

# Diseño de un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de grado tercero

Design of a virtual learning environment (AVA) to strengthen reading comprehension in third grade students



Roisman Enrique **Ravelo Méndez**  
William Enrique **Mercado Borja**  
Leidy Nathaly **Patiño Jojoa**



HOP Volumen 24 #1 enero - junio

HOP Volumen 24 # 1 Enero -Junio

Photo By/Foto: [Monkey Business Images](https://www.monkeybusinessimages.com)



De: Planeta Formación y Universidades

**HORIZONTES PEDAGÓGICOS**

ISSN-I: 0123-8264 | e-ISSN: 2500-705X

Publicación Semestral

ID: [10.33881/0123-8264.hop.24104](https://doi.org/10.33881/0123-8264.hop.24104)

**Title:** Design of a virtual learning environment (AVA) to strengthen reading comprehension in third grade students

**Título:** Diseño de un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de grado tercero

**Author (s) / Autor (es):**

Ravelo Méndez, Mercado Borja & Patiño Jojoa

**Keywords / Palabras Clave:**

[en]: Virtual learning environment; reading comprehension literal; inferential and critical level; information and communication technologies

[es]: Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA); comprensión lectora, nivel literal, inferencial y crítico, Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).

**Submitted:** 2022-03-28

**Accepted:** 2022-04-29

## Resumen

Fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de tercero de primaria, mediante la implementación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) con exelearning y Moodle. La investigación se orientó bajo un enfoque cualitativo y un marco metodológico descriptivo, que permitió estudiar el uso de un AVA en el manejo de las competencias básicas sobre comprensión lectora del área de español. El diseño de investigación fue cualitativo – descriptivo y el tipo de análisis fue interpretativo. De acuerdo a los resultados obtenidos se evidencia que la implementación de un (AVA) en los estudiantes de tercero, el 93% fortaleció las competencias lectoras a nivel literal, inferencial y crítico, debido que los estudiantes fueron capaces de interpretar y comprender el texto leído, secuenciar hechos, formular hipótesis y argumentar sus opiniones. La creación e implementación del (AVA) potencializó positivamente los procesos de comprensión lectora abordados desde el género narrativo, del mismo modo el uso de las TIC facilitó el aprendizaje significativo de forma didáctica, lúdica y creativa.

## Abstract

To strengthen reading comprehension in third grade students through the implementation of a Virtual Learning Environment (AVA) with exelearning and Moodle. The research was oriented under a qualitative approach and a descriptive methodological framework, which allowed studying the use of a VLE in the management of basic skills on reading comprehension in the area of Spanish. The research design was qualitative – descriptive and the type of analysis was interpretive.

According to the results obtained, it is evidenced that the implementation of a (AVA) in third grade students strengthened reading skills at a literal, inferential and critical, because the students were able to interpret and understand the text read, sequence facts, formulate hypotheses and argue their opinions. The creation and implementation of the (AVA) positively potentiated the processes of reading comprehension approached from the narrative genre. The use of ICT facilitated to significant learning in a didactic, playful and creative way.

## Citar como:

Ravelo Méndez, R. E., Mercado Borja, W. E. & Patiño Jojoa, L. N., (2022). Diseño de un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de grado tercero. *Horizontes Pedagógicos*, 24 (1), [pgIn]-45. Obtenido de: <https://horizontespedagogicos.iber.edu.co/article/view/2405>

Lic Roisman Enrique **Ravelo Méndez**, Mgtr  
ORCID: [0000-0002-1028-8859](https://orcid.org/0000-0002-1028-8859).

**Source | Filiación:**  
Universidad de Santander

**BIO:**  
Lic. Informática y Magíster en informática educativa – docente UDES. Docente de Posgrado en la Universidad de Santander, Bucaramanga, Colombia

**City | Ciudad:**  
Bucaramanga [co]

**e-mail:**  
[roisman.ravelo@cvudes.edu.co](mailto:roisman.ravelo@cvudes.edu.co)

William Enrique **Mercado Borja**

**Source | Filiación:**  
Universidad de Córdoba

**BIO:**  
Doctorando en Humanidades con mención en Ciencias de la Educación-Docente Universidad de Córdoba- Colombia

**City | Ciudad:**  
Montería [co]

**e-mail:**  
[william.borja@cvudes.edu.co](mailto:william.borja@cvudes.edu.co)

Leidy Nathaly **Patiño Jojoa**

**Source | Filiación:**  
Secretaría de Educación Cali

**BIO:**  
Magíster en Gestión de la Tecnología Educativa- Docente secretaria de educación Cali- Colombia

**City | Ciudad:**  
Cali [co]

**e-mail:**  
[nata\\_p14@hotmail.com](mailto:nata_p14@hotmail.com)



# Diseño de un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de grado tercero

Design of a virtual learning environment (AVA) to strengthen reading comprehension in third grade students

Roisman Enrique **Ravelo Méndez**

William Enrique **Mercado Borja**

Leidy Nathaly **Patiño Jojoa**

## Introducción

En los últimos años se han ocasionado transformaciones significativas en las instituciones educativas, las cuales constituyen cambios de posturas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El utilizar herramientas tecnológicas contribuye al mejoramiento de los procesos educativos, y los estudiantes se convierten en estudiantes activos y partícipes de su proceso de aprendizaje (*Gómez-Zermeño, 2012, citado en Guacaneme et al., 2016, p.108*)

La investigación demostró la importancia que puede tener el uso pedagógico de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje, las tecnologías de la información y la comunicación han sido un eje transformador de los modelos educativos, son hoy en día herramientas indispensables para el desarrollo educativo, en este caso por medio del diseño e implementación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA), se realizó una intervención pedagógica a través de cuatro unidades de aprendizaje para fortalecer la comprensión lectora, en los estudiantes de tercero de primaria de la institución educativa Isaías Duarte Cancino. Teniendo en cuenta los bajos resultados en la comprensión lectora en las pruebas ICFES y ocupar el último lugar a nivel de instituciones educativas en la ciudad de Cali Colombia, se buscó con la implementación del AVA para potenciar las competencias lectoras de estudiantes del tercero de primaria.

Desde otra configuración, (Ávila et al., 2018) afirma “Las TIC se pueden emplear también como mediación tecnológica para la valoración de prácticas lectoras en educandos para estimular procesos de aprendizaje significativos y activo desde la lectura” (p. 49). Hoy en día transformar los procesos pedagógicos a través del uso apropiado y creativo de las tecnologías es fundamental para generar un aprendizaje constructivista, activo y participativo. En este contexto (Medina et al., 2018) comenta:

*Los métodos tradicionales plantean que para la enseñanza de lectura y escritura el estudiante debe alcanzar la habilidad de decodificar los elementos que conforman el texto escrito y después descifrar el significado o contenido. Sin embargo, la inclusión de estrategias pedagógicas basadas en la investigación y las TIC pueden fomentar el desarrollo de los mismos procesos, de una forma agradable a partir de un aprendizaje en contexto. (p.897)*

