (1981) para el estudio de cómo se da el proceso en los escritores utilizaron el análisis protocolario o de protocolos, en el que los escritores describen en voz alta lo que hacen mientras producen un texto. A través de esta metodología los investigadores toman nota de todos los pasos o etapas que se producen en este proceso, de todos los subprocesos que intervienen y de la forma como se relacionan cada uno de

ellos en la producción de un texto.

En primera instancia esta metodología enfatiza sobre el carácter dinámico del proceso de escribir y de su recursividad, esto es en la necesidad de volver al escrito inicial y revisar las veces que el productor del texto lo considere necesario. En esta versión de 1981, se distinguen tres grandes componentes:

1. **Condiciones externas o la situación de comunicación**, que comprende elementos como la audiencia, la temática, los propósitos del escritor, el canal de comunicación, el problema retórico o la determinación de la acción que queremos expresar a través de la escritura. Finalmente, esta primera etapa comprende el texto que se va escribiendo, cómo se va construyendo y los límites o restricciones de la composición con respecto a todos los factores anteriores.
2. **Los procesos de escritura:** referidos a todos los procesos mentales que los autores consideran deben seguirse en la construcción de un texto, ellos son:

- La planificación: es un subproceso abstracto, interno, dinámico y constituye un acto de elaboración. Flower y Hayes afirman que este proceso puede ser verbalizado, pero inicialmente se produce en la mente del escritor. Este comprende subprocesos como la generación de ideas, su organización y la formulación de objetivos.
- Redacción: constituye la acción de escribir, de materializar las ideas y hacerlas comprensibles a la audiencia de acuerdo a la planificación realizada anteriormente.
- Examinar: es el subproceso que permite releer el escrito y ver si se ha cumplido lo planificado, los objetivos, la organización de las ideas, los recursos textuales entre otros aspectos. Aquí se evalúan o valora el escrito en función de las condiciones establecidas anteriormente y se procede a corregirlo en el ciclo de revisión, si así lo considera el escritor. Todos estos subprocesos no ocurren de manera lineal sino que pueden darse en cualquier momento de la producción del escrito. Finalmente, este modelo ubica a un monitor, considerado como el

elemento que “controla y regula las actuaciones de los procesos y subprocesos durante la composición”.

3. **Memoria a largo plazo (MLP):** es el componente donde se almacenan todos los recursos de carácter lingüístico, audiencia, contenido entre otros. Está en el cerebro del escritor, es estable y tiene estructura interna propia. Está presente en todo el proceso de escribir, y el escritor acude a él cada vez que necesita una información para la producción de su texto. El escritor una vez que obtiene lo que necesita lo ajusta de acuerdo a los objetivos del texto que se produce.

En líneas generales, este modelo de Flower y Hayes (1981) básicamente enfatiza en los procesos cognitivos que intervienen en la producción de un texto escrito. No profundiza en los recursos textuales y discursivos que intervienen en el proceso, pero constituye un relevante aporte teórico para abordar la escritura como proceso de pensamiento recursivo, que puede reformularse según las necesidades internas del escritor relacionado con factores externos de la situación de comunicación que motiva el escrito, (Vas, 2011).

b) Modelo de Bereiter y Scardamalia

Son dos autores que analizan dos modelos de composición escrita con el propósito de “decir el conocimiento” y “transformar el conocimiento”. Está centrado fundamentalmente en los procesos cognitivos y meta cognitivos con respecto a los procesos de planificación, textualización, revisión y edición. Según Bereiter y Scardamalia (1992), los procesos cognitivos tienen que ver con “el conocimiento y la reflexión sobre la estructura textual, reconocimiento de las condiciones textuales que permiten la cohesión y la coherencia”. Señalan que los procesos meta cognitivos tienen en cuenta: a) el conocimiento de las propias capacidades y la propia autorregulación b) la actitud frente a la tarea o el proceso de producción del texto escrito.

El primer modelo **“decir el conocimiento”** explica una manera de generar el contenido de un texto a partir de un tópico sobre el que se ha de escribir y a partir de un género conocido (exposición de los hechos, opinión personal, instrucciones, entre otros)

En este modelo el texto se genera de la siguiente manera: el escritor construye alguna representación de lo que se ha pedido que escriba, luego localiza los identificadores del tópico y de género. Por ejemplo "¿Deberían jugar chicos y chicas en el mismo equipo de Deporte?" los identificadores del tópico podrían ser; equipo del deporte, igualdad y liberación femenina, (Bereiter y Scardamalia, 1992 p. 46).

Estos identificadores sirven como pistas para la búsqueda de la memoria y estas pistas ponen en marcha automáticamente, conceptos asociados. Además de los identificadores tópicos, la tarea asignada también prescribe o implica el género. En el ejemplo anterior el formato de la pregunta identifica el género requerido como ensayo de opinión.

Según este modelo, los identificadores del genero funcionan del mismo modo que los identificadores de tópico., conducen a estimulaciones de memoria, que operan en combinación con las estimulaciones de la memoria tópica para aumentar la posibilidad que la activación propagadora produzca el contenido apropiado.

El segundo modelo **"transformar el conocimiento"** este modelo está ligado al modelo anterior, ya que este contiene al anterior como un subproceso introduciendo dentro de un proceso complejo de solución de problemas.

En el de contenido los estados de conocimiento se pueden caracterizar como creencias y las operaciones como las deducciones o las hipótesis que conducen de un estado de creencia a otro. En el espacio retorico, los estados de conocimiento son múltiples representaciones que incluyen el texto y sus objetivos subordinados; y las operaciones son aquellas que alteran el texto, los objetivos o las relaciones entre el texto y los objetivos.

El modelo de Bereiter y Scardamalia representa uno de los constructos teóricos más importantes para derivar aplicaciones didácticas en la enseñanza de la escritura, los autores describen de manera bien precisa los procesos que ocurren en esos dos momentos que, necesariamente, atraviesa un escritor (Vas, 2011:50). Esa descripción de ambos momentos permite diferenciar las funciones cognitivas que se activan en cada uno, lo cual tiene consecuencia directa en las estrategias que debe utilizar el profesor y en los contenidos que debe seleccionar para una fase y otra. Esa misma explicación que

realizan de la fase de “decir el conocimiento” y “transformar el conocimiento”, proporciona claridad y orientación al profesor para conducir la transición de un momento a otro y hacer consciente al estudiante de que ese proceso está ocurriendo. Ello significa puntualizar y practicar sobre las funciones de la escritura, la instrumental, ejecutiva y la transición hacia una escritura epistémica.

Algunos estudios educativos, sugieren que pasar de “decir el conocimiento” a “transformar el conocimiento” en la composición, no es un proceso de crecimiento, sino que es, más bien, la reconstrucción de una estructura cognitiva. (Vas, 2011: p 51)

c) Modelo de Frank Smith

Smith (1981 citado en Morales 2003) indica que existen tres episodios (etapas o subprocesos) en el proceso de escritura. Estos episodios son inseparables y están en constante interacción entre sí durante todo el proceso. El autor se refiere a la preescritura (período de preparación o incubación), escritura y reescritura.

- **La preescritura** representa el período de incubación en el que el escritor, de alguna manera, se prepara para lo que será escrito. Esta preparación puede ser para la escritura de un borrador, pero también para la escritura de una palabra, una frase, un párrafo, o un texto.
- **La escritura** implica el momento en que las palabras, fuera del control consciente del escritor, fluyen y encuentran un significado que puede o no haber sido intentado por el escritor. En este episodio las palabras se manifiestan por sí mismas para expresar cualquier idea que subyace a éstas. Las ideas no son ni premeditadas ni predecibles, sino producto del acto mismo de la escritura
- **La reescritura**, por su parte, constituye el episodio en el que el escritor modifica y pule, hace legible lo que ha sido escrito, y le da sus propias respuestas. Este subproceso contempla dos aspectos: la revisión y la edición. En la revisión el escritor realiza modificaciones y reelaboraciones del texto, cambios totales y parciales de las ideas, la organización, el estilo. La edición, por su parte, implica arreglos y modificaciones sólo en lo que respecta a los

aspectos formales de la escritura. La revisión debe ser realizada exclusivamente por el propio escritor; la edición, en cambio, puede ser encargada a otra persona.

Estos tres episodios interactúan en los distintos momentos, en cada borrador de la escritura. En algunos casos, por ejemplo, la reescritura (o la revisión) se convierte en la preescritura o ensayo del siguiente borrador (palabra, frase, párrafo, o del texto completo).

El proceso de composición, según Smith (1981ª citado en Morales 2003), tiene como plataforma, como guía general, como marco de referencia las intenciones del escritor. En este sentido, las intenciones (o la especificación para el texto) representan las bases sobre las que se forma el texto e indican cómo podría ser el texto una vez terminado. Ésta puede representar desde los propósitos generales de la escritura (intenciones globales) hasta las intenciones sobre la próxima palabra a escribir (intenciones puntuales). Las intenciones sólo orientan cuando el escritor piensa en lo que escribirá, cuando lo escribe y cuando revisa lo escrito para decidir si eso era lo que había intentado. La escritura puede no representar las intenciones del escritor, puesto que éstas son flexibles y varían durante el proceso. Al final puede encontrar un significado distinto a lo que éste quería.

2.7 Proyectos Educativos Mediados por Tecnologías de Información y Comunicación

Actualmente, existen a nivel mundial una serie de proyectos educativos dirigidos a la población de educación primaria, asistidos por una serie de dispositivos digitales o computadoras escolares, los cuales ha sido denominados programas Uno a Uno como indican Severin y Capota (2001) “Uno a Uno” (que con frecuencia se abrevia 1:1, 1-1 o 1 a 1) se ha usado para describir la proporción de dispositivos digitales por niño, con la meta de que cada niño tenga acceso a un dispositivo digital portátil, generalmente con acceso a Internet, para fines educativos. Actualmente en la región, los dispositivos más usados para las iniciativas Uno a Uno son las computadoras portátiles o laptops (incluyendo las llamadas netbooks y laptops de bajo costo). (p. 5)

Aunque las computadoras portátiles ya se habían usado antes en educación, en el 2005 el paisaje cambió dramáticamente cuando Nicholas Negroponte anunció la iniciativa Una Laptop por Niño (OLPC, sigla en inglés) para designar una computadora portátil de cien dólares para los niños en los países en desarrollo. Al anuncio del dispositivo OLPC (denominado la computadora XO) se le ha dado el crédito por echar a andar el mercado de las netbooks, y otros fabricantes han creado prontamente sus propias computadoras portátiles de bajo costo, algunas de las cuales fueron diseñadas especialmente para niños. Intel, en el 2006, lanzó la Classmate PC, que al igual que la XO, es una notebook diseñada para fines educativos. La mayoría de los programas Uno a Uno en Latinoamérica y el Caribe (LAC) utilizan uno de estos dos modelos de notebook, debido en gran medida a su proporción precio/funcionalidad.

Más allá de su meta última de proveerles computadoras portátiles a los niños, los modelos Uno a Uno varían en gran manera con respecto a la selección de hardware, los modelos de propiedad, el alcance y los objetivos.

Estos proyectos poseen una fundamentación educacional que asegura que las iniciativas Uno a Uno, como otras iniciativas de tecnología educativa, tienen el potencial de mejorar la calidad de la educación.

> Los modelos Uno a Uno pueden proveer experiencias educativas personalizadas y centradas en el estudiante, dentro de la escuela y más allá de las paredes del aula. Pueden también proveer educación a estudiantes y docentes en áreas remotas. También tienen el potencial de abordar cuestiones de eficiencia interna, de logro académico, y las nuevas destrezas que se requieren para el siglo XXI; sus resultados pueden medirse a corto plazo (hasta tres años), a mediano plazo (entre tres y seis años) y a largo plazo (más de seis años), según los indicadores que se seleccionen en cada caso. (Severin y Capota 2011:8)

Estos programas Uno a Uno se han ido implementado en varios países del mundo a través del Banco Interamericano de Desarrollo (BID) como lo explican

Severin y Capota (2011) en su informe para la UNESCO; aquí se hace mención a alguno de ellos:

En Brasil en el 2007 el Gobierno puso en marcha un programa Uno a Uno llamado Un Computador por Alumno (UCA), con la meta de suministrar computadoras portátiles para los estudiantes en las escuelas públicas. La primera fase de este programa despegó con 5 proyectos piloto separados en Palmas, Piraí, Porto Alegre, São Paulo y Brasilia. En Palmas, el Departamento de Educación del Estado de Tocantins apoyó el proyecto piloto usando laptops Classmate donadas para los estudiantes. Los estudiantes usaban las computadoras en tres turnos; en vez de haber una computadora por niño había una computadora por cada tres niños. En Piraí, la Universidad Federal de Río de Janeiro (UFRJ) recibió suficientes computadoras Classmate de Intel de modo que cada niño en la escuela pudiera tener su propia computadora. En Porto Alegre, la Universidad Federal de Rio Grande do Sul (UFRGS) implementó un proyecto piloto con computadoras XO, a razón de una computadora por alumno. En São Paulo, la Universidad de São Paulo implementó un piloto usando computadoras XO, en que cada computadora era compartida por varios estudiantes en diferentes turnos. En Brasilia el Secretariado de Educación del Distrito Federal en Brasilia coordinó el proyecto piloto en una escuela con la laptop Mobilis, donada por el proveedor asiático Encore.

El programa en Colombia se echó a andar en el 2008 la Fundación Pies Descalzos (FPD) se asoció con el BID, la Fundación OLPC y la ONG Alianza Educativa para pilotear un programa de laptops Uno a Uno en 3 lugares diferentes: Quibdó, Barranquilla y Bogotá. Los beneficiarios de todos los pilotos eran niños que habían sido desplazados de las zonas de combate de la guerrilla.

En Haití, después del terremoto se implementó el pre-piloto fue implementado en la École Nationale République du Chili (ENRC), una escuela pública para niñas en Puerto Príncipe. Participaron 116 alumnas en un campamento de verano, que se efectuó diariamente de 8:30 a.m. a 12:00 p.m. desde el 30 de junio hasta el 18 de julio del 2008. Para el proyecto se seleccionaron laptops XO que ejecutaban el ambiente de escritorio Sugar. Las computadoras portátiles llegaron con aplicaciones estándar tales como software de productividad y de edición de medios. Si bien se hizo un intento por

traducir el contenido de las computadoras del inglés al francés (y en algunos casos al criollo haitiano), la traducción no fue ágil y por lo tanto la mayoría de las laptops XO usadas durante el pre-piloto se quedaron en inglés (Näslund-Hadley et al., 2009).

En el 2008 Paraguay Educa comenzó con 4.000 computadoras XO que les fueron donadas por la Sociedad para la Telecomunicación Financiera Interbancaria Mundial (SWIFT, sigla en inglés). El despliegue saturó 10 escuelas, cubriendo aproximadamente al 50% de los estudiantes de edades entre 6 y 12 años en la ciudad. En lo referente a infraestructura, la electricidad estaba disponible en todas las escuelas y la conectividad a Internet fue provista por Personal, una compañía de telecomunicaciones que acordó proveer acceso gratuito a Internet parea las escuelas beneficiarias durante los primeros dos años del programa de OLPC. El mantenimiento y el soporte técnico para problemas de hardware y de software están a cargo de un pequeño equipo de reparaciones, CATS (Centro de Asistencia Técnica y Soporte); este equipo tiene un local central en Caacupé pero viaja a las escuelas beneficiarias para efectuar el mantenimiento en sitio. Los recursos digitales educativos usados en las aulas son principalmente aplicaciones de XO previamente cargadas. También está disponible una biblioteca digital para aquellos docentes que busquen materiales en español.

En Perú durante su primera fase en el 2008, el programa se lanzó en aproximadamente 560 escuelas y 40.000 estudiantes recibieron computadoras. Para fines del 2009 se habían distribuido 170.000 computadoras. A la fecha se han distribuido en Perú 300.000 computadoras XO, con planes para que el Gobierno compre y distribuya 260.000 más en el 2011. DIGITE (Dirección General de Tecnologías Educativas) del Ministerio de Educación, ha anunciado su plan de comprar 300.000 computadoras XO adicionales, para construir laboratorios para estudiantes de secundaria. Planean alcanzar a 2 millones de estudiantes con esos laboratorios.

El Plan Ceibal comenzó con la distribución de computadoras portátiles XO en el 2007, con un piloto en Villa Cardal. Posteriormente procedieron a distribuir computadoras, primero en el interior del país en el 2008, y luego en Montevideo en el 2009. Una característica central del programa es el énfasis en la colaboración. Por ejemplo, para proveerles a todos los estudiantes acceso a Internet, el Plan Ceibal se

asoció con ANTEL, una compañía de telecomunicaciones que es propiedad del Gobierno, la cual proveyó WiFi a un precio subsidiado. Para ofrecerles a los docentes recursos y capacitación sobre cómo usar la laptop, crearon un canal de televisión llamado Canal Ceibal que demuestra diferentes usos de la computadora XO. En lo referente a reparaciones, el Plan Ceibal capacitó personal de mantenimiento y se asoció con talleres de reparación existentes.

Luego de estos proyectos, también se implementaron otros tantos en países de América Latina y el Caribe como Argentina, Chile, Ecuador, El Salvador, Jamaica, México, Nicaragua, Trinidad y Tobago y en Venezuela.

En Venezuela, este programa Uno a Uno fue denominado Proyecto Canaima Educativo, Canaima Educativo es un proyecto del Gobierno Bolivariano que nace en el año 2009 como parte del eje integrador Tecnologías de Información y Comunicación en el ámbito del proceso curricular venezolano con el objetivo de potenciar los aprendizajes en las y los estudiantes del Subsistema de Educación Básica mediante el uso de las portátiles Canaima como un recurso en constante actualización.