Por su parte el pedagogo Coll, orienta su corriente en las TIC y la comprensión lectora desde el modelo del Triángulo Interactivo: en el que las TIC actúan como puente cognitivo “Entre el contenido como objeto de enseñanza y aprendizaje, la actividad educativa e instrucciones del profesor y las actividades de aprendizaje de los estudiantes” (Coll, 2004, p.24). Los procesos mediados por las TIC determinan una nueva forma de aprendizaje son herramientas que presentan la información de diferentes maneras y permiten leer imágenes, publicaciones y vídeos; proceso que se cumple mediante un diseño adecuado de un AVA, donde los estudiantes interactúan directamente con el texto. Cardozo y Caribe afirman que:

*El uso de OVA o [AVA] plantea al estudiante la posibilidad de construir su interpretación y organizarlo en su propia estructura cognitiva, lo cual indica que se genera un nuevo conocimiento al procesar la información que incorpora de su propia experiencia evocada de la cotidianidad mediante el uso de TIC (Cardozo y Caribe, 2018, como se citó en Ceballos et al., 2019).*

En este mismo contexto (Boude, 2011) define:

*Un ambiente de aprendizaje como un espacio virtual o presencial diseñado e implementado por el profesor con la clara intención de contribuir al desarrollo de competencias y habilidades en sus estudiantes, lo que implica por parte de éste seguir un proceso reflexivo en el que a partir del reconocimiento del contexto educativo se dan respuestas sobre qué, cómo y para qué se enseña. En el ambiente de aprendizaje intervienen los estudiantes, el profesor y el currículo. (Boude, 2011, citado por Estrada y Boude, 2015, p. 16).*

En los AVA los estudiantes pueden interactuar, resolver dudas e intercambiar información, así como trabajar conjuntamente para alcanzar un determinado objetivo. “Los AVA constituyen escenarios muy importantes para los estudiantes, tienen múltiples alternativas para estudiar y desarrollar sus actividades académicas” (Andrade y Andrade, 2017, p. 103). Es decir, los AVA como estrategia pedagógica mediada por las TIC, son herramientas que causan impacto poseen un gran potencial para la enseñanza y permiten afianzar los conocimientos mediante la interacción con las actividades, recursos y foros.

Con respecto al AVA el estudio se sustenta en las aportaciones de (Leal, 2015) quien en su artículo demuestra que el AVA es un apoyo didáctico que fortalece y desarrolla las competencias básicas y las habilidades comunicativas en los diferentes campos del conocimiento. (p.50). Por otra parte, los pedagogos, (Durango y Ravelo, 2020) exponen “Cabe anotar que en el mundo digital en que vivimos es fundamental usar los recursos tecnológicos para incentivar el aprendizaje activo y

significativo de los estudiantes” (p.166) es decir, al hacer un uso pedagógico de las TIC o de AVA en los estudiantes de básica primaria se puede promover unos cambios en las estructuras mentales de los educandos.

Para la realización del AVA fue necesario apoyarse en herramientas como exeelearning, gratuitas que facilitan la creación de contenidos pedagógicos y una vez creados los contenidos permite exportarlos a plataformas como Moodle, también gratuita la cual permite crear comunidades de aprendizaje en línea y herramientas complementarias como foros, chat libre de Messenger o Skype, correos, etc.

Una de las principales características de Moodle es que “Está inspirada en la pedagogía constructivista social, la cual plantea la idea de que el conocimiento se va construyendo por el estudiante a partir de su participación en el proceso y en relación con su entorno social” (Valenzuela y Pérez, 2013, p.73). Moodle permite evaluar el proceso educativo de cada estudiante y realizar seguimiento de sus avances, una aplicación creada para ayudar a los educadores a diseñar cursos de calidad en línea.

Por otra parte, el proyecto de investigación se enmarcó a nivel teórico en la corriente pedagógica constructivista teniendo como pilar fundamental que el educando debe tener un papel activo en su aprendizaje, alcanzando como resultado la transformación de sus ideas y crear nuevos conocimientos con prácticas educativas que motivan la reflexión crítica y la participación. (Morales, Infante y Gallardo, 2019).

El aprendizaje no se trata únicamente de la transmisión o acumulación de conocimientos sino un proceso en el que el estudiante desempeña un papel activo en la interpretación y construcción de conocimientos desde los recursos de la experiencia y la información que recibe. En los AVA el docente es orientador y estimulador de la enseñanza, así mismo propicia un ambiente estimulante del aprendizaje, es decir está basado en un aprendizaje por experimentación donde el estudiante puede relacionarse con su entorno y ser dinámico.

La investigación se desarrolló con estudiantes del tercero de primaria de la institución educativa Isaías Duarte Cancino en la ciudad de Cali, donde se diseñó e implementó un ambiente virtual de aprendizaje llamado “Diviértete con las letras” para lo que se planificó cuatro unidades de aprendizaje dentro de las cuales se encuentran actividades interactivas con las que se pretende fortalecer las competencias para la comprensión de un texto y así realizar una interpretación profunda acerca de lo que lee y escucha, según los estándares básicos en competencia de lenguaje, establecidos por el ministerio de educación nacional al terminar grado tercero, los estudiantes deben tener la capacidad de comprender textos que tengan diferentes formatos y finalidades es decir, como se expone en los estándares básicos de competencias de lenguaje (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p.32).

En el ambiente virtual de aprendizaje denominado “Diviértete con las letras” se aborda desde el género narrativo y se estructuran cuatro unidades didácticas de aprendizaje organizadas de la siguiente forma:

- La primera unidad de aprendizaje denominada cuentos clásicos tiene como finalidad fomentar la lectura de cuentos de una manera divertida utilizando las TIC.
- La segunda unidad de aprendizaje denominada fabulas, tiene como propósito despertar el interés por la lectura con ayuda de las fabulas y sus fantasías literarias como estrategia didáctica para mejorar la lectura.
- La tercera unidad es denominada, mitos y leyendas, tiene como fin reforzar procesos de comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico.

- La cuarta unidad llamada poemas, busca mejorar la capacidad de comprensión en los procesos de lectura.

## Método

Para el logro de los objetivos propuestos se desarrolló la investigación en cinco fases, la primera la fase es el diagnóstico, el punto de partida para identificar una problemática real para intervenir, la segunda fase es de recolección de la información, posteriormente la tercera fase de diseño, con base en toda la información recolectada y analizada, se construye la propuesta de intervención (AVA), a nivel pedagógico y tecnológico, la cuarta fase es la implementación en la que se materializa la propuesta de intervención con los estudiantes de grado tercero de primaria y finalmente la quinta fase de evaluación, en la que se revisa todo el proceso investigativo y el alcance que tuvo el cumplimiento de los objetivos, el análisis y sistematización de los resultados.

De acuerdo a los investigadores *Hernández Sampieri et al., (2014)*, esta investigación se inscribe dentro de las investigaciones cualitativas

se utilizó datos moderados de conteo y algunas operaciones aritméticas, con un corte de investigación descriptiva, ya que permite conocer actitudes, situaciones, dificultades, fortalezas a través de la descripción de fenómenos, en este caso el impacto de la implementación del AVA en los estudiantes de tercero de primaria.

Para la investigación del proyecto se contó con un grupo de diez estudiantes (niños y niñas), pertenecientes a la institución educativa Isaías Duarte Cancino de la ciudad de Cali, de grado tercero de primaria con edades que oscilan entre los 8 y 11 años, pertenecientes a estrato socio-económico bajo y con el mismo entorno sociocultural. Para la elección de la muestra se tuvo en cuenta, la cantidad de estudiantes que posean un computador en casa y que además tengan acceso al servicio de internet. Igualmente, la institución cuenta con 1500 estudiantes, distribuidos en los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media técnica.

Para la implementación del AVA “Diviértete con las letras” se desarrollaron cuatro unidades de aprendizaje distribuidas de la siguiente forma:

Tabla 1. Unidad de aprendizaje N° 1: Cuentos clásicos

Unidad I: Cuentos Clásicos	
Objetivo	Fomentar la lectura de cuentos de una manera divertida utilizando las TIC y así incentivar la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de la I.E Isaías Duarte Cancino
Competencias a desarrollar	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Lectura, comprensión e interpretación del texto narrativo cuento, desarrollando los tres niveles de lectura</li> <li>→ Expresar ideas, sentimientos y fantasías mediante el cuento.</li> </ul>
Recursos TIC	Actividades interactivas de exelearning como: Pregunta de Elección Múltiple, pregunta Verdadero-Falso, YouTube, Árbol ABC: juegos educativos y didácticos online, audio cuentos, Moodle.
Actividades Planteadas:	<p>Se desarrollan tres cuentos clásicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ricitos de oro, cuento de Robert Southey:</li> </ul> <p>Se presenta el audio cuento y el cuento escrito, como actividad didáctica se plantea un juego del portal educativo Árbol ABC, que consiste en un desafío de preguntas de selección múltiple acerca del cuento y una actividad de lista desordenada de sucesos, que busca que los estudiantes logren secuencializar hechos con el mismo orden en que han sucedido. (nivel literal)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Caperucita roja, de Charles Perrault:</li> </ul> <p>Se presenta el cuento a través de video apoyados con la plataforma YouTube después de ver y escuchar atentamente como actividad didáctica se encuentra preguntas de selección múltiple a nivel inferencial, literal y crítico, realizadas con la opción de actividades interactivas de exelearning y actividad de rellenar huecos, con el fin de que los estudiantes estén en capacidad de conectar ideas dentro de un texto (nivel inferencial)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los tres cerditos, por Jon Scieszka y Lane Smith</li> </ul> <p>Se presenta el audio cuento y el cuento escrito, apoyados en las actividades interactivas de exelearning se crea preguntas de falso verdadero, con las que se busca mejorar su concentración en la lectura.</p>

Figura 1. Componente tecnológico: interfaz de la unidad de aprendizaje N° 1

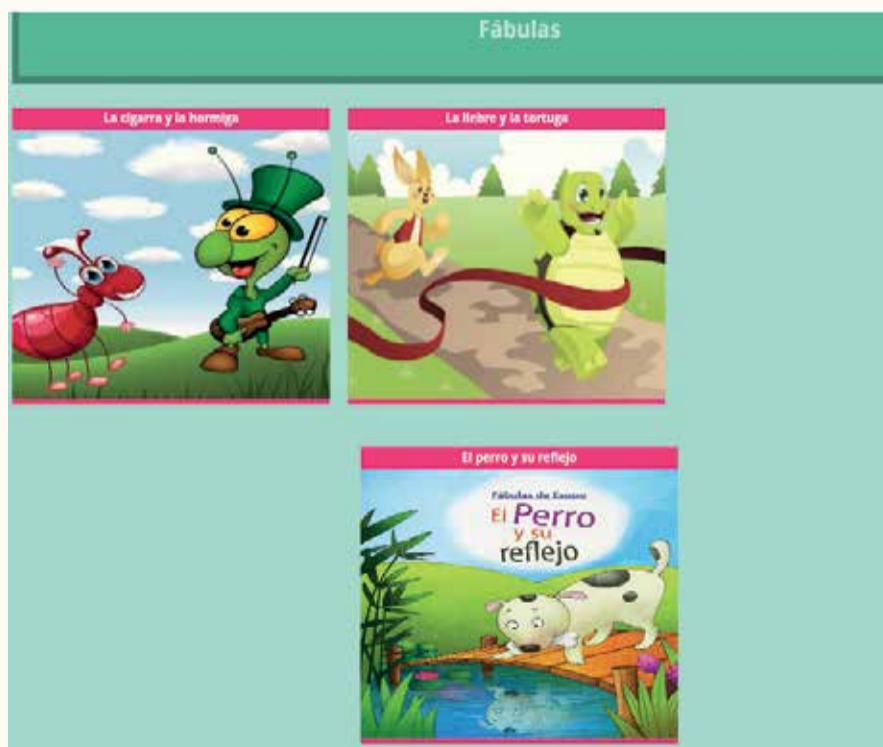


Fuente: Pantallazo tomando del AVA del proyecto

Tabla 2. Unidad de aprendizaje n. °2: Fábulas

Unidad II: Fábulas	
Objetivo	Despertar el interés por la lectura con ayuda de las fabulas y sus fantasías literarias como estrategia didáctica para mejorar la lectura en estudiantes de grado tercero de la I.E Isaías Duarte Cancino
Competencias a desarrollar	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Desarrollar la capacidad interpretativa, utilizando nuevas estrategias de lectura que involucran las TIC</li> <li>→ Desarrollar los tres niveles de lectura: literal, inferencial y crítico</li> <li>→ Comprender textos que tienen diferentes formatos y finalidades</li> </ul>
Recursos TIC	Exelearning, YouTube, audio fábulas, actividades interactivas como: Cuestionario scorm, Lista desordenada, foro, Moodle.
Actividades Planteadas:	<p>Para esta unidad se plantean tres fabulas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>La cigarra y la hormiga, fábula de Esopo:</b> Para el desarrollo de esta fábula se presenta el audio y la fábula escrita, apoyados en las actividades interactivas de exelearning se crea un Cuestionario SCORM de preguntas de nivel inferencial, literal y crítico, se busca mejorar la capacidad de interpretar y comprender el texto</li> <li>- <b>La liebre y la tortuga, fábula de Esopo:</b> Se utiliza como recurso interactivo video de YouTube para presentar la fábula, después de ver y escuchar como actividad didáctica, se encuentra una lista desordenada donde los estudiantes deben organizar las oraciones con ayuda de las flechas en el orden en que suceden los hechos de la fábula y deben participar en un foro explicando la moraleja, con esto se busca secuencializar sucesos y que los estudiantes interioricen lo que el autor intenta transmitir a través de la moraleja argumentando sus opiniones. (Nivel inferencial)</li> <li>- <b>El perro y su reflejo, fábula de Esopo:</b> Se presenta la fábula a través de video apoyados con la plataforma YouTube, después de ver y escuchar atentamente como actividad didáctica se encuentra la participación en un foro donde expondrán las respuestas a preguntas de tipo literal inferencial y crítico para fortalecer competencias a nivel crítico a través de valoraciones y opiniones sobre lo leído.</li> </ul>