2.8 Descripción del Proyecto Canaima Educativo

Canaima Educativo es un proyecto del Gobierno Bolivariano de Venezuela que tiene por objetivo apoyar la formación integral de las niñas y los niños, mediante la dotación de una computadora portátil escolar con contenidos educativos a los maestros y estudiantes del sistema de educación primaria, conformado por las escuelas públicas nacionales, estadales, municipales, autónomas y las privadas subsidiadas por el Estado.

Este programa, producto de un convenio entre Venezuela y Portugal, consiste en la dotación de computadoras portátiles para los niños que cursen desde el primer grado hasta el sexto grado del subsistema de educación primaria.

Desde el año 2013, se dio continuidad a la entrega de este tipo de computadoras escolares a los primeros años de la educación media general (bachillerato desde 1º a 3º) con la finalidad de seguir expandiendo el proyecto de Canaima Educativo; sin embargo estas no entran en el análisis que forma parte de esta investigación.

Canaima, es una distribución GNU/Linux venezolana basada en Debían que surge como una solución para cubrir las necesidades ofimáticas de los usuarios finales de la Administración Pública Nacional (APN) Venezolana y para dar cumplimiento al decreto presidencial Nº 3.390 sobre el uso de tecnologías libres en la APN.

2.8.1 Historia

Canaima es un proyecto socio-tecnológico abierto, construido de forma colaborativa, centrado en el desarrollo de herramientas y modelos productivos basados en las Tecnologías de Información Libres (TIL) de software y sistemas operativos cuyo objetivo es generar capacidades nacionales, desarrollo endógeno apropiación y promoción del libre conocimiento, sin perder su motivo original: la construcción de una Nación venezolana tecnológicamente preparada. Surge inicialmente como respuesta a las necesidades ofimáticas y de otros procesos productivos de los usuarios finales de la Administración Pública Nacional (APN) y para dar cumplimiento al decreto presidencial Nro. 3.390 sobre el uso de TIL en la APN.

2.8.2 Características

- Totalmente desarrollada en Software Libre.
- No está limitada al uso en la APN, sino que puede ser usado por cualquier persona.
- Se encuentra equipado con herramientas ofimáticas como OpenOffice.org, (procesador de palabras, hojas de cálculo, presentaciones), diseño gráfico, planificación de proyectos y bases de datos.
- Permite la interacción con Internet, a través de su navegador Web, gestor de correo electrónico y aplicaciones para realizar llamadas telefónicas por la red.
- Es estable y segura, basada en la versión estable de GNU/Linux Debían, la cual pasa por una serie de procesos y pruebas rigurosas de calidad.
- Realizada en Venezuela por talento nacional

2.8.3 Importancia

Las computadoras Canaima son los equipos para niños que Venezuela adquirió en convenio con Portugal y, que también contemplo la instalación de una ensambladora en el país, con el fin de lograr una transferencia tecnológica parcial. En Portugal, estas computadoras son conocidas por el nombre Magallaneso 'Magalhaes'. Es una poderosa herramienta educativa, aumenta la capacidad de socialización de los niños, debido a que tanto la computadora como todos sus contenidos interactivos son elementos que se encuentran dentro de la escuela y pueden ser compartidos entre los compañeros de clases, situación difícil de realizar si el niño se encuentra solo en su hogar frente a una computadora.

2.8.4 Convenios

Al ser una distribución impulsada por la APN, se han generado una serie de convenios estratégicos con diferentes países y compañías fabricantes de hardware tales como:

- **Portugal:** Convenio para la fabricación de 250.000 computadores Magallanes para ser distribuidos en escuelas públicas.
- **Sun Microsystem:** para la certificación de Canaima en equipos de dicho fabricante.
- **VIT:** Venezolana de Industrias Tecnológicas, empresa mixta entre el estado venezolano y empresarios chinos en la cual se establece el uso de Canaima en los equipos que estos fabriquen.
- **Lenovo:** para la certificación de equipos de dicho fabricante para el uso de Canaima,
- **Siragon:** ensamblador venezolano de equipos de informáticas, convenio mediante el cual se certifica Canaima para dichos equipos.

Desde el propio Estado Venezolano se han definido en el marco del Plan de Desarrollo Económico y Social de la Nación, para el período 2007- 2013, objetivos estratégicos, estrategias, políticas y proyectos correspondientes, con el propósito fundamental de formular Políticas Públicas, en este caso en materia de ciencia y tecnología, que promuevan el desarrollo de capacidades nacionales en la materia y la apropiación social del conocimiento científico-tecnológico a nivel nacional,

apuntalando un enfoque de desarrollo socio-económico basado en lo endógeno, sustentable y humano hacia la construcción del socialismo bolivariano, mediante una articulación estratégica. Estos objetivos, estrategias, políticas y proyectos son ratificados en el Plan de la Patria, Proyecto Nacional Simón Bolívar, Segundo Plan Socialista de Desarrollo Económico y Social de la Nación 2013-2019, en su objetivo Nacional 1.5 que reza textualmente: "Desarrollar nuestras capacidades científico tecnológicas vinculadas a las necesidades del pueblo." Y específicamente en algunos de sus objetivos estratégicos y generales 1.5.3.4. " Desarrollar una política integral que impulse la creación de centros tecnológicos en centros educativos, universitarios - técnicos, medios que garanticen procesos formativos integrales y continuos en materia de equipos electrónicos y aplicaciones informáticas en tecnologías libres y estándares abiertos".

2.8.5 Modalidades

El proyecto Educativo Canaima se da en dos modalidades: La primera modalidad del proyecto fue concebida en el marco de la escuela, por lo que se denomina **Canaima Educativo Escolar**. Las computadoras portátiles escolares quedan bajo resguardo de los planteles en Gabinetes Móviles, en los cuales son cargadas sus baterías y transportadas hasta los pupitres de las niñas y los niños de primer grado. Mediante un dispositivo inalámbrico se conecta la computadora portátil escolar de cada niña y cada niño con la computadora portátil del maestro, conformando una Red Salón que le permite guiar y orientar el proceso de aprendizaje.

Para dar inicio a esta modalidad, en el año 2009 fueron adquiridas 350.000 computadoras portátiles escolares para formar a las niñas y los niños de primer grado en el uso de las tecnologías de información.

Como paso trascendental en la garantía del acceso universal a las tecnologías de información, la segunda modalidad del proyecto Canaima Educativo, **Canaima "Va a mi Casa"**, ha sido concebida para que cada estudiante de segundo hasta sexto grado disponga a tiempo completo de una computadora portátil escolar con contenidos

educativos correspondientes al grado que cursa. De esta forma, la familia es incluida en el proceso de formación de sus niñas y niños.

Para dar inicio a Canaima Educativo "Va a mi casa", fueron adquiridas 525.000 computadoras portátiles escolares, cuya distribución a cada niña y cada niño de segundo grado comenzó en el mes de octubre de 2010.

Actualmente, casi toda la población estudiantil del subsistema de educación primaria conformado por las escuelas públicas y las privadas subsidiadas del país, disponen de una computadora portátil escolar. Dotando e incorporando los contenidos de cada grado en la computadora de cada niño. Cabe resaltar, que los niños que reciben esta computadora, lo hacen de la mano de sus padres y representantes legales, quienes al momento de recibirla firman un contrato donde se responsabilizan ante el estado venezolano por el cuido y resguardo de la misma.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

El marco metodológico especifica los aspectos referentes al conjunto de métodos, técnicas e instrumentos que se emplearon en el proceso de recolección de datos, requeridos para dar respuesta a las interrogantes y alcanzar los objetivos propuestos

3.1 Descripción de la Investigación

La investigación cualitativa estudia los hechos tal como ocurren en el contexto, los procesos históricos y educativos, los cambios socioculturales, las funciones y papeles de los miembros de una determinada comunidad.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2006) "el enfoque cualitativo a veces referido como investigación naturalista, fenomenológica, interpretativa o etnográfica, es una especie de paraguas en el cual se incluye una variedad de concepciones, visiones, técnicas y estudios no cuantitativos" (p. 8)

En tanto este estudio es cualitativo, ya que pretende analizar discursivamente el área de Lengua y Comunicación de tercer grado del Proyecto Canaima Educativo.

3.2 Nivel de la Investigación

El nivel de investigación descriptivo puesto que se indago acerca de las características del área de lenguaje y comunicación del Proyecto Canaima Educativo, descubriendo y analizando los rangos más significativos de ésta. Por lo tanto, se precisó la naturaleza de una situación tal como existe en el momento. Según Sabino (1992):

> La preocupación primordial de la investigación descriptiva radica en describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos para destacar los elementos esenciales de su naturaleza. De esta forma se pueden obtener las notas que caracterizan a la realidad estudiada (p 58).

Finalmente, la investigación descriptiva en palabras de Acevedo (1998), dice que:

> Se tratan de obtener información acerca del fenómeno o procesos para describir implicaciones, sin interesarse mucho o poco en conocer su origen o causas de la situación. Fundamentalmente dirigida a dar una visión de cómo opera y cuáles son sus características, (p 352).

De acuerdo con lo expuesto, se afirma que el objetivo general de una investigación de tipo descriptivo radica en describir algunas características fundamentales de un conjunto homogéneo de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permitan poner de manifiesto la estructura del comportamiento.

El nivel de la investigación fue descriptivo puesto se indagó acerca de las características del área de lenguaje y comunicación del Proyecto Canaima Educativo resaltando los rasgos más significativos de ésta. Esta investigación permitió obtener información del estado actual del fenómeno en estudio. Por lo tanto, se precisó la naturaleza de una situación tal como existe en el momento.

3.3 Diseño de la Investigación

Tomando en cuenta a Hernández et al (2008) consideran que la investigación no experimental, se puede clasificar en dos tipos longitudinal y transversal, de acuerdo a su dimensión temporal o el número de momentos o puntos en el tiempo en los cuales se recolectan los datos.

El diseño transversal, es apropiado cuando la investigación se centra en analizar cuál es el nivel de una o diversas variables en un momento dado.

Por lo tanto se puede mencionar que, esta investigación es transversal ya que, analiza discursivamente los contenidos del área de lengua y comunicación del tercer grado del Proyecto Canaima Educativo en el contexto actual educativo venezolano.

3.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Las técnicas de recolección de datos, son definidas por Tamayo (1999), como la expresión operativa del diseño de investigación y que específica concretamente como se hizo la investigación (p. 126).

3.4.1 Entrevista no estructurada

Para la recolección de la información de este trabajo el instrumento utilizado fue: la entrevista no estructurada (ver anexo 1) que de acuerdo con Arias (2006), "es cuando no se dispone de una guía de preguntas elaboradas previamente. Sin embargo, se orienta por unos objetivos preestablecidos, lo que permite definir el tema de la entrevista" (p. 74). Esta entrevista fue aplicada a 12 docentes de la educación primaria.

3.5 Técnicas de Análisis

Whitney, (citado en Muñoz 1998:17), define la técnica como "el conjunto organizado de procedimientos que se utilizan durante dicho proceso de recolección". (p. 89). Las técnicas empleadas para la recolección de datos en la investigación fueron el análisis de contenido y el análisis discursivo:

3.5.1 Análisis de Contenido

De acuerdo con la definición clásica del Bereleson (1952) el análisis de contenido es una técnica para estudiar y analizar la comunicación de una manera, objetiva, sistemática y cuantitativa. Es una técnica muy útil para analizar los procesos de comunicación en muy diversos contextos como programas de televisión, artículos en prensa, libros conversaciones, entre otros (Hernández, Cellado y Batipsta, 1995).

3.5.2 Análisis del Discurso

Dicho análisis es una metodología que tiene como objetivo establecer el contenido semántico de los conceptos que se refieren a los términos utilizados en algunos textos.

Van Dijk (2000) afirma que el análisis del discurso es una nueva ciencia transdisciplinaria, que analiza la teoría, el texto, la conversación, los mensajes, el habla en casi todas las ramas de las humanidades y las ciencias sociales, (p. 15).

Como lo mencionan las autoras Mata y Scarafia (1993) el discurso desde el punto de vista de semiótico es "un todo de significación". El discurso no solo son unos contenidos, ni tampoco es pura forma, o una cierta manera de decir las cosas. El discurso es lo que se dice y como se dice al mismo tiempo (p. 23)

Hay dos tipos de análisis del discurso: uno es sobre el análisis textual y el segundo el estudio del habla. El primero trata de estructuras abstractas del discurso escrito como un objeto fijo en la perspectiva de la lingüística, el segundo, se refiere, en aquellos aspectos más dinámicos de la interacción espontánea dentro de las ciencias sociales. Ambos análisis se comprometen en el descubrimiento de órdenes, reglas y regularidades en el análisis de estrategias y estructuras.

En el caso de la presente investigación, se hizo referencia en un tema en particular en el cual busco las regularidades presentes en las actividades digitalizadas de los aprendizajes, los textos, las sugerencias y orientaciones pedagógicas, de cada contenido del área de lenguaje y comunicación. El análisis del área de lenguaje y comunicación se efectuó por medio de la codificación, el proceso en virtud del cual las características más relevantes de las secciones que conforman esta área fueron transformadas a unidades que permitieron su descripción y análisis preciso.

3.5.3 Fases del Análisis

El análisis dentro de la investigación se desarrolló en dos fase descritas a continuación:

Fase 1 Descripción del Software del Proyecto Canaima Educativo

En esta primera fase, se procedió a describir como está conformado el Proyecto Canaima Educativo que va desde el 1º grado hasta el 6º grado de educación primaria del sistema educativo venezolano.

Para el desarrollo de la investigación se escogió los contenidos del 3º grado, los cuales están conformados de la siguiente manera:

1. Presenta seis (6) áreas de aprendizaje, denominadas de la siguiente manera:
    - Ciencias sociales y geo historia.
    - Actividad física y recreación.
    - Ciencia y tecnología
    - Cultura
    - Lenguaje y comunicación (ésta área es fue la analizada)
2. Todas las áreas antes mencionadas están compuestas de la siguiente forma:
    - Actividades digitalizadas para los aprendizajes
    - Videos

Cabe acotar, que el área de lenguaje y comunicación presenta un tercer componente denominado "Mi Cajita de Aventuras". Todas y cada una de esos componentes fueron descritos y analizados de acuerdo a los objetivos planteados.

Fase 2 Análisis de los datos

En esta fase fueron surgiendo algunas categorías tales como: la concepción del proceso de enseñanza aprendizaje desde el Proyecto Canaima Educativo, la concepción de la lengua subyacente en las actividades presentes, la ideología presente en cada una de ellas, entre otras, a través de las cuales se analizaron las diferentes secciones del área de lenguaje y comunicación del tercer grado del Proyecto Canaima Educativo. En vista de que esta investigación se desarrolló bajo el enfoque de investigación cualitativa, muchos de los datos fueron analizados en el camino de su recolección; además para evitar la subjetividad de la autora de la investigación, se procedió a realizar una entrevista a las docentes de tercer grado que utilizan esta área en su aula

de clases. Con este propósito, en este estudio se utilizó la entrevista no estructurada. Descrita anteriormente.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE DATOS

Con el propósito de responder las preguntas que guiaron esta investigación, en este capítulo se presenta el análisis de los datos, en primer lugar se describe el Proyecto Canaima Educativo, posteriormente se hace la descripción del área de lenguaje y comunicación, finalmente, se presenta el análisis del área de lenguaje y comunicación, a través de diferentes categorías de análisis que fueron surgiendo en el desarrollo de la investigación.

4.1 Descripción del Proyecto Canaima Educativo

Todos los computadores Canaima, que se otorgan a los estudiantes del subsistema de educación primaria, presentan las siguientes características físicas (véase el siguiente cuadro):

Cuadro Nº 1. Características técnicas generales del equipo dirigido a estudiantes

Productos	Detalles
Sistema operativo	GNU/Linux
Procesador	Intel Atom N270 1.6 GHz
Chipset	Intel 945GSE
Memoria	1GB DDR2 667MHz
Disco	30 ó 60 GB HDD (1,8")
Monitor LCD	8.9" 1024 x 600 / 224,25 cm2 (19,5 x 11,5 cm)
Teclado	77 teclas (ES)
Cámara	30fps @ 640 x 480 0.3 M
Ratón	Pantalla táctil
Interfaces	2 x USB 2.0 / 1 x SD slot
Batería	4 células
Red	10/100M Ethernet / 802.11 b/g/s WLAN
Sonido	2 canales audio integrados
Dimensión	238 x 195 x 42 mm
Peso	1.49 Kg
Garantía	2 años

Fuente: Ministerio del Poder Popular para la Educación (2011) Orientaciones Educativas para los Niveles y Modalidades del Subsistema de Educación Básica año escolar 2011-2012

4.2 Objetivos

El Proyecto Educativo Canaima, tiene los siguientes objetivos:

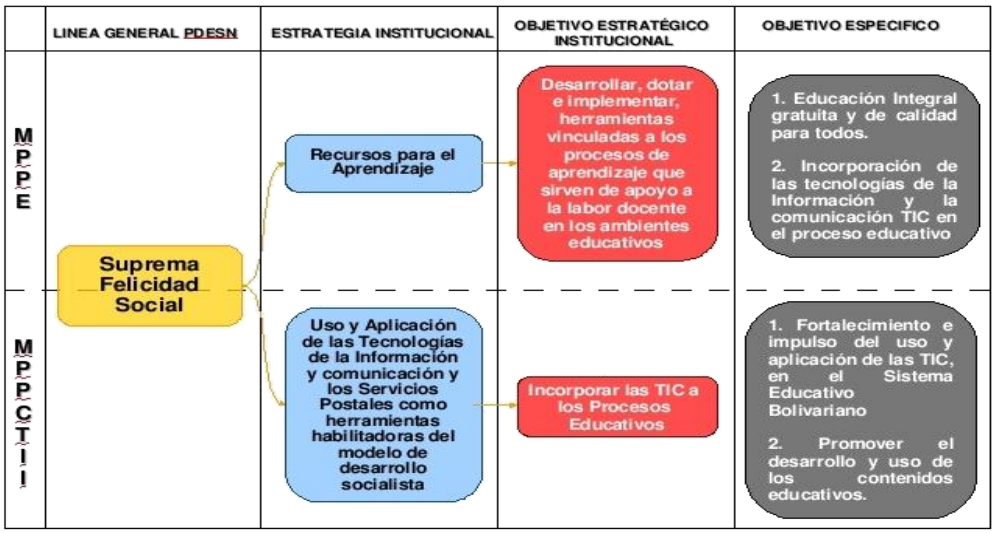
4.2.1 Objetivo General

Promover la formación integral de los niños y niñas venezolanos (as), mediante el aprendizaje liberador y emancipador apoyado por las Tecnologías de Información libre.

4.2.2 Objetivos Específicos

- Promover el desarrollo integral de los niños y niñas en correspondencia con los fines educativos.
- Profundizar la concreción del Desarrollo Curricular para la formación integral y con calidad de los niños y niñas venezolanos.
- Transformar la praxis docente con el uso crítico y creativo de las Tecnologías de Información Libres.
- Desarrollar las potencialidades en Tecnologías de Información Libres, para el apoyo a los procesos educativos en pro de la soberanía y la independencia tecnológica.

Cuadro Nº 2. Articulación estratégica Proyecto Canaima



Fuente Ministerio del Poder Popular para la Educación (2011) Canaima Educativo

4.3 Descripción de la computadora Canaima

Canaima Educativo, al inicio del software muestra una pantalla en la que se presenta el escritorio, donde claramente se observa las diferentes herramientas que conforman este software, distribuida en carpetas denominada: equipo, manuales, carpeta personal Canaima, así como los diferentes catálogos de contenidos de los diferentes grados del subsistema de educación primaria, específicamente desde segundo grado hasta sexto grado, cada uno de ellos con una imagen particular, el de segundo grado como icono tiene una niña indígena y un niño llanero, el de tercer grado muestra una hoja verde y encima un insecto, el de cuarto grado presenta la computadora con la bandera nacional, en quinto grado se presenta la caricatura de Simón Bolívar sobre su caballo blanco y este a su vez encima de la bandera nacional y por último la imagen de sexto grado presenta a un niño indígena, así como se indica en la figura. Lo que supone claramente la intención de hacer resaltar la identidad Nacional y la visión de Venezuela ante el mundo.

Figura 1 Pantalla inicial Portátil Canaima
Fuente Computadora Canaima (2009)

En esta misma figura que es posible observar es la del mapa de Venezuela en relieve e integrando como un todo la parte de la zona en reclamación haciéndolo resaltar en el mundo. Del mismo modo sobresale la imagen del primer satélite del país enviado al espacio exterior; complementan la imagen símbolos característicos y representativos de Venezuela como: los animales (el Tucán, la Guacamaya), la flora y vegetación como (la orquídea que es la flor nacional, las palmas, la selva), también se muestran símbolos culturales como los instrumentos musicales (arpa, cuatro y maracas) y estructuras físicas como: el arco de Carabobo, representativo de la Independencia de Venezuela, el puente sobre el lago de Maracaibo, el teatro Teresa Carreño, símbolo de la cultura artística (danza, música, teatro) venezolana y el teleférico del estado Mérida. Lo que supone, que busca reivindicar la independencia e incentivar en los niños que usan esta computadora la identidad nacional.

Posteriormente, al hacer clic en el icono de tercer grado aparece una infografía con un fondo de ambiente natural, de muchas hojas de color verde, sobre ella, insectos como la mariposa y las mariquitas en completa armonía, al fondo de esta se muestran dos figura de color azul que representa el agua presente en la naturaleza, allí mismo están presentes un niño y una niña con características mestizas, sus vestimentas son de color franela blanca y pantalón azul semejando el traje escolar venezolano, ambos sostienen un cartel que contiene letras rojas y en mayúsculas que dice *Bienvenidas y Bienvenidos* haciendo énfasis en la distinción de género tanto en lo escrito como en la imagen, dando un sentido de equilibrio e igualdad, el ahorro energético aparece representado en esa imagen a través de bombillas ahorradoras de luz artificial, la cual se muestra como un componente más de ese paisaje, dicha imagen es la pantalla de inicio del "catálogo de contenidos de tercer grado – cunaguaro" denominado textualmente así en la computadora Canaima. (Véase figura 2)

Figura 2 Pantalla Inicio Catalogo de 3º grado
Fuente Computadora Canaima (2009)

Al dar clic al inicio se encuentra una animación del planeta tierra con un satélite, donde se ubica el mapa de Venezuela que luego se sumerge en la naturaleza.

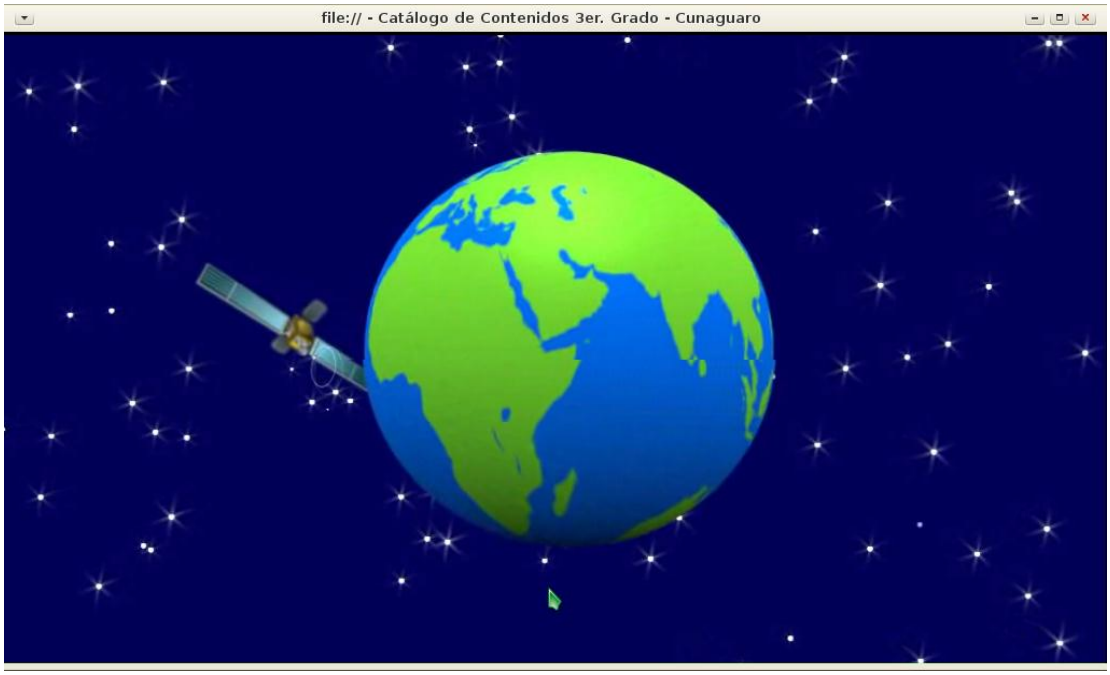


Figura 3 Pantalla de Inicio Animada
Fuente Computadora Canaima (2009)

Dando paso a una segunda pantalla, que muestra las recomendaciones de uso de la computadora, el cual posee un texto instruccional, que enseña a los niños el cuidado que deben tener en el manejo y uso de la misma.

Figura 4 Recomendaciones de Uso
Fuente Computadora Canaima (2009)

Consecutivamente se presenta una pantalla en la que se representa y resalta el equilibrio ecológico con la tecnología, ya que está representado en un ambiente natural el mapa de Venezuela con sus recursos naturales y el satélite artificial; además de tener incorporado en logo del Proyecto Canaima Educativo. Los colores presentes en la imagen son colores vivos, acorde a los de la naturaleza, dispuesto de manera que llamen la atención del niño al observarlos. En esta pantalla aparecen tres botones de los componentes de este "catálogo de contenidos –cunaguaro" de la computadora Canaima de tercer grado identificados como: "estudiante", "familia" y "docente"

Figura 5 Pantalla de los tres componentes
Fuente Computadora Canaima (2009)

4.3.1 Componente Familia

Al dar clic en el componente **"familia"** aparece una pantalla en la que su diseño muestra nuevamente un fondo natural (hojas verdes, insectos, bombillas ahorradoras de luz) descritos anteriormente donde se mantiene el mensaje del equilibrio ecológico, sobre este fondo de pantalla se encuentra escrito en forma de lista en dos columnas el titulo de los 16 textos que conforman este componente que va dirigido a los padres y representantes de los niños a quienes se les otorga la computadora Canaima, estos textos son denominados "lecturas sugeridas" que son documentos escritos, otros son fragmentos de textos más amplios o síntesis. Los títulos de estos textos se muestran (véase figura 6).

Figura 6 Catalogo componente familia

Fuente Computadora Canaima (2009)

4.3.2 Componente Docente

Al dar clic en el botón regresar y volver a la pantalla de los componentes (figura 5), se puede ingresar al componente **"docente"** el cual en su pantalla presenta con las misma características del componente familia descrito anteriormente, en este caso el componente está conformado por dos secciones que se denominan "lecturas sugeridas", las cuales están integradas por 33 textos que en su mayoría son notas de prensa digital emitidas por el Centro Nacional de Tecnologías de Información (CNTI) relacionadas con el Proyecto Canaima Educativo.

En la sección caracterización se presentan las "fichas pedagógicas" que contienen los datos técnicos del recurso que debe utilizar el docente de acuerdo al contenido que planifica, además muestra el sistema operativo utilizado en ese recurso, del mismo modo aparecen los datos del responsable que elaboro ese recurso, también se muestra al final de la ficha la descripción del contenido curricular utilizado y los

fines educativos de este recurso. Estas fichas pedagógicas han sido elaboradas para cada uno de los videos y la actividad digitalizada para el aprendizaje presente en el área de lenguaje y comunicación.

Figura 7 Catalogo componente docente

Fuente Computadora Canaima (2009)

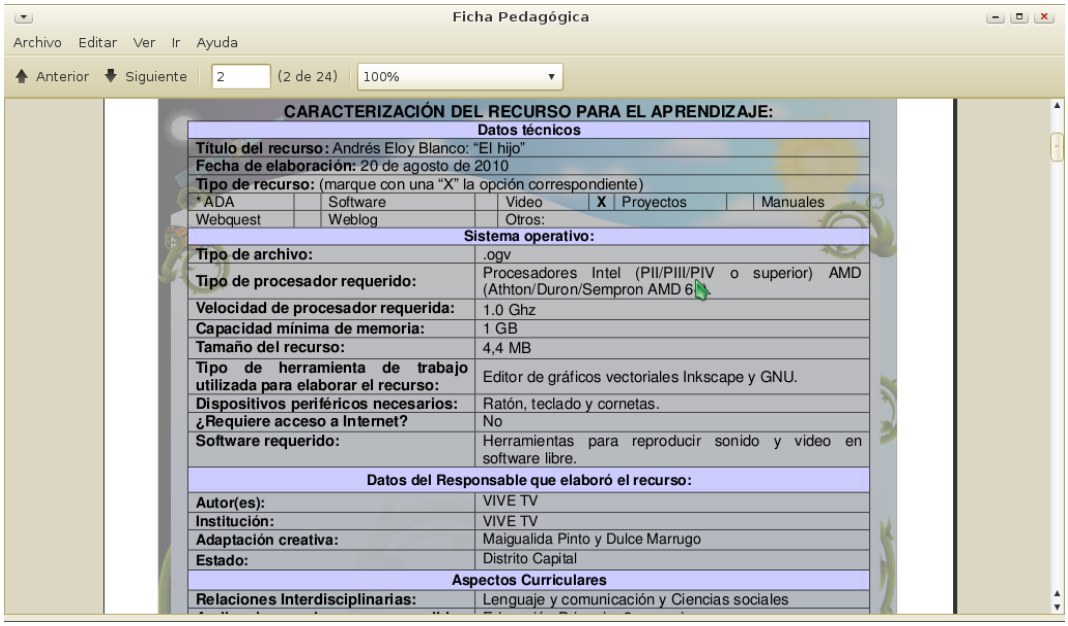


Figura 8 ficha pedagógica

Fuente Computadora Canaima (2009)

4.3.3 Componente Estudiantes

Al dar clic en regresar y volver a la pantalla de los componentes (figura 5), se puede ingresar al componente **"estudiante"** a diferencia de los anteriores componentes, la pantalla que muestra éste presenta una imagen de fondo muy similar a la pantalla de los tres componentes (ver figura 5) mostrándose una vez más el equilibrio entre la naturaleza y la tecnología pero en vez de tener el mapa de Venezuela con sus recursos naturales están presentes las imágenes de cada una de las áreas que conforman el "catálogo de contenidos- cunaguaro" de tercer grado denominadas:

- Cultura
- Ciencias Naturales y tecnología
- Geohistoria
- La hora de la diversión
- Deporte y recreación
- Lenguaje y comunicación.

En esta pantalla se observa la figura de una escultura como la de Simón Bolívar, a caballo sobre el mapa de Suramérica, que representa el logo del Bicentenario de la Independencia de Venezuela en la que se ubica el área de "cultura", asimismo se muestra una antena parabólica y una imagen sobre un vivero y hélices de energía eólica en la que se encuentra ubicada el área de "ciencias naturales y tecnología", se puede observar en esa misma pantalla la imagen de una cancha deportiva en la que se muestra a Simón Bolívar, el Caique Guaicaipuro y el Negro Felipe personajes representativos de la independencia de Venezuela resaltando la raza mestiza que predomina en el país en ella se encuentra el área de "deporte y recreación". Por otra parte dentro de esta pantalla la imagen del área de "la hora de la diversión" está representada por algunos columpios y niños jugando, en el área de "geo historia" se observa una casa de arquitectura colonial, un busto de Simón Bolívar y la Bandera Nacional, por y último se puede ver el área de "lenguaje y comunicación" identificada mediante un teatrín al aire libre con una figura femenina que se supone es la docente de los niños y las niñas que están allí sentados junto a ella mostrando armonía y buena convivencia de los personajes en los espacios presentados en la pantalla.

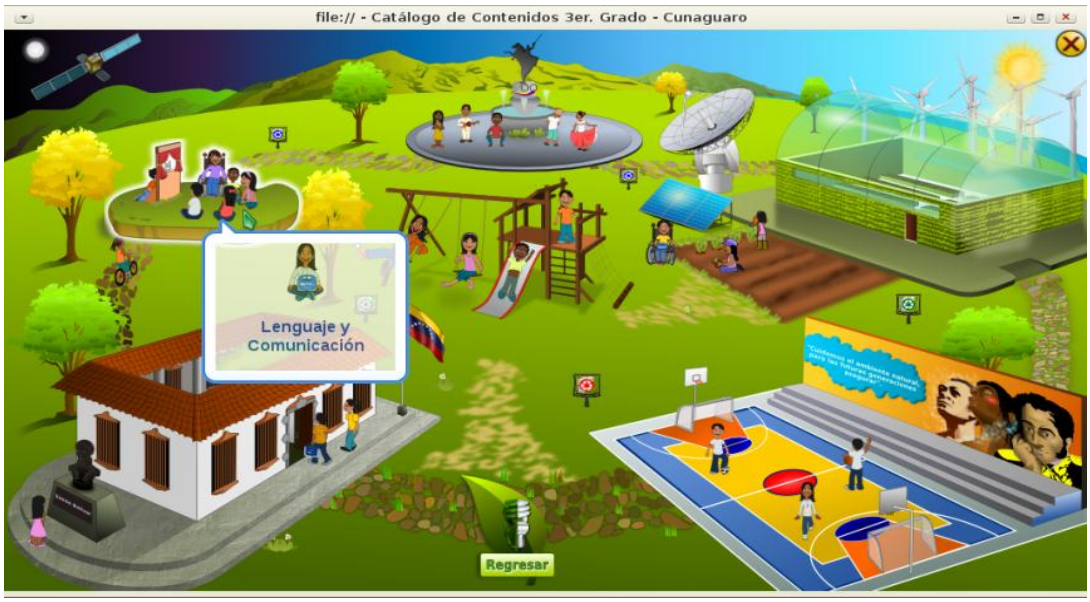


Figura 9 áreas del catálogo de tercer grado

Fuente Computadora Canaima (2009)

Cabe destacar, que en la figura anterior se resalta, el ideario bolivariano, la igualdad de género, pues existe un equilibrio en la cantidad de figuras humanas

femeninas y masculinas presentadas allí, de igual manera se ve la diversidad de la raza mestiza predominante en Venezuela; también se puede observar en esta pantalla la diversidad cultural del país representada en la vestimenta de algunos de los niños presentes realzando la identidad nacional; también es incluida la figura de un niño con discapacidad funcional motriz (en silla de ruedas) donde se muestra la reivindicación de los valores de igualdad, justicia y se resalten los derechos de los niños de educación y recreación. Cada una de estas áreas está conformada por dos secciones denominadas: "Actividades Digitalizadas para los aprendizajes" y "Videos".