Figura 2. Componente tecnológico: interfaz de la unidad de aprendizaje N° 2

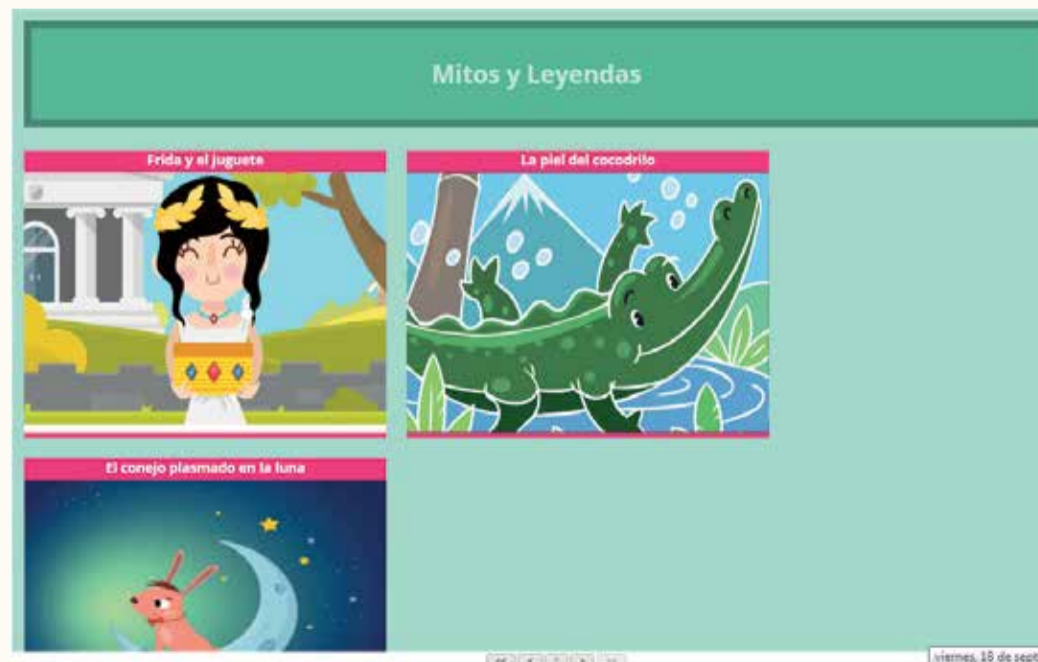




**Tabla 3.** Unidad de aprendizaje n.º 3: Mitos y leyendas

Unidad III: Mitos y leyendas	
Objetivo	Utilizar los mitos y leyendas como textos narrativos escritos para fortalecer procesos de comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico
Competencias a desarrollar	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Desarrollar los tres niveles de lectura: literal, inferencial y crítico.</li> <li>➔ Reconoce la función social de los diversos tipos de textos que lee.</li> <li>➔ Lectura e interpretación de textos de tradición oral como los mitos y leyendas</li> </ul>
Recursos TIC	Exelearning, YouTube, audio mitos y leyendas, juegos de educaplay: jugado concéntrese, relación, ruleta de palabras.
Actividades Plan-teadas:	<p>Para esta unidad se plantean tres mitos y leyendas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Frida y el juguete por Carolyn Sherwin Bailey:</b> Se presenta el audio y la leyenda escrita y como actividad didáctica un juego de concéntrese desarrollado en la aplicación educaplay, con el que se busca fortalecer su nivel literal de lectura e identifiquen personajes, objetos, lugares de forma detallada.</li> <li>- <b>La piel de cocodrilo, por José Carlos Román y Paolo Domeniconi:</b> Se presenta el audio y la leyenda escrita y como actividad didáctica un juego de relación de mosaico desarrollado en la aplicación educaplay, posteriormente se encuentra pregunta de elección múltiple desarrollado con exelearning, busca relacionar las imágenes con el texto leído y fortalecer los niveles de lectura.</li> <li>- <b>El conejo plasmado en la luna Leyenda de México</b> Se presenta el audio y la leyenda escrita y como actividad didáctica una ruleta de relación de palabras de acuerdo a lo leído, desarrollado en la aplicación educaplay, se busca lectura con fluidez, rápida, reconocimiento de vocabulario.</li> </ul>