4.4 Descripción del área de lenguaje y comunicación 3º grado computadora Canaima

El objeto de análisis de esta investigación fue el área de lenguaje y comunicación de tercer grado, la cual está inmersa en el catálogo de contenidos –cunaguaro de la computadora Canaima, esta área presenta las siguientes secciones: "videos", "actividades digitalizadas para los aprendizajes" como las demás áreas que componen el catálogo y otra adicional denominada "Mi cajita de aventuras".

4.4.1 Actividades Digitalizadas para los aprendizajes

En la sección de actividades digitalizadas para los aprendizajes, se encuentran cuatro actividades tituladas de la siguiente manera:

1. Es necesario respetarnos y apoyarnos
2. Leyendas venezolanas
3. Saberes de expresión popular
4. Usemos los sustantivos y adjetivos

Figura 10 Actividades Digitalizadas para los aprendizajes
Fuente Computadora Canaima (2009)

Cada una de estas actividades digitalizadas, se muestra en un formato de presentación ("Impress"), con imágenes de fondo, el texto escrito en su mayoría en párrafos lineales, separados por signos de puntuación y botones que permiten la acción de avanzar, regresar, salir.

Figura 11 formatos de los contenidos
Fuente Computadora Canaima (2009)

Estas actividades digitalizadas a través de un botón, permiten llegar a la sección de actividades lúdicas muy sencillas las cuales están diseñadas bajo el formato del programa j-clic en la que los niños pueden interactuar con la computadora Canaima al finalizar cada una de las actividades digitalizadas.

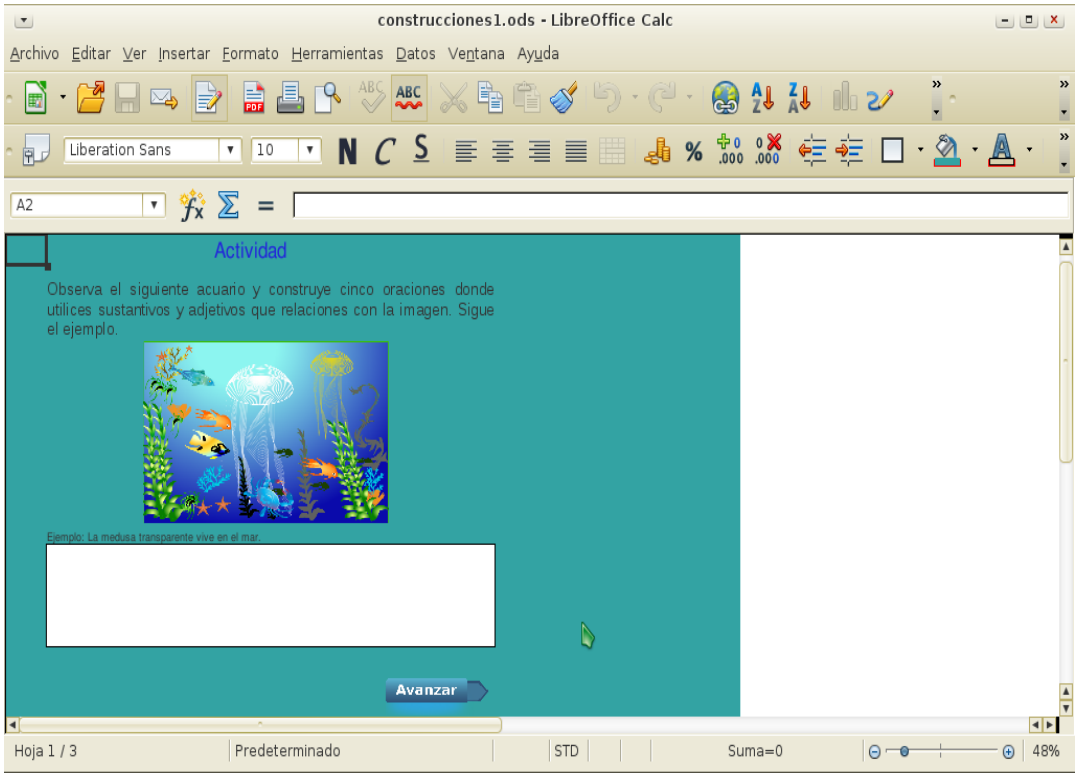


Figura 12 actividades de los contenidos

Fuente Computadora Canaima (2009)

En cada actividad digitalizada, se encuentra una acción identificada por un botón que conducen a otras secciones denominadas orientaciones y sugerencias pedagógicas.

- **Orientaciones a la niña y al niño**, son sugerencias y/o indicaciones dirigidas a los niños que usan la computadora Canaima.
- **Orientaciones a la adulta o el adulto responsable**, de igual manera que a los niños son indicaciones que son dadas a los padres y representantes para realizar junto a los niños en la casa.

- **Sugerencias pedagógicas**, al igual que las anteriores son sugerencias, pero que van dirigidas a los docentes apoyando el proceso de enseñanza de las actividades digitalizadas que está utilizando con la computadora Canaima.

Figura 13 Botón Sugerencias y Orientaciones
Fuente Computadora Canaima (2009)

4.4.2 Descripción componente "Mi Cajita de Aventuras"

Una sección más que posee el área de lenguaje y comunicación que no la poseen las otras áreas pertenecientes al el catálogo de contenidos – cunaguaro de tercer grado es la denominada: "Mi cajita de aventuras" conformada por 28 fábulas narradas de forma oral, presentadas en un formato multimedia de sonido e imagen, finalizando en una moraleja o enseñanza, los 5 restantes son cuentos narrados a través de la lengua escrita, de estos 5 cuentos 2 de ellos presentan actividades lúdicas para ser realizadas por los estudiantes complementadas por orientaciones y sugerencias para los niños, para los padres y para el docente.

Figura 14 Catálogo Mi cajita de aventuras
Fuente Computadora Canaima (2009)

4.4.3 Sección Videos

Dentro la **sección videos,** encontramos un catálogo de 8 videos, con una duración de tiempo entre 1 a 22 minutos.

Figura 15 Catálogo videos Fuente Computadora Canaima (2009)

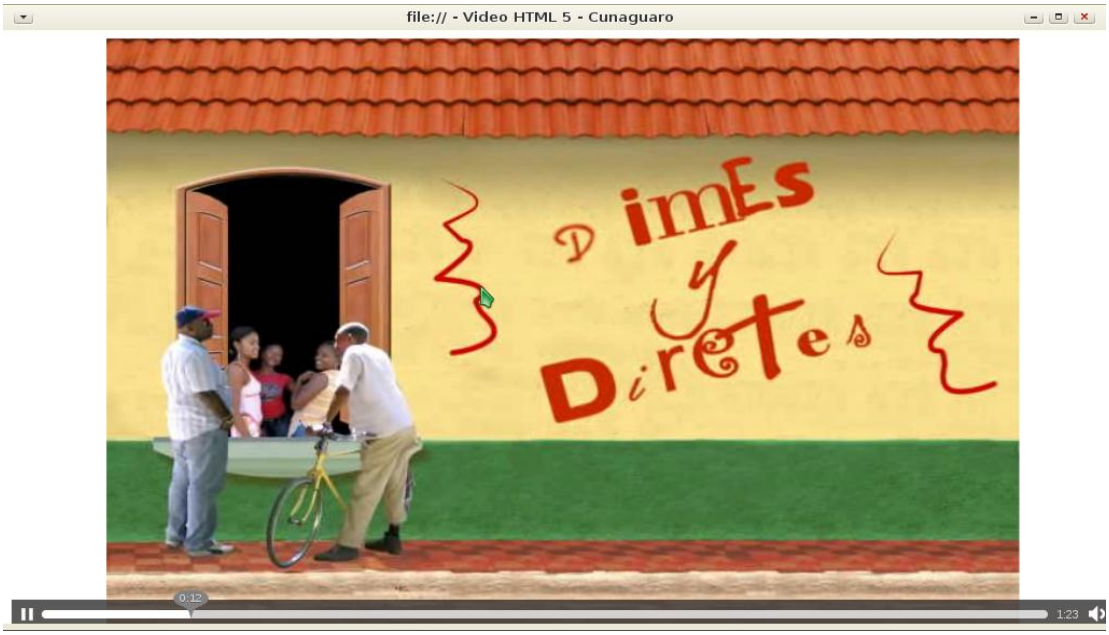


Figura 16 Pantalla Video "Anda a llorar al Valle"
Fuente Computadora Canaima (2009)

Luego, en esta misma sección de videos se puede observar un video que hace referencia a la biografía de "Aquiles Nazoa", con una duración de 1 minuto 35 segundos, es de mencionar que la presentación de este video está a cargo de la televiso Vive Tv. Este video en primer lugar narra una ficha biográfica Aquiles Nazoa y posteriormente narra el poema "Bolívar Libertador" de forma oral y escrita.

Figura 17 Pantalla Video "Aquiles Nazoa"
Fuente Computadora Canaima (2009)

Asimismo, está dentro de este catálogo de videos un video titulado “Canaima va a la casa”, este video es un karaoke, que se refiere al uso y cuidados de la Canaima que deben tener los niños, es un video con caricaturas animadas en la que se muestra a un niño escolar con su computadora Canaima, a medida que este transcurre aparecen las palabras que conforman la canción del video en color blanco cambiando a color amarillo, sobre la letra aparece una nota musical de color rojo. Esto es una manera animada y diferente de girar las instrucciones a los estudiantes sobre el cuidado y el debido uso que deben hacer con su computadora una vez que la lleven a casa.

Figura 18 Pantalla Video “Canaima va a la casa”
Fuente Computadora Canaima (2009)

Otro video que se presenta en esta sección es el titulado “Ilusiones”, que hace referencia a las ilusiones ópticas, en este video aparecen dos personas que son los protagonistas del mismo, llamados Armando y Lupita. El video comienza en un museo y luego en el transcurso se traslada a set donde estos dos personajes realizas actividades dirigidas a los niños sobre el tema tratado. Hay que resaltar que este video en su presentación se muestra dentro de una sección llamada Tic-Tac = la hora de la

diversión, el cual es elaborado por Colombeia televisora educativa adscrita al Ministerio del Poder Popular para la Educación.

Figura 19 Pantalla video "Ilusiones"
Fuente Computadora Canaima (2009)

4.5 Análisis del área de lenguaje y comunicación

El proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura y la escritura, ha sido motivo de constante interés por parte de estudiosos de este tema. Sin embargo, los contenidos expuestos en formato digital con relación a este proceso en el contexto escolar actual, pareciera ser que han pasado a un lugar intrascendente en la práctica y teoría educativa, poniendo más énfasis en el formato y la herramienta que los ocupa que en su elaboración y la importancia de este en el aprendizaje significativo del estudiante.

En tal sentido, para analizar el área de lenguaje y comunicación se hizo una revisión reiterada de cada una de las actividades digitalizadas para los aprendizajes

descritas anteriormente lo que trajo como resultado que surgieran las siguientes categorías las cuales se fueron analizando una a una:

a. La concepción de la lengua en las actividades digitalizadas
b. El proceso de enseñanza aprendizaje desde el Proyecto Canaima educativo
c. El proceso de lectura y escritura presente en el área de lenguaje y comunicación.
d. La ideología de los textos presentes en el área de lenguaje y comunicación.

a. La concepción de la lengua en las actividades digitalizadas de los aprendizajes.

Las condiciones básicas de la vida social son comprender y expresar. **Comprender** es apropiarse de la realidad, clasificándola ordenadamente según las palabras comunicadas. **Expresar** es hacer eficaz nuestra voluntad, actuando sobre los demás para dejar constancia de nuestra presencia.

La lengua debiera asentarse en la búsqueda de los fundamentos de la comunicación, del uso comunicativo, de la relación entre lenguaje y pensamiento, en el análisis del discurso verbal y escrito, pues todo ello ha de ser considerado contenido teórico y pedagógico en un nuevo estilo de enseñanza y aprendizaje de la lengua y no abordarlos como una actividad carente de significación y trascendencia en la vida escolar.

En el área de lenguaje y comunicación de tercer grado se plantean las siguientes orientaciones y sugerencias pedagógicas en las actividades digitalizadas para los aprendizajes plasmadas allí:

(1) Incentivar en el aula el intercambio de ideas a través de dramatizaciones y juego de roles sobre la convivencia ciudadana familiar, escolar por medio de los valores (C-1)

Aquí vemos como se pide al docente, que los estudiantes interactúen entre sí, que socialicen mediante situaciones de la vida diaria en su entorno familiar y escolar, poniendo en práctica la comunicación oral, resaltando la enseñanza de valores.

(1) Dramatiza con tus compañeros y compañeras diferentes leyendas (C-2)

En esta orientación, se lee la indicación dirigida hacia el estudiante, de manera simple, pero con una expresión vaga, escueta, poco clara.

(1) Realiza dramatizaciones donde a partir de cuentos, adivinanzas o poemas se represente la historia local de la escuela (C-4)

Esta indicación, se presenta de forma impersonal, con poca claridad y de manera ambigua.

En los ejemplos anteriores se puede destacar que las indicaciones se presentan de igual manera para los docentes como para los estudiantes, orientándose a realizar una misma actividad en las diferentes actividades digitalizadas para los aprendizajes. Presentadas con un lenguaje vago y abstracto, siendo poco explicitas en lo que se quiere alcanzar con ellas.

Otros ejemplos, en los que se resalta la misma situación en los enunciados de estas orientaciones son los siguientes:

(1) Realizar actividades que rescaten el patrimonio cultural e histórico de la institución (C-1)

(2) sigue las instrucciones emitidas por la o el docente (C-3)

(3) conversa sobre otras leyendas venezolanas que conoces (C-4)

En las indicaciones anteriores, vemos una oración donde la instrucción queda poco clara, sin ningún tipo de significación para quien la lee.

Además en estas orientaciones y sugerencias se muestra un lenguaje imperativo, además la lengua presente es prescriptiva, normativa, es decir se muestra las indicaciones de una manera autoritaria sobre todo en las orientaciones dadas a los padres como se muestra:

(7) Oriente y motive a la niña o al niño a la lectura de cuentos… (C-3)

(8) sigue las instrucciones emitidas por la o el docente(C-4)

Se evidencia, entonces, que la concepción de la lengua en las actividades digitalizadas carece de competencias comunicativas: como la lingüística, la discursiva, la textual, entre otras ya que, los enunciados en los ejemplos citados aparecen poco explícitos haciéndose difícil su comprensión sobre todo los dirigidos a los niños, por otro lado, son pocas las unidades de significación al ser enunciadas simplemente de forma oracional.

b. El proceso de enseñanza aprendizaje desde el Proyecto Canaima Educativo.

Solo por medio de nuevas experiencias y prácticas educativas es posible esperar que la tecnología enriquezca el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Por lo tanto, es esencial que todos aquellos que están involucrados tengan recursos educativos digitales alineados con este nuevo contexto y pertinentes a él. Para que las computadoras portátiles se vinculen de modo integral en el currículo, el contenido

digital y las aplicaciones disponibles en ellas han de alinearse con las metas educativas y también mediar nuevas formas de aprendizaje y ricas experiencias educativas

Ahora bien observemos la siguiente imagen

Figura 20 concepto de leyenda Sección" leyendas venezolanas"

Fuente Computadora Canaima (2009)

La imagen nos presenta un fondo bicolor entre azul y verde, dando un aspecto de cielo nocturno, con árboles deshojados algo tenebroso. Asimismo, se puede observar una estructura como una estaca de madera donde se muestran carteles de los diferentes secciones que se encuentran en ese contenido denominado "Leyendas venezolanas". Por últimos nos muestra un concepto de "leyenda", escrito en párrafos delineados y separados por signos de puntuación.

En la siguiente imagen, se puede observar nuevamente la presentación de un concepto escrito con características similares al as del texto presentado en la imagen

anterior; en este caso el concepto que se presenta es el de la "adivinanza", ubicado en la sección de "Saberes de expresión popular".

Figura 21 Concepto de adivinanza sección "Saberes de expresión popular

Fuente Computadora Canaima (2009)

Esta imagen se presenta con colores vivos, que llaman la atención de los niños, donde se muestra un equilibrio ecológico y en armonía, resaltándose una vez más el cuidado del ambiente y su importancia.

Otro ejemplo que nos muestra un concepto con características iguales a la de los ejemplos anteriores es el de la siguiente imagen.

Figura 22 Concepto sección "usemos los sustantivos y los adjetivos

Fuente Computadora Canaima (2009)

Existe una regularidad presente en todas las actividades digitalizadas presentadas, en cada una de ellas se muestra el valor que se le da a la enseñanza a través del concepto.

En la actividad digitalizada "Leyendas venezolanas" se encontró que en su desarrollo se hace mención a algunas leyendas pero solo a través de títulos sin embargo, no se muestra ninguna de estas a través de un texto escrito, ni tampoco de forma oral a través de un audio, desaprovechándose el recurso tecnológico allí presente.

Dentro del texto a medida que avanza el relato están escritas cuatro preguntas dirigidas a los niños en las que la respuesta no se encuentra allí sino que deben ser indagadas por ellos.

(9) ¿conoces estas leyendas?(C-2)

(10) ¿conoces la leyenda del silbón? C-2)

(11) ¿conoces estas leyendas? C-2)

(12) ¿qué otras leyendas venezolanas conoces? C-2)

Con estas preguntas se busca incluir al lector en la temática del contenido, permitiéndole al niño reflexionar y transferir lo aprendido, cabe acotar que después de estas preguntas no se muestra ningún tipo de retroalimentación al finalizar el tema.

Por otro lado, las actividades lúdicas planteadas a los niños en cada una de las actividades digitalizadas para el aprendizaje del "catálogo de contenido – cunaguaro" del área de lenguaje y comunicación son actividades que poseen un lenguaje sencillo, concreto. Estas regularidad se muestra en el diseño de las actividades lúdicas propuestas, un ejemplo es la actividad localizada en la actividad digitalizada para los aprendizajes "saberes de expresión popular" en la cual se le plantea al niño que organice las silabas presentes allí y al hacerlo descubra la palabra adivinanzas mostrándole al final una oración con el significado de adivinanzas sin embargo, después de esta acción no aparece retroalimentación. Se observa, como el proceso enseñanza aprendizaje se da en unidades aisladas sin significación.

Figura 23 actividades sección "Saberes de expresión popular"

Fuente Computadora Canaima (2009)

Un ejemplo más que muestra una actividad lúdica con estas características en su diseño es la que se encuentra en la actividad digitalizada "Es necesario respetarnos y apoyarnos" allí se pide al niño buscar el significado de palabras, luego construir oraciones, es decir, presenta al niño la posibilidad de investigar y escribir lo investigado.

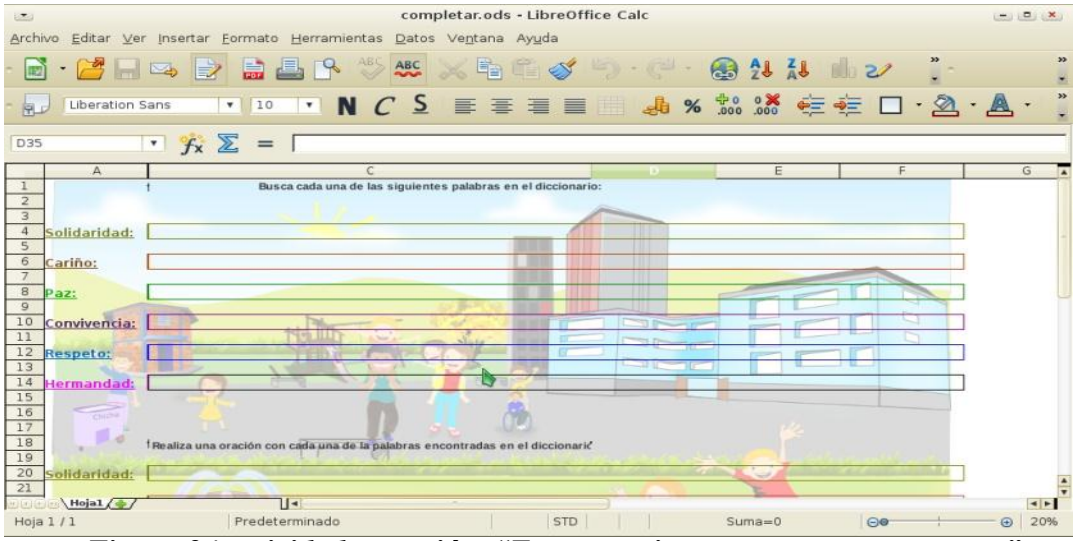


Figura 24 actividades sección "Es necesario respetarnos y apoyarnos"

Fuente Computadora Canaima (2009)

La concepción del proceso de enseñanza /aprendizaje en el área de lenguaje y comunicación del tercer grado a partir del Proyecto Canaima Educativo es un proceso

que según muestra su diseño se encuentra bajo el enfoque de la teoría conductista, pues insiste en la enseñanza a través del concepto, además la estructura de las actividades digitalizadas mantienen la misma secuencia: concepto, ejemplos, actividades, orientaciones y sugerencias. Presentando una enseñanza programada, con la descomposición de la información en pequeñas unidades.

c. El proceso de lectura y escritura presente en el área de lenguaje y comunicación.

"Saberes de expresión popular" presenta un texto escrito sobre una copla titulada "¿Pronto se va febrerito?" incluida en el enlace dentro del concepto de copla, este texto está compuesto de forma escrita en 5 versos y aparece narrado oralmente, sin ningún tipo de fondo musical, haciendo referencia al folklor nacional, haciendo énfasis en un texto autentico que refleja el folclore venezolano.

Esta copla presenta al fondo un tapiz unicolor de color marrón, muy sencillo, con unos libros de colores que son el símbolo que identifica esta actividad digitalizada, también aparece allí un dibujo de un hombre vestido como el hombre de los llanos venezolanos y un cuatro, instrumento típico de la música venezolana, resaltando la identidad nacional.

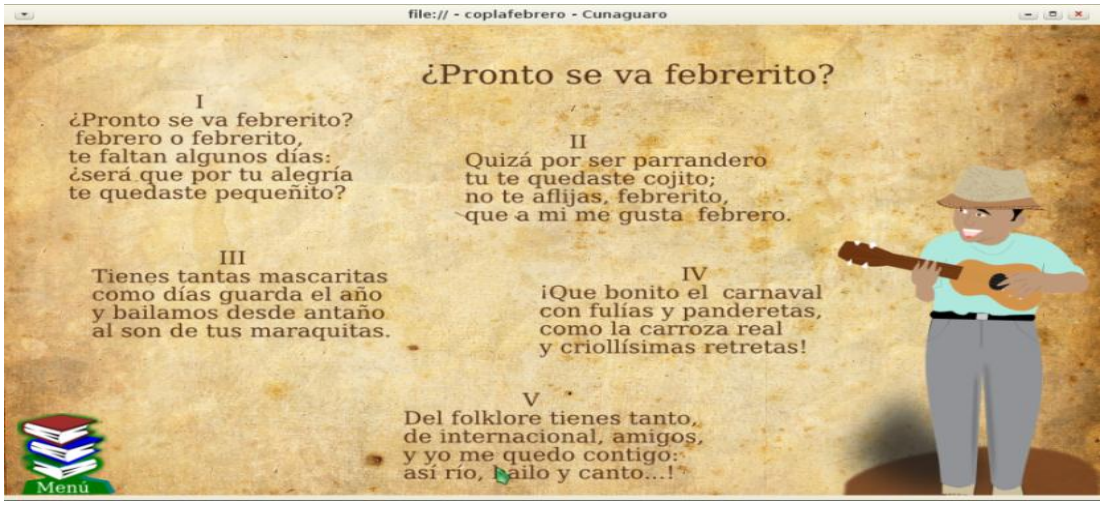


Figura 25 coplas ¿Pronto se va Febrerito?
Fuente Computadora Canaima (2009)

Otro ejemplo de textos escritos con estas características con los que los niños pueden trabajar la lectura, son las adivinanzas y trabalenguas que se presentan en la actividad digitalizada "saberes de expresión popular", que a diferencia del ejemplo anterior que solo presenta un texto referente al género de copla, aquí se presentan más de un texto concerniente a las adivinanzas y a los trabalenguas.

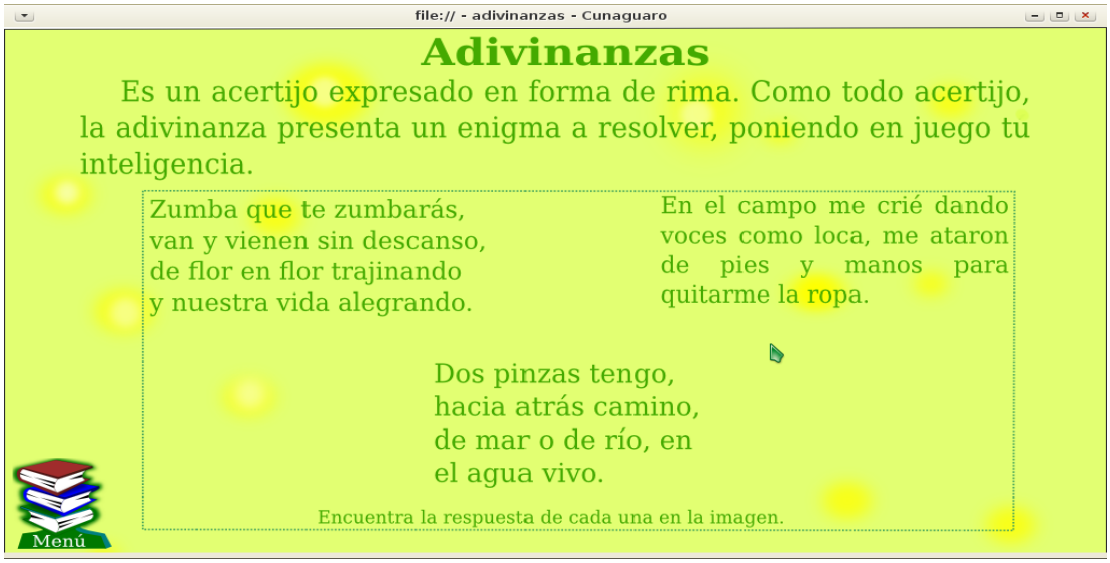


Figura 26 Adivinanzas sección "Saberes de expresión popular"
Fuente Computadora Canaima (2009)

Figura 27 Trabalenguas sección "Saberes de expresión popular"
Fuente Computadora Canaima (2009)

En el área de lenguaje y comunicación de tercer grado del Proyecto Canaima Educativo existe la concepción de la lectura y la escritura de una manera particular en él se hace énfasis en literatura popular de tradición oral, resaltando las costumbres y tradiciones populares de Venezuela.

Esta persistencia que existe por promocionar a los niños la literatura popular se evidencia con mayor frecuencia en los videos presentes en la sección "Mi cajita de aventuras" en la que se narran oralmente fábulas en un formato multimedia con sonidos e imágenes de caricaturas de animales animadas que representan a los personajes que desarrollan estas historias, siempre finalizando con una moraleja o enseñanza. Cabe destacar, que en estas historias no se presentan textos escritos.

Un ejemplo de la promoción de este tipo de literatura es el que se puede escuchar en el cuento MCA-8 titulado "Cururú y el doctor" en el que el personaje principal es representado por un "sapo" allí se narra la historia de cómo nació la canción tradicional "sana, sana colita de rana" que es cantada en cualquier parte del país al momento de consolar a un niño pequeño cuando se ha lastimado alguna parte física de su cuerpo.

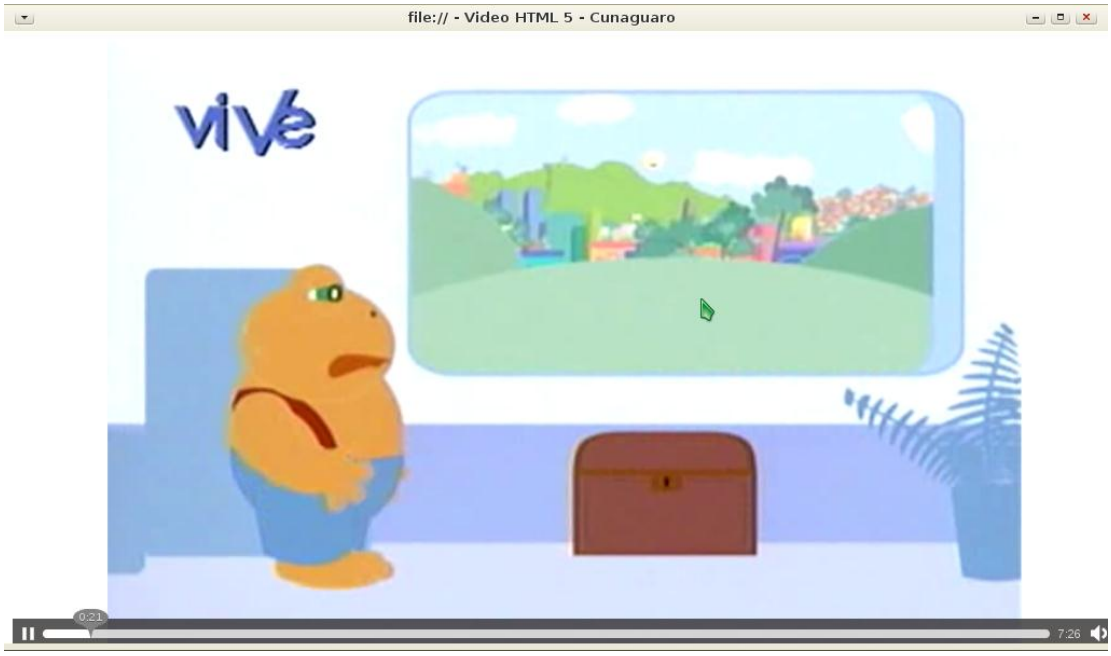


Figura 28 Video "Cururú y el doctor"
Fuente Computadora Canaima (2009)

Este video es realizado por ViVe tv, con un dibujo animado plano, sencillo, presentando como personaje principal un sapo y resaltando una vez más el equilibrio ecológico.

En esta misma sección, existe un texto titulado "Penas de alegrías de dos madres al recordando a su hijo amado" (MCA-33), en el que se narra de forma escrita, las memorias de la mujer que crio a Simón Bolívar. Un texto narrado en primera persona y resaltando la personalidad de este prócer. En el fondo de esta imagen, se muestra un libro presentando de manera escrita párrafos lineales separados por signos de puntuación la historia, de un lado del libro presentan un personaje con características de un joven vestido de la época colonial venezolana, y colores suaves de fondo de imagen.

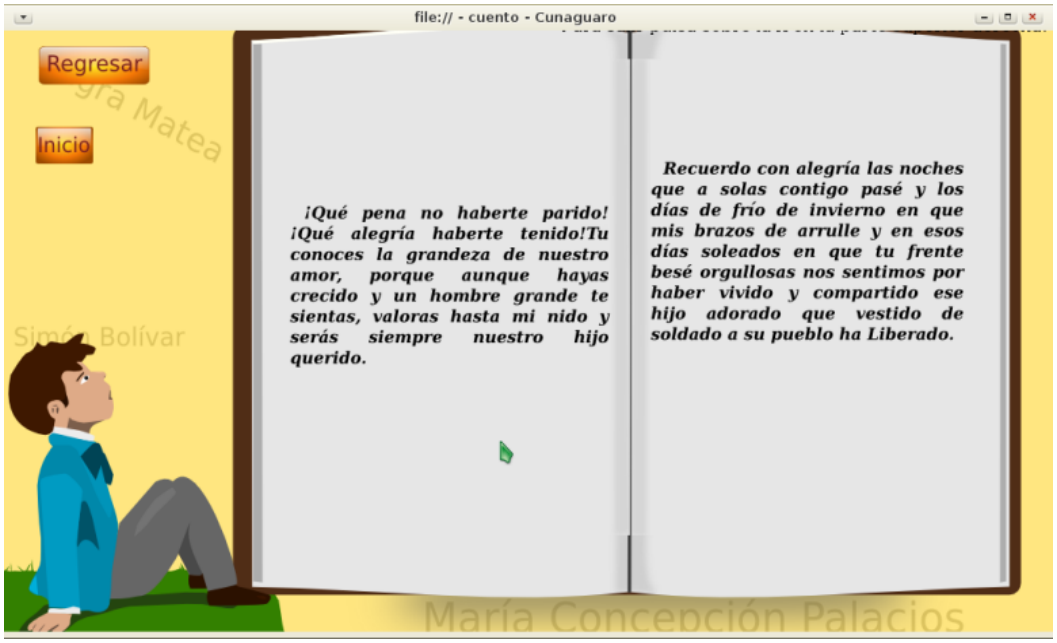


Figura 29 Texto "Penas de alegrías de dos madres al recordar a su hijo amado".

Fuente Computadora Canaima (2009)

Otro ejemplo es el cuento titulado "El inicio de la independencia lograda por los animales" donde a manera de fábula se narra la historia de los acontecimientos ocurridos el 19 de abril de 1810 y del 5 de julio de 1.811, en el que se hace énfasis en la ideología libertaria.

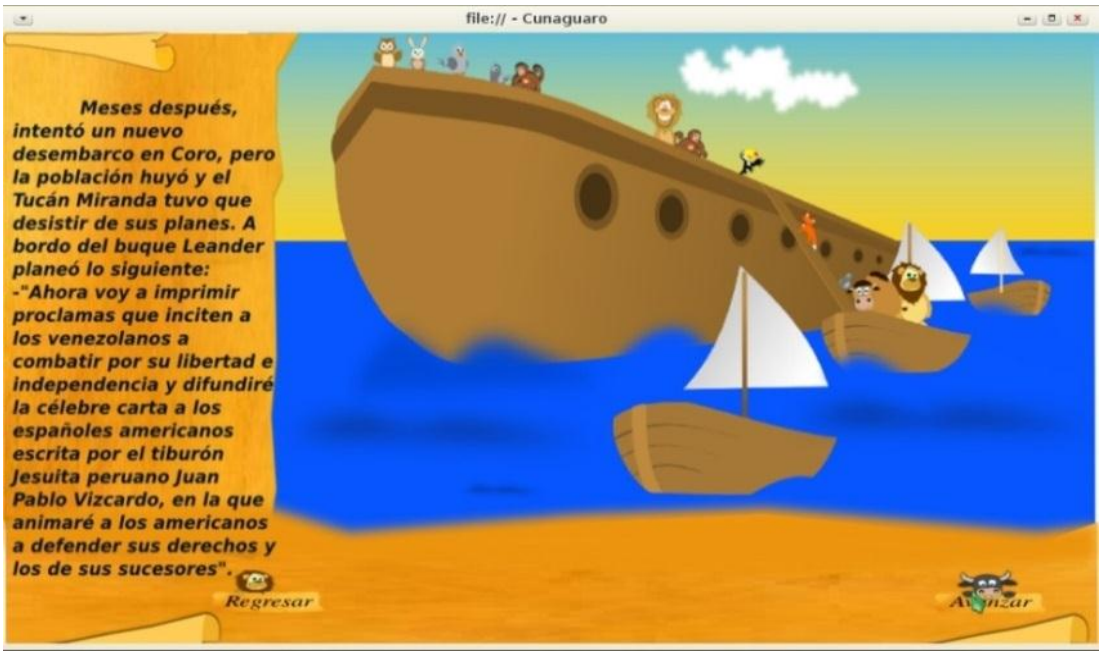


Figura 30 Texto "El inicio la independencia lograda por los animales"

Fuente Computadora Canaima (2009)

La historia del país se presenta de una manera más lúdica en cuanto a lectura se refiere, presentando a los Héroes de la Independencia de Venezuela de esta historia en forma de animales salvajes en forma de dibujo animado. En este ejemplo la historia, es narrada de forma escrita y de forma oral.