**Figura 3.** Componente tecnológico: interfaz de la unidad de aprendizaje N° 3

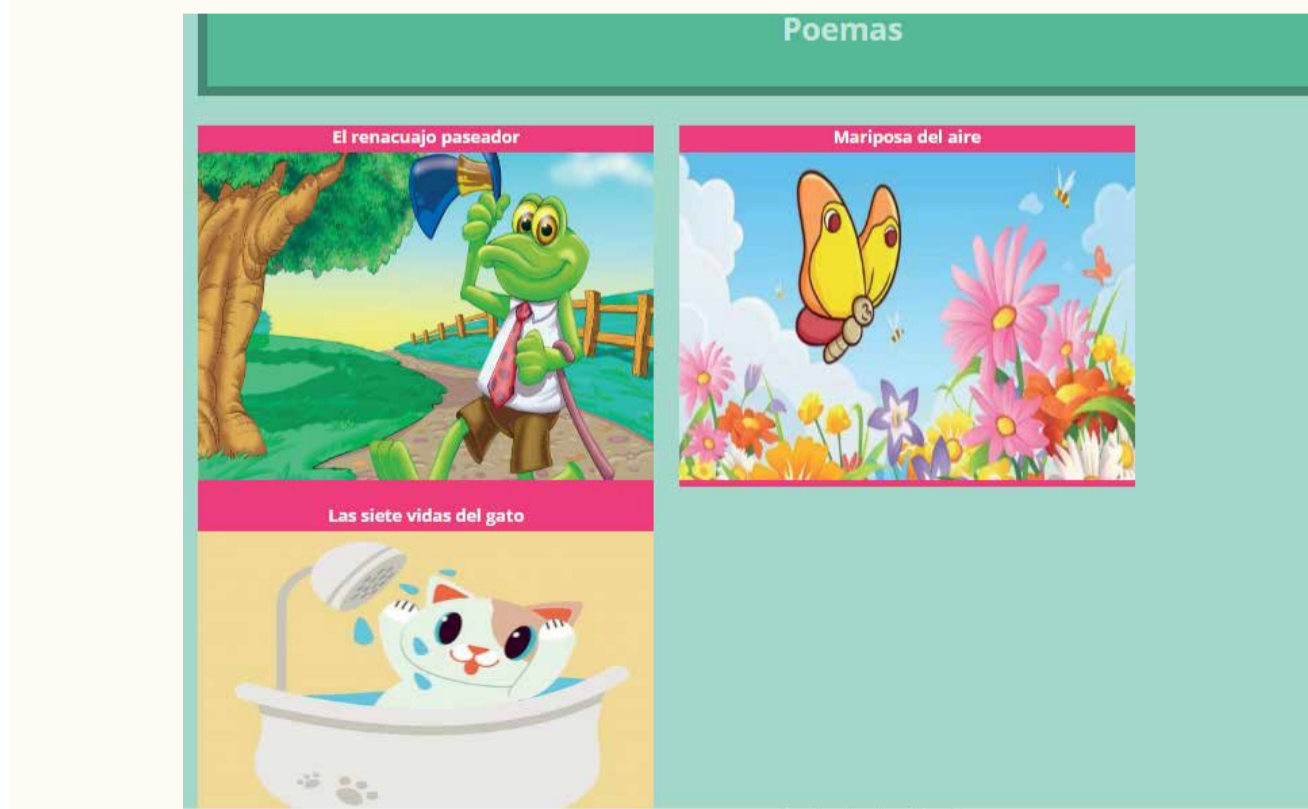


Fuente: Pantallazo tomando del AVA del proyecto

Tabla 4. Unidad de aprendizaje n. °4: Poemas

Unidad IV: Poemas	
Objetivo	Aplicar los poemas como estrategia para fortalecer la comprensión lectora
Competencias para desarrollar	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Comprender e interpretar textos poéticos orales y escritos.</li> <li>➔ Desarrollar los tres niveles de lectura</li> </ul>
Recursos TIC	Exelearning, YouTube, audio poemas, actividades interactivas de exelearning como: rellenar huecos, actividades de educaplay: crucigrama, sopa de letras, Moodle.
Actividades Planteadas:	<p>Para esta unidad se presentan tres poemas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>El renacuajo paseador de Rafael Pombo:</b> Se presenta el poema a través de video apoyados con la plataforma YouTube y se plantea con ayuda de exelearning la actividad de rellenar huecos, busca relacionar las ideas con el texto leído. (Nivel literal)</li> <li>- <b>Mariposa del aire por Federico García Lorca:</b> Se presenta el audio y el poema escrito y como actividad didáctica un crucigrama desarrollado en la aplicación educaplay, busca aumentar su agilidad mental y mejorar su concentración</li> <li>- <b>Las siete vidas del gato por Rafael Pombo:</b> Se presenta el audio y el poema escrito y como actividad didáctica un juego de sopa de letras desarrollado en la aplicación educaplay, posteriormente deberán participar en el foro de “poemas” busca fortalecer el nivel crítico en los niños con la capacidad de establecer juicios de valor.</li> </ul>

Figura 4. Componente tecnológico: interfaz de la unidad de aprendizaje N° 4





# Resultados

Se fundamentan en la implementación del AVA “Diviértete con las letras” realizada al grupo experimental compuesto por diez estudiantes de grado tercero de primaria de la I.E. Isaías Duarte Cancino, de la ciudad de Cali. Con la puesta en marcha del proyecto, se utiliza la técnica observación participante, es una de las técnicas privilegiadas por la investigación cualitativa, según (Bracamonte, 2015)

*La observación participante facilita conocer la realidad de los grupos sociales, sus acciones e interacciones, por ello, es una técnica que permite hacer de cualquier fenómeno un escenario o contexto para conocer e interpretar las complejas interacciones que allí se generan, convirtiendo al investigador en un sujeto activo que se relaciona estrechamente con el medio, para dar solución a un problema planteado (p.138).*

A través de esta técnica se realizan las siguientes apreciaciones:

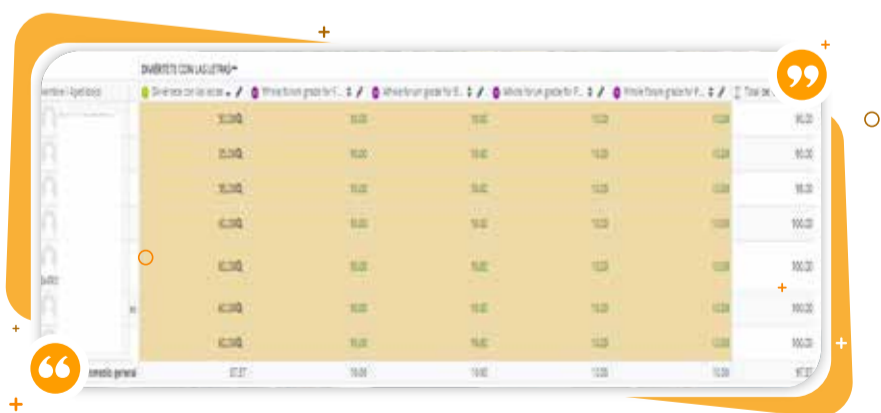
El 100% de los estudiantes de la muestra realizaron las lecturas, desarrollaron las actividades planteadas y participaron en los foros propuestos en el AVA, se notó mayor interés y concentración al realizar las actividades del proceso de lectura por medio de las TIC, los estudiantes logran comprender textos literarios y se propicia el fortalecimiento de la creatividad para lo cual, leen fábulas, cuentos, mitos, leyendas y poemas.

Con respecto a los resultados obtenidos se evidencia que se fortalece la lectura de tipo inferencial, los estudiantes lograron establecer asociaciones y relaciones entre los significados, identificar la idea principal cuando no está expresada, todos los estudiantes opinan finales alternativos.

Para fortalecer el nivel de lectura crítico, se planteó diversas actividades a lo largo de las cuatro unidades de aprendizaje, los estudiantes desarrollan la capacidad de emitir juicios o juzgar el comportamiento de los personajes, demostrando un mayor nivel crítico y reflexivo.

A través de la plataforma donde se desarrolla el AVA se puede realizar un seguimiento de las actividades resueltas por los estudiantes y asigna una calificación de acuerdo a los valores previamente asignados para cada actividad y foro. En la siguiente imagen se observa los resultados alcanzados por los estudiantes en las actividades planteadas en el AVA “Diviértete con las letras”.

**Figura 5. Informe de calificaciones del AVA**



Fuente: Elaboración propia

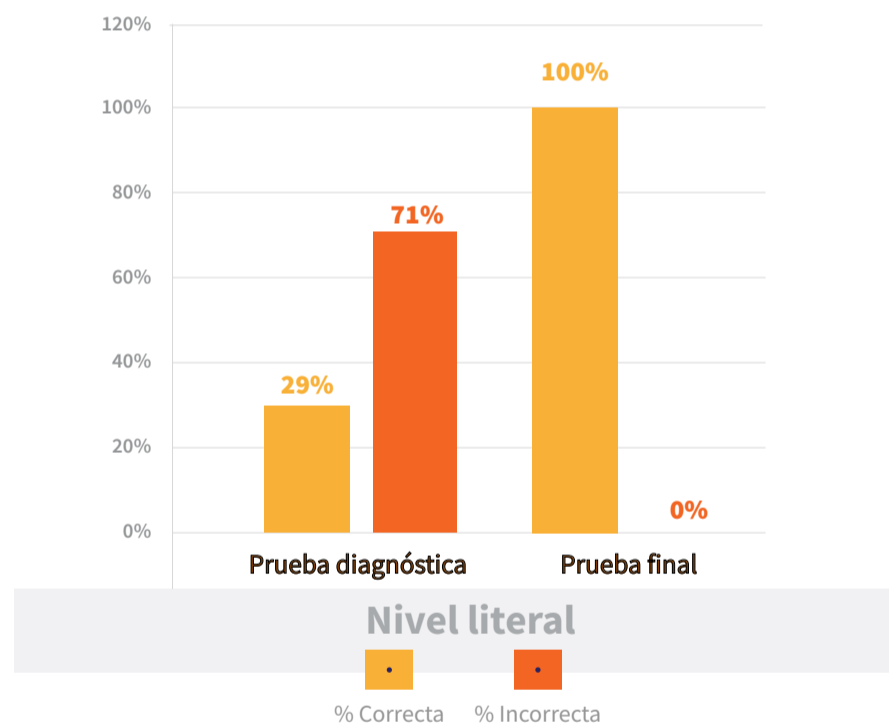
De la Figura 5, se puede decir que el AVA fue una herramienta que fortaleció la comprensión lectora, los estudiantes obtuvieron unos resultados favorables en las actividades desarrolladas y en los foros propuestos, el grupo experimental logro mejorar sus niveles de lectura.

Ahora bien, para establecer los resultados obtenidos con la implementación del AVA, se estableció una prueba final, similar a la prueba diagnóstica en la que debían responder una serie de preguntas, las cuales son analizadas a partir de las categorías tomadas del documento del ministerio de educación nacional, Estándares básicos de competencias del lenguaje. Esta prueba final tuvo como objetivo desarrollar un contraste entre las pruebas y así medir el impacto del AVA y los avances conseguidos por los estudiantes en las categorías que se establecieron.

Los resultados de la prueba diagnóstica y la prueba final son analizados teniendo en cuenta que para la investigación fue necesario presentar los datos en gráficos y de esta manera se vuelven más comprensibles al lector, para poder graficar primero se categoriza y codifica las variables cualitativas.

Se establece tres categorías que son: Nivel literal, Nivel Inferencial y Nivel Crítico, para la tabulación se asignan unos códigos a las categorías, sirven para darle un valor o clasificación a las opiniones de los participantes, por esta razón el código asignado a las preguntas es: correcto e incorrecto, se analizó el número de respuestas correctas e incorrectas de los estudiante en estos niveles, se tabula los resultados tanto de la prueba diagnóstica como de la prueba final y se obtiene la siguiente información.

**Figura 6. Nivel literal- Prueba diagnóstica VS prueba final**



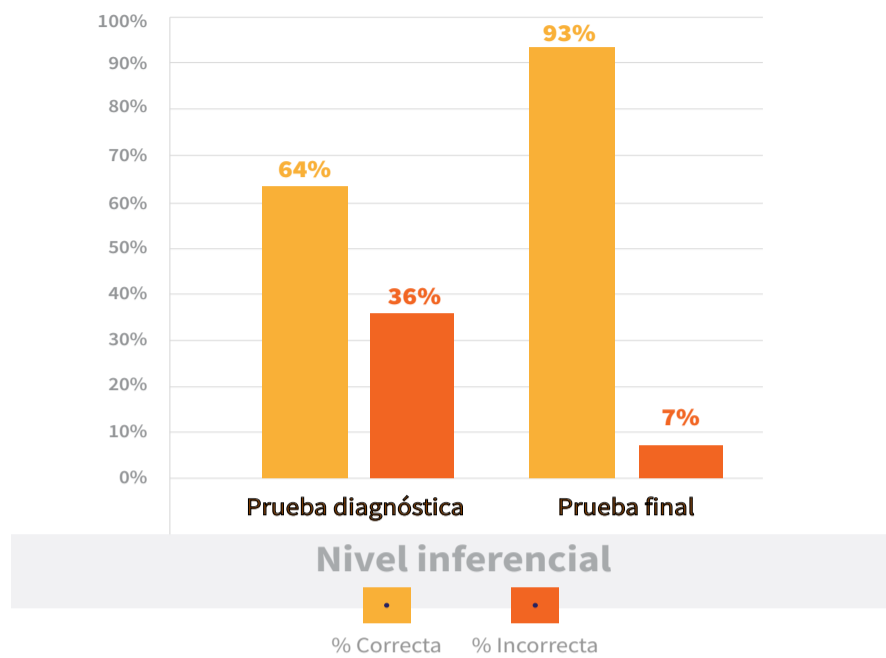
Fuente. Elaboración propia.

En la Figura 6, se observa un comparativo entre la prueba diagnóstica y la prueba final a nivel literal se evidencia que en la prueba inicial únicamente el 29% de los estudiantes respondieron correctamente las preguntas, pasando de este porcentaje al 100% los estudiantes que en la prueba final responden satisfactoriamente, eso significa que después de la intervención de la propuesta los estudiantes están en la capacidad de comprender en su totalidad, lo explícito en el texto o todo aquello que el autor comunica, tienen una mayor comprensión en la identificación de personajes y lugares. (Hurtado y Salvatierra, 2020), afirman que “En la comprensión literal, el primer propósito del lector es sacar la información que el autor ha referido de manera directa o explícita, es decir que la comunicación se encuentra plasmado entre las líneas del texto” (p.3). A su vez (Durango, 2015) afirma:

*La Lectura literal es el reconocimiento de detalles (nombres, personajes, tiempos y lugar del relato), reconocimiento de la idea principal de un párrafo o del texto, identificación de secuencias de los hechos o acciones, e identificación de relaciones de causa o efecto identificación de razones explícitas*

relacionadas con los hechos o sucesos del texto. (p.9).

Figura 7. Nivel inferencial- Prueba diagnóstica VS prueba final



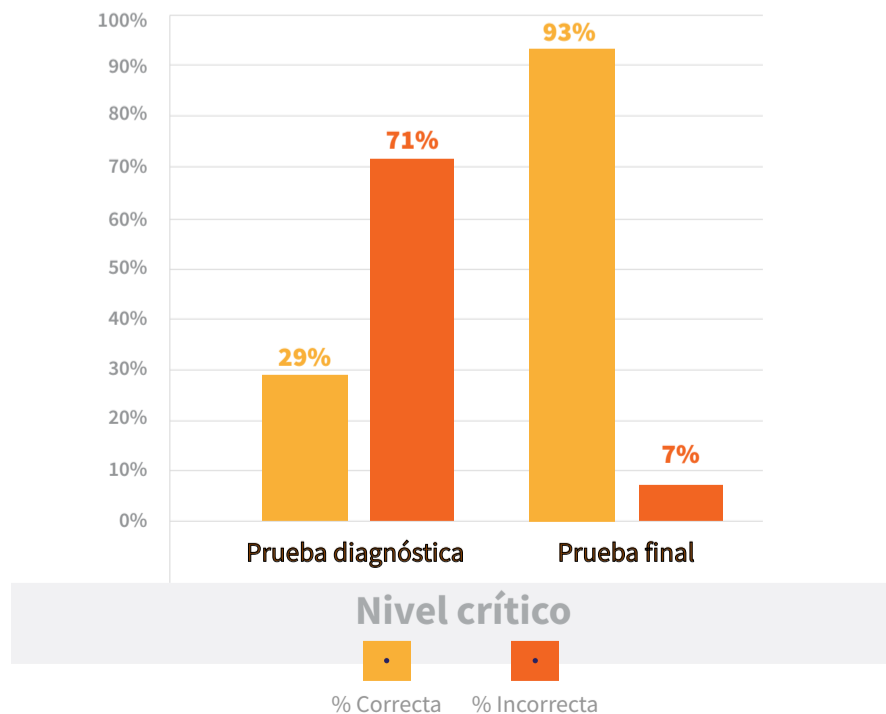
Fuente. Elaboración propia.

Ahora bien cómo se puede apreciar en la Figura 7, a nivel inferencial del 64% pasan a 93% los estudiantes que responden correctamente, esta variación denota que en su mayoría los estudiantes están en capacidad de comprender o deducir información implícita en el texto, los estudiantes logran establecer asociaciones y relaciones entre los significados, identificar la idea principal cuando no está expresada y logran hacer interpretaciones. Para (Chaves y Romero, 2013), “La comprensión inferencial se caracteriza por la extracción de conclusiones a partir del texto (...) el nivel inferencial es importante para identificar información no explícita en los textos, ayuda a encontrar secuencias lógicas de información y recuperar información. (p.111). En este contexto Montaña et al. (2017) exponen:

*En el nivel inferencial, se construye cuando se comprende por medio de relaciones y asociaciones el significado local o global del texto; implica describir las ideas del texto más allá de lo leído o manifestado explícitamente en él. (p.256).*

Es de señalar que las lecturas de las pruebas no son totalmente explícitas y que es necesario que el estudiante interprete y para esto debe estar en capacidad de formarse una opinión, con la información del texto y sus saberes previos.