En esta misma sección, se encuentran dos textos titulados "El niño de la india" y "La cooperativa de Tío Conejo" cada uno de ellos posee una sección de actividades lúdicas en las que se pide a los niños realizar un rompecabezas, una sopas de letras, incluso un ejercicio matemático de multiplicación. Estas actividades al igual que otras mantienen la estructura sencilla, la participación del niño se centra en la resolución de estas actividades.es decir, son actividades que buscan la recreación del niño.

Es evidente que en etas actividades digitalizadas están diseñadas para la recreación de los estudiantes.

Figura 31 Actividad Texto "El niño de la India"

Fuente Computadora Canaima (2009)

Las imágenes mantienen un equilibrio en los colores resaltando las instrucciones, diferenciándolas del resto de la actividad. En el rompecabezas muestra un fondo en el que se realza la armonía y el equilibrio ecológico del ambiente y las figuras humanas presentan características de la raza indígena. Estas imágenes son tomadas del mismo cuento en el que al finalizar se han anexado las mismas.

Figura 32 Actividad Texto "El niño de la India"

Fuente Computadora Canaima (2009)

d. **La Ideología presente en área de lenguaje y comunicación**

Para Ramírez (2012) la importancia de descubrir la estructura subyacente de esa particular forma de representarse la realidad e interpretarla, sirve para develar como los hacedores de textos median cognitivamente entre los sucesos reales y los valores que traen a colación para interpretar y juzgar tales sucesos. La gran pregunta es la real y verdadera efectividad de estos recursos pedagógicos para moldear pensamientos y puntos de vista.

Por su parte Van Dijk (2003) afirma que las dimensiones sociales de la ideología no se limitan a una explicación meramente social. La sociología macro y micro. El nivel micro describe generalmente los actores sociales y la interacción social entre ellos en el contexto de las situaciones sociales. El nivel macro es más abstracto: incluye los grupos de actores sociales, instituciones, organizaciones, Estados y sociedades, así como sus relaciones, como las del poder, etc. Puesto que un grupo comparte las ideologías, hablando desde una perspectiva social sus miembros pertenecen a un nivel macro de descripción, mientras que las opiniones individuales de un actor social en un momento determinado pertenece al nivel micro de descripción. (p.42)

Las imágenes que acompañan las actividades digitalizadas para los aprendizajes del área de lenguaje y comunicación se observa un grupo de figuras humanas en la que existe igualdad al momento de aparecer en el género femenino como el género masculino haciendo énfasis en el valor de igualdad.

Asimismo, se presentan las figuras humanas recreándose en un lugar donde existe una armonía y un equilibrio entre las construcciones de las edificaciones y el ambiente natural, reflejando lo posible de la convivencia del ser humano con su entorno.

Por otra parte con estas imágenes se busca reivindicar la importancia del trabajo así como la de los valores de inclusión e igualdad de las personas con diversidad funcional motriz (niño en silla de ruedas). La imagen sirve de soporte al título de la actividad digitalizada mostrando una comunidad con una buena convivencia, exaltando los valores de respeto, solidaridad, amistad.

Figura 33 Sección "Es necesario respetarnos y apoyarnos"
Fuente Computadora Canaima (2009)

Un ejemplo en el que se resalta la figura del adulto mayor es el de la actividad digitalizada "Leyendas venezolanas" presentándolo con las siguientes características: cabello y bigotes de color blanco y lentes correctivos dándole protagonismo en el relato del texto, a esta figura la acompañan dos figuras humanas más allí presentes, representando a dos jóvenes quienes poseen nombres comunes Juan y María, lo que supone hacer fácil la identificación de los niños con estos personajes al momento de leer el texto.

Figura 34 Sección "leyendas venezolanas"
Fuente Computadora Canaima (2009)

La concepción de género que culturalmente impere en una sociedad justificará una actitud de exclusión o inclusión dependiendo si el fiel de la balanza se inclina hacia

los extremos o se mantiene en una posición de equilibrio. (Ramírez, 2001 p.19) En las ilustraciones de los textos es posible identificar algunos indicadores de los rasgos culturales que imperan en una sociedad con respecto al género y los estereotipos asociados a éste.

En este sentido, en la actividad digitalizada "Saberes de expresión popular" se observa un trabajador del campo con su herramienta de trabajo (una pala), que es representada resaltando el valor del trabajo, esta figura está acompañada por la figura de tres niños mostrando una vez más el equilibrio en el género y exaltando el valor del trabajo. Dentro de esta imagen se muestra un ambiente, limpio, sin carros, ni humo, una calle empedrada, donde las construcciones muestran colores muy característicos en las fachadas de las casas de los pueblos, todo en perfecto equilibrio entre las edificaciones y el ambiente natural, resaltando la conservación ambiental.

Figura 35 Sección "Saberes de expresión popular"
Fuente Computadora Canaima (2009)

En el caso de la pantalla donde se hace la presentación de las seis áreas que componen el "catálogo de los contenidos - cunaguaro" y en la pantalla de cierre de este catálogo en el rol de docente existe un predominio de la figura femenina. Además se muestra el equilibrio ecológico en perfecta convivencia con la tecnología, hace

mención con el símbolo del bombillo al ahorro energético, se representan niños y niñas haciendo énfasis en la igualdad y la inclusión como la niña en silla de ruedas, resaltando el folclor y la cultura nacional en la vestimenta de alguno de los niños, así como en la bandera nacional y el árbol nacional araguaney presentes allí.. También se muestran en una pared pintada tres personajes históricos de Venezuela como: el cacique Guaicaipuro, el negro Felipe y el libertador Simón Bolívar, reflejándose en ellos el ideario bolivariano que se ha puesto de manifiesto por parte del gobierno nacional.

Figura 36 Presentación de las áreas
Fuente Computadora Canaima (2009)

En la siguiente imagen se puede ver a niños escolares con la docente sonriente en la que se resalta la diversidad racial mostrando personas afrodescendiente, mestizas e indígena. Se insiste en la promoción de la identidad nacional identificando al país a través de su vegetación y su fauna (guacamaya, maracas, orquídea, el gallo, entre otras.) exaltando los emblemas naturales de Venezuela.

Figura 37 Cierre del catálogo de contenidos 3º grado
Fuente Computadora Canaima (2009)

Otra pantalla de la actividad digitalizada "Saberes de expresión popular" muestra la figura humana de una niña con diversidad funcional visual como (niña invidente), poniendo en evidencia el valor de la igualdad y la inclusión de niños con alguna condición física.

Figura 38 Trabalenguas contenido "Saberes de expresión popular"
Fuente Computadora Canaima (2009)

Es notable que todas estas imágenes tanto de personas como animales siempre se presentan con una expresión de felicidad en sus rostros.

Asimismo, los fondos de pantalla que conforman cada una de las actividades digitalizadas siempre reflejan ambientes naturales en perfecta armonía y en equilibrio con las edificaciones y las personas, haciendo énfasis en la conservación ambiental y el ahorro energético.

Es de resaltar, que las imágenes incluidas su mayoría son imágenes caricaturizadas notándose el poco uso de imágenes fotográficas.

Figura 39 Cuento "El inicio de la independencia de los animales"
Fuente Computadora Canaima (2009)

Esta preponderancia del canal visual sobre el resto de los canales de la comunicación, hace de la imagen un vehículo expedito de conformación de actitudes y valores, tal como lo ha expresado Escudero (1.979) en sus estudios (p.22).

Se evidencia entonces tal como se expresa el hombre asimila y memoriza a razón de un 10% a través de la lectura, un 20% a través de la audición, un 30% a través de la visión y un 50% a través de la comunicación audiovisual. (Capellán 1.988 citado en Ramírez 2001) He allí la importancia de las ilustraciones en los textos, imágenes supuestamente inocentes cuya función aparente es meramente ilustrativa y de apoyo a

los contenidos escritos, son capaces de vehicular tanta o más carga ideológica que el lenguaje escrito.

Para Ramírez (2012) la importancia de descubrir la estructura subyacente de esa particular forma de representarse la realidad e interpretarla, sirve para develar como los hacedores de textos median cognitivamente entre los sucesos reales y los valores que traen a colación para interpretar y juzgar tales sucesos. La gran pregunta es la real y verdadera efectividad de estos recursos pedagógicos para moldear pensamientos y puntos de vista.

Por su parte Van Dijk (2003) afirma que las dimensiones sociales de la ideología no se limitan a una explicación meramente social. La sociología macro y micro. El nivel micro describe generalmente los actores sociales y la interacción social entre ellos en el contexto de las situaciones sociales. El nivel macro es más abstracto: incluye los grupos de actores sociales, instituciones, organizaciones, Estados y sociedades, así como sus relaciones, como las del poder, etc. Puesto que un grupo comparte las ideologías, hablando desde una perspectiva social sus miembros pertenecen a un nivel macro de descripción, mientras que las opiniones individuales de un actor social en un momento determinado pertenece al nivel micro de descripción. (p. 42)

En tal sentido, en el componente "familia", dentro de los textos dirigidos a los padres y representantes, quienes son denominados "la adulta o adulto responsable", se puede ver claramente que no existen comentarios negativos sobre la ideología política que el actual gobierno nacional ha venido implementando desde diferentes blancos en el país, mucho menos en el blanco educativo del cual ha echado mano para introducir su teoría sobre el socialismo y el beneficio que este trae para los venezolanos; por el contrario se explaya en el texto información para promover la gestión del gobierno bolivariano:

> *(13) En la construcción de un nuevo Estado socialista es importante la democratización del acceso del conocimiento, por ello nuestro trabajo está orientado, en gran medida, a la socialización de las Tecnologías de*

Información y Comunicación (TIC) con el propósito de apuntalar la Soberanía e Independencia Tecnológica. (Tf13)

Cabe resaltar, que en los textos se insiste en reflejar a un gobierno de inclusión, que toma en cuenta al pueblo y sus necesidades; como se señala en uno de los párrafos del texto titulado "Contraloría social", donde se resalta la participación ciudadana como uno de los ejes vitales del proyecto bolivariano.

(14) Otro de los ejes es la participación ciudadana como núcleo vital del proyecto bolivariano. Sobre esta base surge la propuesta de la Contraloría Social, para todo lo vinculado con el control, vigilancia y supervisión de las obras servicios y programas sociales que se ejecuten a través de los órganos de administración pública, específicamente en las áreas de competencia del municipio. (Tf1)

Ahora bien, vemos como lo más importante es destacar la curiosidad de un texto, que descarga toda su capacidad en hacer un adoctrinamiento político a los padres y representantes como el texto titulado "Ideología política" (Tf2) que como ellos mismo lo definen allí, es una compilación de "tesis ideológicas y de textos doctrinarios" de 258 páginas, esta lectura presenta la obra del pensamiento socialista de Mariástegui y su formación de las ideologías peruanas desde 1923 a 1930, época del advenimiento de la idea socialista en el Perú.

Más adelante en este mismo texto, se menciona con mayor fuerza una política segura y precisa sobre los cuales deben actuar los países de América latina en contra de "la burguesía capitalista", frase muy frecuente en este texto. De igual manera se menciona el problema racial sobre los "indígenas" y "los negros" de ese país y de Latinoamérica.

(15) Para el imperialismo yanqui e inglés, el valor económico de estas tierras seria mucho menor si con sus riquezas naturales, no poseyeran una población indígena atrasada y miserable, a la que con el concurso de las burguesías nacionales es imposible explotar extremadamente. (Tf2)

La misma situación se presenta, en el libro del escritor Uruguayo Eduardo Galeano titulado "*Las venas abiertas de América Latina"* escrito en 1970 el cual consta de 233 páginas; conformado por dos partes; en la primera parte titulada "*la pobreza del hombre como resultado de la riqueza de la Tierra"* en la que se hace referencia a los tesoros minerales y agrícolas de estas tierras y la segunda parte titulada *"El Desarrollo es un viaje con más naufragios que navegantes",* en la cual se habla sobre la "*estructura contemporánea del despojo"* y la brecha existente entre los países pobres y los países ricos haciendo referencia en su contenido a la política.

> (16) *"la fuerza del conjunto del sistema imperialista descansa en la necesaria desigualdad de las partes que lo forman y esa desigualdad asume cada vez más dramáticas" (Tf5)*

Siguiendo con el componente "familia" encontramos un texto titulado "¿Por qué el Socialismo?" de Albert Einstein redactado en 16 páginas, presentando en su escrito el concepto de sociedad y como:

> (17) "*la educación del individuo debe promover sus propias capacidades y la responsabilidad con sus compañeros en vez de glorificar el poder y el éxito en nuestra sociedad actual". (Tf7)*

Dentro de este texto se menciona la situación que prevalece en una economía basada en la propiedad privada del capital, mostrando a la sociedad capitalista como una sociedad anárquica, en el que el capital privado se concentra en pocas manos, insistiendo en la explotación del trabajador y las desigualdades.

Como se ha visto hasta ahora, los textos están sinceramente dirigidos a la ideología política para los padres y representantes, lo que supone un indicio de la intención de los autores que han compilado e introducido este material en las computadoras del Proyecto Canaima Educativo, utilizando estos textos como vehículo de transmisión de textos ideológicos.

Dentro del componente "docente" se observan dos secciones: una de "lecturas sugeridas" y otras denominadas caracterizaciones.

La sección denominada "lecturas sugeridas" está conformada por 33 textos algunos son notas de prensa digital relacionadas con el Proyecto Canaima Educativo, su inserción y promoción del mismo, mencionando continuamente logros del gobierno nacional con sus políticas educativas. Exponiendo textualmente:

> *(18) El proyecto Canaima es el primer paso de un nuevo modelo educativo que empieza a surgir en Venezuela, han enfatizado tanto las autoridades del Ministerio del Poder Popular para ciencia, Tecnología e industrias intermedias, como las del Ministerio del Poder Popular para la Educación. (Td3)*

Se introducen dentro de esta sección textos sobre documentos de pensamiento Bolivariano como la Carta de Jamaica, el Discurso de Angostura y el Manifiesto de Cartagena, así como también la Constitución de la República Bolivariana, La Ley Orgánica de Educación (2009), La Ley de las personas con Discapacidad y la Ley de Bandera Nacional, himno Nacional y escudo de Armas de la República Bolivariana de Venezuela.

Otros documentos que se encuentran en la sección de "lecturas sugeridas" son los referidos a la biografía de Manuela Sáenz, Palabras esenciales: Francisco de Miranda, mostrando personajes de la historia de Venezuela que se han tomado como modelos en cada uno de los ámbitos de la educación propuesta por el actual gobierno.

Existe dentro de esta sección el libro de *"filosofía de la comunicación "*de Fernando Burn Abad Domínguez, publicado por el Ministerio de Comunicación e información en el 2006, consta de 476 páginas, desde su prólogo muestra la ideología política de la revolución bolivariana exponiendo:

> *(19) La revolución bolivariana, aun cuando sufre los ataques del sistema mediático corporativo, se mantiene dando la batalla y obteniendo victorias políticas y estéticas. Vivimos tiempos de cambios en las profundidades de*

"Nuestra América", tiempo en los cuales, por primera vez los indios, los negros los pobres, las mujeres y todos los que no tenían derecho a existencia en la "América para los americanos" que estamos dejando atrás, comienza a tener vida propia desde los amplios espacios que nos da el acceso al poder (Td14)

Con relación a lo mencionado anteriormente, según Ramírez (2012) en su análisis del libro de texto de 6º grado de la colección Bicentenario, en estos textos no se está hablando de un plan secreto o de una estrategia diseñada o adelantada por radicales del gobierno. Por el contrario se trata de un plan preconcebido desde inicios del gobierno, para invadir los espacios escolares y colocarlos al servicio de la Revolución Bolivariana.

Otro ejemplo en las orientaciones dadas a los adultos se pide tomar en cuenta organizaciones creadas por el gobierno nacional como los consejos comunales que según la "Ley de los Consejos Comunales" en su artículo 2. Son instancias de participación, articulación e integración entre las diversas organizaciones comunitarias, grupos sociales y los ciudadanos y ciudadanas, que permiten al pueblo organizado ejercer directamente la gestión de las políticas públicas y proyectos orientados a responder a las necesidades y aspiraciones de las comunidades en la construcción de una sociedad de equidad y justicia social.