Figura 8. Nivel Crítico. Prueba diagnóstica VS prueba final



Fuente. Elaboración propia.

Como se observa en la Figura 8, en las preguntas de nivel crítico solo el 29% de los estudiantes respondieron correctamente en la prueba diagnóstica, sin embargo después de la implementación del AVA en la prueba final el 93% de los estudiantes en el nivel crítico respondieron satisfactoriamente, lo que indica que en su mayoría los estudiantes asumen una posición documentada frente al texto, manifiestan su criterio y opinión, definen que podría pasar o que harían si fueron los personajes, buscando nuevas hipótesis de los acontecimientos. Se concibe la lectura crítica como un proceso de hacer juicios, evaluar la relevancia y exactitud de lo que se lee, se usa una actitud de cuestionamiento, análisis lógico e inferencia para juzgar lo leído (Campos Arena, 2007 citado en Díaz et al., 2016).

Como establecen (Díaz, Bar y Ortiz, 2015) “La lectura crítica en el ámbito académico es la capacidad de “mirar” entre líneas, captar las intencionalidades y entender la lógica interna del texto” (p. 142). De acuerdo con los resultados obtenidos y el desempeño de los estudiantes se evidencia que la implementación del ambiente virtual de aprendizaje (AVA), despertó el interés y motivación por trabajar actividades interactivas y arrojó diferencias significativas en el grupo experimental de grado tercero de la I.E Isaías Duarte Cancino, ya que los estudiantes adquirieron habilidades y destrezas en los procesos de comprensión lectora.

(Lucas y Marcillo, 2020), señalan que es necesario que los estudiantes desde temprana edad practiquen lecturas cortas y motivadoras como cuentos, fábulas, adivinanzas, entre otros como estrategias para ir adquiriendo habilidades lectoras, que induzcan a la crítica reflexiva de situaciones complejas (p.836). Es de subrayar que las TIC han cambiado diversos aspectos de la forma en que las personas leen y comprenden un texto, también ha generado creación de novedosos espacios de enseñanza aprendizaje, muy diferentes a los tradicionales como es el Ambiente Virtual de Aprendizaje. De hecho para (Almirón y Porro, 2014) desde hace varias décadas se trabaja en la incorporación de las TIC como herramientas puestas al servicio de la educación, lo que representa una revisión de los procesos de enseñanza y aprendizaje tradicionales, y un desafío para el rol docente (Almirón y Porro, citado en Expósito y Marsollier, 2020, p.2)

## Discusión

Con la implementación del ambiente virtual de aprendizaje “Diviértete con las letras” a los estudiantes de grado tercero de primaria de la institución educativa Isaías Duarte Cancino de la ciudad de Cali del departamento del Valle de Cauca, se argumenta y evidencian los hallazgos encontrados durante la implementación realizada a los educandos se discute lo siguiente. Los estudiantes desarrollaron unas habilidades y destrezas en los procesos de comprensión lectora, las cuatro unidades de aprendizaje del AVA estaban enfocadas a fortalecer los tres niveles de lectura: literal, inferencial y crítico.

A nivel literal, los estudiantes del grupo experimental mejoraron sus capacidades en lo que respecta a comprender la secuencia de acontecimientos, identificar, reconocer hechos, personajes eventos u objetos en las cuatro unidades de aprendizaje; A nivel inferencial de acuerdo a los resultados logrados se evidencia que los estudiantes logran establecer asociaciones y relaciones entre los significados, identificar la idea principal cuando no está expresada, todos los estudiantes opinan finales alternativos y finalmente a nivel crítico a lo largo de las cuatro unidades de aprendizaje, los estudiantes desarrollan la capacidad de emitir juicios o juzgar el comportamiento de los personajes,

igualmente expresan y argumentan sus opiniones sobre los diferentes textos como el cuento, los mensajes de la fábula, mitos leyendas y poemas.

En lo que corresponde a los logros obtenidos en el desarrollo de la unidad I cuentos clásicos, se evidencia el progreso de las siguientes competencias por parte de los estudiantes de grado tercero. La lectura de estos cuentos mejora su fluidez, se logra que identifiquen el propósito comunicativo y la idea global de un texto. A través del foro de producción de textos los estudiantes debían realizar procesos creativos de escritura y crear un cuento, donde la imaginación y creatividad se vuelvan parte de su aprendizaje, con el que se logra que los estudiantes fortalezcan la capacidad de producción de textos escritos que responden a diferentes necesidades comunicativas.

Por su parte (Hernández, 2016) resalta “El valor de los cuentos para facilitar la comprensión debido al modo en que captan la atención de los niños, posibilitando así un mejor seguimiento de los sucesos narrados” (p.173). A su vez, (Padial y Sáenz, 2013) afirman:

*En el contexto general de la educación en valores, y en particular, en la etapa de educación infantil, el cuento adquiere un papel fundamental como instrumento educativo. Este medio junto con el juego motor son herramientas de aprendizaje naturales, motivadoras y significativas, constituyendo a su vez un vehículo para el aprendizaje integral del niño. (p.33)*

En otras palabras, el cuento como valor educativo puede ser una estrategia motivadora que implemente el docente dentro del aula de clase para hacer más creativo y motivante el aprendizaje para el estudiante, para estas estrategias para el día de hoy es importante implementar recursos como el AVA.

Por otro lado (Vargas, Chiroque y Vega, 2016) complementan que “El reconocimiento del valor de cuento infantil más allá de un uso instrumental, como un elemento de disfrute (...) y del desarrollo del hábito y el gusto por la lectura, permite el desarrollo de habilidades para la narración” (p.75) De esta manera, al ser cuentos de interés para los niños facilitó implementar la primera unidad cuentos clásicos, favoreciendo desarrollar no solo competencias lectoras sino también la producción de textos, y despertando interés por la lectura.

Para desarrollo de la unidad II se aborda las fábulas, los estudiantes se sumergen en un mundo imaginario como es la fábula, en esta unidad se fortalece: la capacidad de interpretar y comprender el texto, los estudiantes interiorizaban lo que el autor intenta transmitir a través de la moraleja la cual tiene una función educadora, es decir se logra que los estudiantes reconozcan la función social, la lectura de fábulas incide en la capacidad de los estudiantes para entender la realidad además de describir eventos de manera secuencial se tuvieron avances en la formulación de hipótesis, argumentaron sus opiniones elaboran hipótesis acerca del contenido de las fábulas, esto se vio evidenciado en los foros.

Para (Calpa, 2019) “La literatura infantil y la fábula, en particular, son estrategias importantes en la formación de un pensamiento crítico, que permiten el desarrollo de habilidades de comprensión, interpretación y análisis de textos narrativos en la educación básica” (p.70). Es decir, las fábulas son una excelente estrategia para incentivar la lectura en los niños.