(20) Acompaña a tu hija o hijo siempre que quiera desarrollar el recurso, relacionándolas con actividades que se realizan en el consejo comunal para el fortalecimiento de los deberes y derechos ciudadanos. (C-4)

Cabe destacar, que existen otros ejemplos en los que se realzan positivamente la enseñanza de los valores resaltando una ideología del buen ciudadano dentro de estas actividades digitalizadas para los aprendizajes en el área de lenguaje y comunicación como textualmente se exponen:

(21) Es necesario que entre quienes integran una comunidad, exista unión y respeto, ayuda y apoyo mutuo, solidaridad, honestidad y otros valores humanos que hacen posible un ambiente de armonía y felicidad. (C-1)

(22) El respeto hace posible vivir con las personas que forman cualquier grupo humano: sirve para mantener buenas relaciones entre las personas de la familia y de la escuela, con las personas vecinas a nuestra escuela. (C-1)

Ahora bien, en el componente "estudiante" se muestran textos a los niños como el titulado *"la poceta tapá"* que narra la historia del General Páez de una manera particular, describiéndolo como una persona indeseable. Textualmente narra:

(23) Un domingo del mes de noviembre, muy temprano en la mañana toco la puerta de mi casa, en Ejido, un vecino, mi mamá se sobresaltó al oír tocar la puerta con tanta impaciencia; se sorprendió al encontrarse con el indeseable, al que ninguna de nuestras vecinas quería, incluyendo a mi mamá, ¡pues sí! Era el General José Antonio Páez "el catire" (...) quien se opuso al gobierno de José Tadeo Monagas, quien lucho en la guerra de la Independencia… (MCA-32)

Un claro ejemplo en el que se narra la historia de Venezuela en un estilo de fábula titulada *"El inicio de la independencia de los animales"* en ella están descritos los hechos previos al 19 de abril de 1810 como la conspiración de Gual y España, donde los personajes son animales salvajes y animales de granjas y a los que se les ha dado el nombre de los personajes reales de la historia.

(24) Meses después intentó un nuevo desembarco en Coro, pero la población huyó y el Tucán Miranda tuvo que desistir de sus planes. A bordo del buque "Leander" planeó lo siguientes:
"Ahora voy a imprimir proclamas que inciten a los venezolanos a combatir por su libertad e independencia y difundiré la célebre carta de los españoles

americanos escrita por el tiburón Jesuita peruano Juan Pablo Vizcardo, en la que animare a los americanos a defender sus derechos y el de sus sucesores" (MCA-29)

Esta fábula termina con la siguiente moraleja:

(25) "En la constancia y la unión se consigue la fuerza para luchar y vencer"

Lo que se observa fundamentalmente, es que a través del Proyecto Canaima Educativo se han introducido textos que en su manera de presentarlos tergiversan la formación que tradicionalmente se les ha impartido a los niños, por una formación que en lo absoluto tienen que ver con los valores de democracia y tolerancia previstos en la Constitución Nacional, presentándose contradicciones en el diseño y presentación de textos expuestos en las diferentes actividades digitalizadas de aprendizaje en las que se reivindican los valores de honestidad, justicia, respeto donde se realza la identidad nacional .

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El presente capítulo, muestra las conclusiones a las que se ha llegado y las recomendaciones que han surgido durante el proceso de investigación.

5.1 Conclusiones

El objetivo de esta investigación era analizar discursivamente el área de Lenguaje y Comunicación de tercer grado del Proyecto Canaima Educativo.

El área de Lenguaje y Comunicación está integrada por tres componentes: "familia, estudiantes y docentes" conformada por una primera sección de lecturas sugeridas, una segunda denominada estudiante, que está compuesta por las diferentes áreas de aprendizaje y, estas a su vez están formadas por una sección denominada actividades digitalizadas para los aprendizajes y dentro de ellas aparecen sugerencias y orientaciones para los niños, los representantes y los docentes y otra llamada video; cabe acotar que en el área de lenguaje y comunicación, área que fue el objeto de estudio, presenta una tercera sección denominada mi cajita de aventuras y en la sección docente que a su vez posee una sección de lecturas sugeridas y otra de caracterizaciones, que son las fichas pedagógicas de cada recurso allí dispuesto.

La concepción de la lengua subyacente en las actividades propuestas dentro de esta área evidenció, que están diseñadas con enunciados que aparecen poco explícitos haciéndose difícil su comprensión sobre todo los dirigidos a los niños. Por otro lado son pocas las unidades de significación ya que, son expresadas simplemente de forma oracional pues, en el caso de las sugerencias y orientaciones se presentan de igual

manera tanto para los docentes como para las estudiantes, con un lenguaje vago, abstracto e imperativo.

Se encontró que la concepción del proceso de enseñanza /aprendizaje en el área de lenguaje y comunicación del tercer grado a partir del Proyecto Canaima Educativo es un proceso que está diseñado bajo el enfoque de la teoría conductista, pues existe un predominio de la enseñanza a través del concepto, la estructura de las actividades digitalizadas mantienen la misma secuencia (concepto, ejemplos, orientaciones y sugerencias) ya que las actividades propuestas mantienen un formato de exposición de un determinado tema. Además se evidenció en las actividades digitalizadas para los aprendizajes del Proyecto Canaima Educativo de 3º grado la descomposición de la información en pequeñas unidades, poseen una estructuración, organización y secuencia de la información sencilla presentando en ocasiones pequeños mensajes de refuerzos para motivar el aprendizaje.

Con relación a la ideología presente en los textos en el área de lenguaje y comunicación se observó que existen comentarios claros dirigidos a la ideología política que el actual gobierno nacional ha venido implementando desde echando mano para introducir su teoría sobre el socialismo y el beneficio que este trae para los venezolanos a través de información para promover la gestión del gobierno bolivariano. Dentro de algunos textos sugeridos a los padres y representantes se menciona la situación que prevalece en una economía basada en la propiedad privada del capital, mostrando a la sociedad capitalista como una sociedad anárquica, en el que el capital privado se concentra en pocas manos, insistiendo en la explotación del trabajador y las desigualdades, lo que supone un indicio de la intención de los autores que han compilado e introducido este material en las computadoras del Proyecto Canaima Educativo, utilizando estos textos como vehículo de transmisión de textos ideológicos.

Cabe destacar, que existen otros ejemplos en los que se realzan positivamente la enseñanza de los valores de honestidad, respeto, solidaridad y sobre todo la importancia que se le da a la igualdad y a la reivindicación del trabajo, entre otros dentro de estas actividades digitalizadas para los aprendizajes en el área de lenguaje y

comunicación como las imágenes que acompañan las actividades digitalizadas para los aprendizajes del área de lenguaje y comunicación muestran a un grupo de figuras humanas en la que el equilibrio es igual en el género femenino como el género masculino, resaltando la diversidad racial, mostrando personas afrodescendiente, mestizas, e indígena, exponiendo la diversidad cultural que existe en Venezuela. Asimismo, se insiste en la promoción de la identidad nacional identificando al país a través de su vegetación, su fauna, monumentos históricos representativos de las diferentes regiones que conforman el país, dando entonces, una importancia a las ilustraciones, imágenes supuestamente inocentes cuya función aparente es meramente ilustrativa y de apoyo a los contenidos escritos y que en este caso son capaces de vehicular tanta o más carga ideológica que el lenguaje escrito.

Lo que se observó fundamentalmente, es que a través del Proyecto Canaima Educativo se han introducido algunos contenidos expuestos en las diferentes actividades digitalizadas de aprendizaje en las que se reivindican los valores de honestidad, justicia, respeto y en la que se muestran con claridad textos con gran carga ideológica política dirigida a los padres y representantes.

5.2 Recomendaciones

Debido a la ausencia de estudios que analicen el Proyecto Canaima Educativo desde el interior de sus contenidos, se necesita realizar investigaciones, tanto de los enfoques cualitativos como cuantitativos, desde diferentes disciplinas, tales como: lingüística, análisis del discurso, análisis de género, análisis de contenido. Es necesario estudiar todos los géneros usados en las áreas de aprendizaje que conforman el catálogo de contenidos de los otros grados que conforman el subsistema de educación primaria para dar cuenta de los rasgos característicos del proyecto completo.

Asimismo, Sería conveniente realizar un estudio de las ilustraciones desde otras perspectivas con el fin de descubrir los valores y sesgos de los autores de las mismas a los cuales están expuestos los usuarios.

Por otro lado, sería oportuno realizar estudios cualitativos que indique el aprovechamiento que se hace del recurso Canaima y la participación de los padres y representantes en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños.

Finalmente, debido a la importancia que este tipo de proyectos está teniendo en Venezuela y en el resto de América Latina, sería recomendable realizar estudios contrastivos que comparen sus rasgos macro y micro estructurales, para determinar sus similitudes y diferencias en la concepción de la lengua subyacente en las actividades propuestas dentro del área de lenguaje y comunicación, de la concepción la lectura y la escritura, así como la utilización de los recursos multimedia y la ideologización política presente en los textos.

REFERENCIAS

Acevedo, R y Rivas F. (1998*) Técnicas de Documentación e Investigación II.* 1º Edición 5º reimpresión. Universidad Nacional Abierta. Caracas, Venezuela.

Alvarado L. (2008) *Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias* realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. Documento en línea. Disponible en http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41011837011

Arellano, N. *El método Manejo de técnicas para la comprensión lectora y el aprendizaje significativo*. Quaderns Digitals Nº 33. Documento en línea. Disponible en http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visu aliza& articulo_id=7557 Extraído el 25/08/2013

Cabero (2005) *Estrategias para la formación del profesorado en TIC* Universidad de Sevilla (España – UE) Documento en línea. Disponible en http://www.pucmm.edu.do/RSTA/Academico/TE/Documents/fd/efpt.pdf extraído el 25/11/212

Caro, L. y Arbeláez, C. (2011). *Hipertextualidad, literacidad y discurso académico: conceptos para la gestión del conocimiento* en la red. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, *1*(28). Documento en línea. Disponible en http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/85/176 Extraído el 10/09/2013

Casañas, S. (2014) *Eficacia e Impacto del Proyecto Canaima Educativo en Educación Primaria.* Trabajo especial de grado Magister Scientiarum en Educación, Mención Planificación Educativa. Documento en línea. Disponible en http://tesis.luz.edu.ve/tde_arquivos/70/TDE-2014-06-17T10:02:47Z-4976/Publico/casanas_susbel.pdf Extraído el 15/10/2014.

Cassany, D. (1999) *Construir la escritura.* Ediciones en castellano Ediciones Paidós Ibérica S-A. Mariano Cubi 92 -08021 Barcelona y Ediciones Paidós SAICF Defensa 599 Buenos Aires. Impreso en A&M Grafic S.L Barcelona.

Cassany, D. (2006) *Tras las líneas sobre la lectura contemporánea.* Anagrama, Barcelona, 2006 pp. 21 – 43. Documento en línea. Disponible en http://upvv.clavijero.edu.mx/cursos/ContenidosBasicosLenguaLiteratura/vector2/actividad7/documentos/TRASLASLINEAS.pdf consultado el 15/10/2014

Constantino, D. (2010). *Discurso didáctico electrónico: los modos de interacción discursiva en el aula virtual en contraste con el aula presencial*. Linguagem em (Dis) curso, 6(2), p-241.

Constantino, D. (2010*). El Análisis del Discurso Didáctico en entornos presenciales y virtuales: claves conceptuales para la construcción compartida del conocimiento y la enseñanza multimedia.* La renovación de la palabra en el bicentenario de la Argentina. Mendoza: Editorial FFyL, UNCuyo.

Contreras, R. (2005) *El constructivismo y el aprendizaje de los conceptos: relevancias de las percepciones del sujeto y de la función del docente*. Trabajo de ascenso Universidad Nacional Abierta (UNA) documento en línea. Disponible en http://biblo.una.edu.ve/docu.7/bases/marc/texto/t6633.pdf consultado el 18/10/2014

Decreto N º825 Ley sobre el Acceso y Uso de Internet, publicado en Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 36.955, del 10 de mayo de 2000

Decreto Nº 3.390 Ley Sobre el Uso del Software Libre Desarrollado con estándares Abiertos por toda la Administración Pública Nacional. República Bolivariana de Venezuela 2004

Díaz, F. y Hernández G. (2002), *Estrategias para un aprendizaje significativo*, 2da, Editorial McGraw-Hill México

Díaz, F., Aguilar, J., Hernández, G., et al (1992*). Comprensión de nociones sobre organización social en niños y adolescentes mexicanos de nivel socioeconómico bajo. Revista de Psicología Social*, 7 (2), 175-193, Madrid: Aprendizaje.

Díaz, F., Hernández, G., García, B. y Muriá, I. (1998). *Una aproximación al Análisis de la influencia de la obra piagetiana en la educación*. En: J.A. Castorina, C. Coll y otros. *Piaget en la educación: Debate en torno de sus aportaciones*. México: Paidós.

Dirección General de Tecnología y la Comunicación para el Desarrollo Educativo (DGTICDE) (2007) *Líneas Generales para la Incorporación de las TIC en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje.*

Espinosa, N. y Morales O. (2003) *Lectura y Escritura: Coexistencia entre lo Impreso y lo Electrónico.* Facultad de Odontología, Universidad de Los Andes Mérida, Venezuela. Documento en línea. Disponible en http://webdelprofesor.ula.ve/odontologia/oscarula/publicaciones/articulo21.pdf

Espinoza N. y Morales O. (2000) *El Texto Electrónico.* Documento en línea. Disponible en http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16459/1/texto_electronico.pdf. (Consultado el 25/10/2011)

Fenstermacher G. Soltis J. (1998) Amorruto Editores 3era Edición Buenos Aires 1998. Documento en línea Disponible en https://docs.google.com/document/d/1C8LlkAwCx4b42JinntPbEv1kmwcfNL5OknzsbS4BpGI/edit?pli=1# Consultado el 19/10/2012

Fernández (1999) *El Hipertexto.* Documento en Línea. Disponible en www.hipertexto.info/documentos/multimedial.htm (consultado el 10/12/2011)

Flower, L. y Hayes J. (1981) A *Cognitive Process Theory of Writing* College Composition and Communication, Vol. 32, No. 4, (Dec., 1981), pp. 365-387 Published by: National Council of Teachers of English Stable URL: http://www.jstor.org/stable/356600. Documento en linea. Disponible en file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/dcfichero_articulo.pdf

Gagné, R. (1979) Mills. *Las condiciones del aprendizaje.* Traducido al español con la colaboración de José Carmen Pecina. Interamericana; tercera edición. México.

Gagné, R. Principios básicos del aprendizaje para la instrucción. Editorial Diana. México 1975.

Gómez N. y Silva C. (2013) *Estrategias pedagógicas dirigidas a los docentes para la aplicación del Proyecto Canaima educativo como recurso de enseñanza* Deposito legal PP201202TR4202 Número 1 año 2014 Documento en línea. Disponible http://publicaciones.uvm.edu.ve/index.php/sustentabilidadaldia/article/view/53/107

Guerrero, T. y Flores H. *Teorías del Aprendizaje y la Instrucción en el Diseño de Materiales Informáticos Didácticos.* EDUCERE • Artículos arbitrados • ISSN: 1316 - 910 • Año 13, Nº 45 • Abril - Mayo - Junio, 2009 • 317 - 329.

Gutiérrez, A.. (2011). Uso de las computadoras portátiles X0 en el desarrollo de los componentes del área de Comunicación integral de los alumnos del sexto grado de la IE N° 30115 del Centro Poblado Chucupata en Junín. Tesis de grado. Universidad Pontificia

Católica del Perú. Documento en línea Disponible en http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/394?show=full

Hernández, S. (2008) *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje.* Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento rusc vol. 5 n. º 2 (2008) | issn 1698-580x. Documento en línea. Disponible en http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf Extraído el 12/12/2013

Hernández, R., Fernández, C y Baptista, L. (2006). *Metodología de la investigación.* México. McGraW -Hill.

Jewitt C. (2008) Multimodality *and Literacy in School Classrooms*. R. Documento en línea. Disponible en www.alea.edu.au/documents/item/63

Kaufma, A.y Rodríguez, M. (2001) *La escuela y los Textos.*Buenos Aires Argentina. Ediciones Santillana.

Level, M. (2009) *Textos Escolares: Oralidad, lectura y escritura* EDUCERE • Investigación arbitrada • ISSN: 1316 - 4910 • Año 13, Nº 44 • Enero - Febrero - Marzo, 2009 • 131 - 138.

Matos, M. (2002) *La Lectura como un proceso Cognitivo de Comprensión su fortalecimiento en el Aula. A través del uso de estrategias cognitivas y meta cognitivas. Revista en línea. Educación Integral.* Reflexiones y Experiencias. Año 4 Nº 5 Disponible http//biblo.una.edu.ve/una/anali/Texto/aei/2002n5p135-154.pdf extraído el 10/10/2013

Maury, B. y Telleria M. (1996) *Plan Universitario de Actualización de Docentes en Servicio de la Educación Básica.* Postgrado de Lectura/U.L.A Mérida.

Méndez (2002*) El aprendizaje colaborativo Constructivismo Social Marco de fundamentación teórica*. Documento en línea. Disponible en http://www.frsn.utn.edu.ar/informatica/vial/web2/IMAGES/fundamentacion%20teorica.pdf (Consultado el 02/012/2011)

Ministerio de Ciencia y Tecnología (2005) *Plan Nacional de Ciencia y Tecnología e Innovación.* 2005-2030. Documento en línea. Disponible en http://www.mcti.gob.ve/Ciencia/PNCyT/ Extraído el 30/11/2011

Ministerio de Educación y Deportes (2004) *La Educación Bolivariana. Políticas, Programas y Acciones. Cumpliendo las metas del Milenio.* Carcas – Venezuela. Documento en Línea Disponible en http://www.oei.es/quipu/venezuela/Educ_Bolivariana.pdf Extraído 15/01/2013

Ministerio del Poder Popular para la Educación (2010) *Canaima Pedagógico* Caracas Venezuela Documento en línea. Disponible en http://pozoderosas.wikispaces.com/file/view/canaima_pedagogico_25_08_09.pdf (consultado el 19/10/2011)

Ministerio del Poder Popular para la Educación (2010) *Desarrollo Metodológico educativo Canaima Educativo. Para la Elaboración de Contenidos Educativos Digitalizados. Material en Proceso de Validación*. Carcas Venezuela. Documento en línea. Disponible en http://es.scribd.com/doc/33641822/Desarrollo-Metodologico-Canaima-Educativo1-1 Extraído el 05/12/2012

Ministerio del Poder Popular para la Educación (2010) *Orientaciones Educativas. Canaima Educativo.* Caracas Venezuela Documento en línea. Disponible en http//:www.canaimaeducativo.gob.ve extraído el 13/10/2011

Ministerio del Poder Popular para la Educación (2011) *Orientaciones Educativas para los Niveles y Modalidades del Subsistema de Educación Básica año escolar 2011-2012.* Carcas – Venezuela. Documento En Línea. Disponible en http://es.scribd.com/doc/84827969/ORIENTACIONES-EDUCATIVAS-ANO-ESCOLAR-2011-2012 Extraído el 30/11/2011

Monró, M (2010) *Concepción Teórico- Metodológica de las Docentes del preescolar sobre el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la lectura y la Escritura en niños de 4 y 5 años.* Tesis para optar el título de Magister en Educación Documento en línea. Disponible en http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS0144.pdf

Morales, O. (2000) *Actualización Docente y Cambios en las Concepciones Teóricas sobre El Aprendizaje de la Lectura y la Escritura de Docente de Educación Básica.* Trabajo presentado como requisito parcial para optar al Título de Magister Scientiae en Lectura y Escritura. Universidad de los Andes

Morales, O. (2003). *Estudio exploratorio sobre el proceso de escritura. Educere*, *6* (020).

Morales, O. y Lischinsky, A. (2008). Discriminación a través de las ilustraciones de libros de texto de Educación Secundaria Obligatoria en España. *Discurso & Sociedad*, *2*(1), 115-152.

Moreira, M. (2011). *Los Efectos del Modelo 1: 1 En el Cambio Educativo de las Escuelas. Evidencias y Desafíos para las Políticas Iberoamericanas 1. REVISTA IBERO-AMERICANA DE EDUCAÇÃO*, (56), 49-74. Documento en línea. Disponible en http://bibliotecadigital.educ.ar/uploads/contents/areamoreira_RIE_efectos1a1escuela0.pdf

Muga, P. y García, A. (2012). Concepción teórica de la escritura en los libros de lengua materna de educación básica. *Legenda*, *16*(15). Documento en línea. Disponible en http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/legenda/article/view/4260/4047 Consultado el 03/102014

Muñoz, C. (*1998) Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis*, México, Prentice Hall.

Murillo, J. (2010). *Programas Escuela 2.0 y Pizarra Digital: un paradigma de Mercantilización del sistema educativo a través de las TICs*. REIFOP, 13 (2), 65-78. Enlace web: http://www.aufop.com/ Extraído el 30/11/2011

Naveda, G.. (2010). *Educación online: relaciones entre estructura de los cursos e intervenciones de apertura en los foros*. Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación, 10(2), 1-23.

Ortiz, L.. (2011). *La literatura en los libros de texto. Análisis de caso: grados décimo y once de las instituciones educativas de San José del Guaviare"/Literature in textbooks. Analysis of event: tenth and eleventh grades in schools of San José del Guaviare* (Doctoral dissertation, Universidad Nacional de Colombia). Documento en línea. Disponible en http://www.bdigital.unal.edu.co/4490/1/868167.2011.pdf

Parra D. y Leon C. (2013) *Estrategia Interactiva Del Gerente Para Promover Valores Ante El Proyecto Canaima* ISBN: 978-980-6510-95-1Documento en línea. Disponible en http://virtual.urbe.edu/eventostexto/JN2/URB-065.pdf Consultado el 13/10/2014

Pérez, G. (2000). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes II. Técnicas y análisis de datos*. (3ª ed.). Madrid: La Muralla.

Plan de la Patria, Proyecto Nacional Simón Bolívar, Segundo Plan Socialista de Desarrollo Económico y Social de la Nación 2013-2019 Aprobado como Ley de la República Bolivariana de Venezuela por la Asamblea Nacional, Miraflores, Caracas, 4 de septiembre de 2013. Documento en línea. Disponible en http://albaciudad.org/LeyPlanPatria/ extraído el 10/01/2014

Propuesta para el Currículo de Formación Ciudadana de la República Bolivariana de Venezuela (2017-2013)

Proyecto Nacional Simón Bolívar, Primer Plan Socialista, Plan de Desarrollo Económico y Social de la Nación Periodo 2007-2003.

Ramírez, T. (2001*) El Género en las ilustraciones de los Textos Escolares de Educación Básica en Venezuela* Revista Ensayo y Error, Nro. 21, Año X, Caracas, 2001. P.p. 23-44

Ramírez, T (2012) *El texto escolar como arma política en tiempos de revolución bolivariana.* Universidad Central de Venezuela. Documento en línea. Disponible en http://saber.ucv.ve/jspui/bitstream/123456789/2208/1/Cs%20Sociales%20Art%C3%ADculo%20para%20revista.pdf extraído 25/11/2013

Ramírez, T. (2007) *Los maestros venezolanos y los textos escolares. Una aproximación a las representaciones sociales a partir del análisis de segmentación* Revista de Pedagogía, Vol. 28, Nº 82. Escuela de Educación Universidad Central de Venezuela Caracas, Mayo-Agosto de 2007, 225-260 Documento en Línea. Disponible en http://www.scielo.org.ve/pdf/p/v28n82/art04.pdf extraído 25/11/2013

Real Academia española (2001) El Diccionario de la lengua española (DRAE) consultado en *rae.es/recursos/diccionarios/drae*

Rodríguez, M. (2004) L*a teoría del aprendizaje significativo*. Centro de Educación a Distancia (C.E.A.D.). C/ Pedro Suárez Hdez, s/n. C.P. nº 38009 Santa Cruz de Tenerife

Rosenblatt, L (1994) *Textos en Contextos. Los Procesos de lectura y escritura*. La lectura, la escritura y los textos escritos *Una perspectiva transaccional socio psicolingüística* Traducido en 1996 con la ayuda de Graciel Mestroni ISBN 987-95814. Asociación Internacional de la lectura. Impreso en Argentina.

Rosenblatt, L (1994)) *Textos en Contextos. Los Procesos de lectura y escritura*. *La teoría transaccional de la lectura y la escritura*. Traducido en 1996 con la ayuda de Graciel Mestroni ISBN 987-95814. Depósito legal: Asociación Internacional de la lectura. Impreso en Argentina.

Ruiz, V. (2006) Elementos para Orientar el Uso y la Producción de Contenidos Digitales con Certifumbre y Calidad. CESU UNAM. México. Documento en línea. Disponible en bibliotecadigital.conevyt.org.mx/colecciones/documentos/somece/09.pdf extraído el 25/09/2013

Sabino, C. (1992) *Metodología de Investigación*. Ed. Panapo, Caracas, 1992, 216 págs.

Sánchez, L (2003) *Una mirada al conocimiento científico y lego a la luz de cuatro enfoques sobre construcción del conocimiento. Anales de psicología 2003, vol. 19, nº 1 (junio), 1-14* Universidad Central de Venezuela (Caracas) Copyright 2003: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia Murcia (España). ISSN: 0212-9728

Documento en línea. Disponible en http://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/8517/1/Una%20mirada%20al%20conocimiento%20cientifico%20y%20lego%20a%20la%20luz%20de.pdf Extraído el 10/01/2014

Sarmiento, M (2007) *La Enseñanza de las Matemáticas y las NTIC. Una Estrategia de Formación Permanente*. ISBN: 978-84-690-8294-2 / D.L: T.1625-2007 Univerisitat Rovira I Virgili. Documento en línea. Disponible en http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS_CAPITULO_2.pdf;jsessionid=894ECA1B3B28C15DBEFBFAAE1CB309DE.tdx2?sequence=4

Scarafía, S. y de los Reyes M. (2011*). Docencia universitaria virtual y demandas de escritura: Un nuevo desafío de alfabetización.* Virtualidad, Educación y Ciencia, (3), pp-29.

Segura y El Hemra (2013) *Actitud de los docentes ante el uso de las TIC en el marco del Proyecto Canaima Educativo*. Educare, ISSN 1316-6212, ISSN-e 2244-7296, Vol. 16, Nº. 1, 2012 , págs. 4-26 Documento en línea. Disponible en

http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4190994. Consultado el 14/10/2014.

Severin y Capota (2011) *Modelos Uno a Uno en América Latina y El Caribe.* División de Educación Notas Técnicas # IDB-TN-261 Banco Interamericano de Desarrollo. Documento en Línea. Disponible en http://wiki.laptop.org/images/4/40/IDBDOCS-Modelos_Uno_a_Uno_en_Am%C3%A9rica_Latina_y_el_Caribe_.pdf Extraído el 10/10/2011)

Shalk, Ay Marcelo, C. (2010). *Análisis del discurso asíncrono en la calidad de los aprendizajes esperados*. *Comunicar*, *35*, 21.

Solé, I. (1995) *El Placer de leer.* Lectura y vida. Revista latinoamericana de lectura. ISSN0325-8637. Documento en línea. Disponible en http://www.oei.es/fomentolectura/placer_leer_sole.pdf

Schunk, D. (1997). *Teorías del aprendizaje*. Pearson Educación. Documento en línea. Disponible en http://scholar.google.co.ve/scholar?hl=es&q=teorias+del+aprendizaje&btnG=&lr= Extraído el 12/10/2014

Táboas, M, Rey, A., Manso, J. (2011). Las imágenes en los libros de texto de Educación Física de la ESO: modelos corporales y actividad física. *Revista de educación. Madrid, 2011, n. 354, enero-abril; p. 293-322*. Documento en línea. Disponible en http://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/80904 Extraído el 10/10/2011

Teberosky A. (2003). *Propuesta constructivista para aprender a leer y escribir*. Barcelona, España: Vincens Vives.

Telecomunicaciones (200) Gaceta Oficial Nº 36.970 República Bolivariana de Venezuela 12 de junio de 2000.

Tinajero, E. (2005). *Reflexiones desde el paradigma cognitivo para el uso de Internet en educación Del ILCE para el CETT*. Documento en línea Disponible en http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c56art4.pdf

Torres, M. (2003) *La lectura factores y actividades que enriquecen el proceso.* EDUCERE Artículos año 6 Nº 20 Enero – Febrero – Marzo 2003. Documento en línea. Disponible en http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/19739/1/articulo5.pdf consultado el 18/10/2014

Universidad Nacional Abierta.(1990) *Psicología del Aprendizaje Volumen* .Taller de Publicaciones UNA Caracas Venezuela.

Urbina, S. (1999). *Informática y teorías del aprendizaje*. *Píxel-Bit Nº 12*. Disponible en http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n12/n12art/art128.htm Extraído el 11 09 de 2013

Van Dijk (1978) *La Ciencia del Texto.* España Editorial Paidós.

Van Dijk (1980) *Texto y Contexto. Semántica y Pragmática del Discurso.* Madrid España Ediciones Catedra.

Van Dijk (2003) *Ideología y Discurso* .Una Introducción multidisciplinaria-1° edición. Barcelona España. Ariel Lingüística.

Vargas, M (2009) *Métodos de Enseñanza*. ISSN 1988-6044 Dep. Legal GR2922/2007. Innovación y Experiencias Educativas Nº 15 Febrero de 2009. Documento en línea. Disponible en http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/ANGELA_VARGAS_2.pdf extraído 10/10/2013

Vas, C. (2011) *Modelo Teórico – Metodológico para la Enseñanza de la Escritura* Tesis Doctoral para optar al título de Doctora en Ciencias Humanas. Universidad del Zulia. Documento en línea. Disponible en

http://www.cidar.uneg.edu.ve/DB/bcuneg/EDOCS/TESIS/TESIS_POSTGRADO/TESIS_DOCTORALES/TDLBV38M432011CarmenVas.pdf consultado el 10/012/2013

Zabala, S. y Reyes, J. (2013). Proyecto Canaima Educativo… Hacia la Apropiación Tecnológica. Documento en línea. Disponible en http://reposital.cuaed.unam.mx:8080/jspui/handle/123456789/3469

Zorrilla y Torres. (*1995*). *Guía para elaborar la tesis*. México: McGraw-Hill

ANEXO 1

ENTREVISTA A DOCENTES

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: INFORMÁTICA Y DISEÑO INSTRUCCIONAL
MÉRIDA- VENEZUELA

Entrevista a los docentes del Colegio Salesiano "San Luis"

Mérida – Venezuela

Instrucción. Lea atentamente las preguntas y responda con la mayor sinceridad posible. De antemano gracias por su colaboración.

1. ¿Cómo considera Ud. qué se da el proceso de enseñanza aprendizaje desde el Proyecto Canaima Educativo?
2. ¿Cómo ve Ud. La enseñanza de la lengua en los contenidos del área de lenguaje y comunicación de la computadora Canaima?
3. ¿De qué manera ve Ud. ¿La enseñanza de la lectura y la escritura en estos contenidos?
4. ¿Ve Ud. Presente ideología en los contenidos de lengua y del área de lenguaje y comunicación de la computadora Canaima?

APÉNDICES

APÉNDICE 1

TEXTOS SUGERIDOS EN EL COMPONENTE FAMILIA

Tf1 Contraloría social. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Tf2 Ideología y política. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Tf3 La importancia de las TIC en la educación venezolana. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Tf4 Las comunidades avanzan en la apropiación de las TIC. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Tf5 Las venas abiertas de América Latina. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Tf6 Ley Orgánica de los Consejos Comunales. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Tf7 ¿Por qué socialismo? *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Tf8 Proyecto Canaima busca democratizar las TIC *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Tf9 Proyecto Nacional Simón Bolívar. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Tf10 Venezuela promueve el uso de las TIC como herramientas de integración. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Tf11 Simón Rodríguez maestro de América. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Tf12 Tendencias y escenarios de las Tic en Venezuela. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Tf13 Venezuela: socialización de las TIC afianza soberanía e independencia tecnológica. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

APÉNDICE 2

TEXTOS SUGERIDOS COMPONENTE DOCENTE

Td1 El sistema solar. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td2 Criterios a considerarse para la elaboración de los Recursos para el Aprendizaje. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td3 Canaima Educativo, herramienta pedagógica. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td4 Canaima educativo, instrumento para elevar la educación en Venezuela. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td5 Canaima es independencia educativa. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td6 Canaima, revolución educativa y tecnología al alcance de todos y todas. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td7 Carta de Jamaica. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td8 Conexión a la Red Alámbrica del portátil Canaima Educativo. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td9 Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td10 Criterios para elaborar recursos Canaima: para la y el docente. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td11 La dignidad del maestro. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td12 El calentamiento planetario. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td13 Filosofía de la comunicación. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td14 La vigencia del enfoque geo histórico. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td15 Orientaciones educativas para la gestión integral de riesgo en el Subsistema de Educación Básica del Sistema Educativo Venezolano. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td16 Gobierno venezolano promociona Canaima Educativo. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td17 Integración: ideal Bolivariano. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td18 Educación para el desarrollo sostenible. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td19 Ley de Bandera Nacional, Himno Nacional y Escudo de Armas de la República Bolivariana de Venezuela. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td20 Ley orgánica de Educación. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td21 Ley para personas con discapacidad. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td22 Líneas estratégicas curriculares para la educación de la sexualidad de Educación Básica. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td23 Manifiesto de Cartagena. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td24 Manuela Sáenz. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td25 Moral y luces, escudo contra la violencia infantil. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td26 Niños y niñas innovadores a través del Proyecto Canaima Educativo. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td27 Palabras esenciales. Francisco de Miranda. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td28 Permutaciones geo históricas. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td29 ¿Por qué geo historia? *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

Td30 Vigencia de una pedagogía nacional. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

APÉNDICE 3

ACTIVIDADES DIGITALIZADAS PARA LOS APRENDIZAJES DEL ÁREA LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

C-1 Es necesario respetarnos y apoyarnos. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

C-2 Leyendas venezolanas. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

C-3 Saberes de expresión popular. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

C-4 Usemos los sustantivos y adjetivos. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

APÉNDICE 4

VIDEOS ÁREA LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

V-1 A bajarse de la mula. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

V-2 Anda a llorar al valle. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

V-3 Aquiles Nazoa. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

V-4 Canaima va a la casa. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

V-5 Ilusiones. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

V-6 Los animales. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

V.-7 Medios de comunicación. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

V.- 8 Regreso a clases. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

APÉNDICE 5

MI CAJITA DE AVENTURAS ÁREA LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

MCA-1 Acto cultural. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-2 Burrito cumpleañero. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-3 Cunaguaro el panadero. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-4 Cururú cocinero. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-5 Cururú paramédico. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-6 Cururú tejedor. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-7 Cururú y el cocuyo fosforito. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-8 Cururú y el doctor. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-9 Cururú y el parlante. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-10 Cururú y el rayo. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-11 Cururú y el sueño. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-12 Cururú y el viento. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-13 Cururú y la gótica testaruda. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-14 Cururú y la oruga. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-15 Dos pingüinos de la mancha. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-16 El bachaco y la chicharra. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-17 El mero del arrecife. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-18 El pavo vanidoso. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-19 Flaco y la red. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-20Jairo y el hipo. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-21 La gallina y el cocodrilo. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-22 Pollitos en curiaras. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-23 Los dientes de capuchino. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-24 Monocordio y el maraquero. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-25 Pelón papa. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-26 Rutino y el chivito. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-27 Tito y el muro. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-28 Zoocoplas. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-29 El inicio de la independencia lograda por los animales. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-30El niño de la india. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-31 La cooperativa de Tío conejo. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-32 La poceta tapá. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*

MCA-33 Penas de alegrías de dos madres al recordando a su hijo amado. *Catálogo de contenidos 3er. Grado Cunaguaro. Computadora Canaima (2009)*