Al integrar las fábulas en el las unidades de aprendizaje del AVA, se incentivó a los estudiantes a mejorar sus procesos lectores como son las competencias interpretativas y propositiva con ayuda de las fábulas

y sus fantasías literarias, además de estimular en los estudiantes el pensamiento crítico ya que como define Beristáin la fábula como “Género didáctico mediante el cual suele hacerse crítica de las costumbres y de los vicios locales o nacionales, pero también de las características universales de la naturaleza humana en general” (Beristáin, citado en Amaro, 2017,p.150).

La unidad de aprendizaje III, aborda mitos y leyendas, durante su desarrollo se propuso juegos realizados en educaplay como la relación de palabras, crucigrama, mosaico y ruleta de palabras, se logró con estos textos despertar el interés por las lecturas a través de éste tipo de historias fantásticas, se evidencia el desarrollo de las siguientes competencias en los estudiantes de grado tercero, propiciar la capacidad de análisis, identificar personajes, leer con habilidad palabras, frases y oraciones así como también permitió trabajar vocabulario, (Magan, 2016) expone:

*En todos los niveles educativos escuchar leyendas desarrolla el gusto por la lectura, da la oportunidad de presentar el uso funcional de la lengua en contextos significativos y ofrece la ventaja de la repetición, esencial para el afianzamiento de vocabulario, estructuras sintácticas y figuras retóricas (p. 400).*

Es decir, la lectura de mitos y leyendas no solo despierta el interés por la lectura, sino que también como lo expone (Aponte, 2014), “Al ser narraciones transmitidas de generación en generación dan una explicación al origen del universo e involucran dioses, semidioses y hombres en aventuras extraordinarias a través de las cuales se pretenden explicar fenómenos naturales”. (p.51) es decir, permiten enriquecer los conocimientos de los estudiantes a partir de la explicación de diferentes sucesos y fortalecer su capacidad de análisis.

En la unidad IV se abordó los poemas, se logró mejorar su concentración y habilidades lingüísticas, aumentar su agilidad mental, se trabajó específicamente sus apreciaciones sobre lo leído, los estudiantes lograron establecer juicios además de buscar que el niño contraste los mensajes del poema con sus propias concepciones y vivencias. (Merino, 2015), afirma “La poesía incita a los niños a jugar con las palabras y a ver el mundo de una manera diferente. Cuando la descubren, desean escribir, pues toman conciencia de que se puede crear con el lenguaje” (p. 139). También es importante recalcar que según (Siles y Solano, 2017) “Se dota a los estudiantes de una herramienta -la poesía- para ayudarles a expresar sus sentimientos y emociones” (p. 34). Al integrar los poemas como unidad de aprendizaje en el AVA resultó significativo y motivante para los niños y se utilizó como un recurso para el trabajo de la comprensión lectora aportando a desarrollar habilidades cognitivas, comunicativas y afectivas a través de la práctica lectora.

En los ambientes virtuales de aprendizaje, el modelo de educación centrado en el estudiante tiene como resultado “Que la comunicación es horizontal entre docente y estudiantes, razón por la cual el primero es un facilitador, guía, tutor y aportante a la construcción de conocimientos y aprendizajes significativos de los segundos” (Roldan, 2006, p.3). Desde allí, “El sector educativo, como componente esencial de la sociedad, deberá adaptarse a estas nuevas demandas donde la virtualidad [o el uso de AVAS] que antes era una opción, ya se ha convertido en una modalidad prácticamente de carácter obligatorio” (Martínez y Garcés, 2020, p.10). Dicho de otra manera el desarrollo de las competencias digitales en los docentes es imperativo e imperiosos en el siglo XXI.



## Conclusiones

En cuanto a los objetivos propuestos en la investigación se cumplieron en su totalidad como fue fortalecer la comprensión lectora, la capacidad de análisis en la lectura, desarrollo de habilidades cognitivas a través de las prácticas lectoras, en cuanto el rendimiento académico en los estudiantes se evidenció en los procesos lectores la anticipación, predicción, observación, inferencia y el análisis; competencias que contribuyeron a un excelente rendimiento académico a los estudiantes en el periodo académico, es decir, el 93% del grupo experimental, fortalecieron sus habilidades de comprensión lectora a nivel literal, inferencial y crítico.

En lo referente al primer objetivo: Diagnosticar las dificultades de comprensión lectora a través de herramientas aplicadas a los estudiantes del grado tercero, se evidencio al aplicar los instrumentos de recolección de la información los bajos niveles de comprensión lectora en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Isaías Duarte Cancino y teniendo en cuenta que la comprensión lectora es algo fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, se implementó el AVA como estrategia con el cual se logró fortalecer la comprensión de textos sencillos y poder hacer juicios de valor de un tema.

Desde el segundo objetivo, diseñar un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA), que permita el fortalecimiento de la comprensión lectora a estudiantes del grado tercero; se demostró que la creación de un AVA, destaca la importancia de involucrar la tecnología en el proceso educativo de los estudiantes y docentes, se consiguió identificar que los estudiantes requieren de otros espacios o metodologías, el AVA, permitió a los estudiantes volverse partícipes de su propio proceso de aprendizaje.

El tercer objetivo, en la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA), despertó el interés y motivación por trabajar actividades interactivas y arrojó diferencias significativas en el grupo experimental de grado tercero, ya que los estudiantes adquirieron habilidades y destrezas en los procesos de comprensión lectora, creando un espacio innovador que beneficia el proceso de enseñanza aprendizaje y desarrollo de buenos hábitos lectores.

A su vez, al evaluar el impacto de la aplicación del Ambiente Virtual de Aprendizaje, en la comprensión lectora de los estudiantes del grado tercero, se refleja la pertinencia de esta herramienta virtual se validó a través de una prueba final enmarcada dentro de las categorías de lectura propuestas por el ministerio de educación, en la que se lograron resultados positivos, evidenciando los avances de los estudiantes, el 93% del grupo experimental, fortalecieron sus habilidades de comprensión lectora a nivel literal, inferencial y crítico.

En otras palabras, el uso de las Tecnologías Informáticas de la Comunicación (TIC) potencializó positivamente el proceso lector abordados desde el género narrativo, la creación e implementación del ambiente virtual de aprendizaje (AVA) a través de herramientas tecnológicas como exelarning y Moodle que permiten crear el contenido digital, facilitó la interacción comunicativa y la motivación de los estudiantes, ocasionando un aprendizaje significativo.

La motivación a la lectura es la clave para que los estudiantes construyan buenos hábitos de lectura, a manera de síntesis, es importante destacar el rol de la comprensión, es necesario trabajar las habilidades que están en su base ya que son el motor de partida de cualquier aprendizaje.

En resumen, es importante que los docentes incluyan como estrategia en su práctica pedagógica el uso de herramientas tecnológicas para estimular el aprendizaje significativo en los estudiantes, dado que, se dinamizan los contenidos temáticos, al mismo tiempo se potencializan las competencias TIC en los docentes, y es una oportunidad para contribuir a mejorar la calidad educativa.

## Referencias

- Amaro, L. (2017). De la "vida de artista" a la "fábula biográfica": autores quiméricos en las obras de Bolaño, Bisama, Guebel y Pron. *Revista Literatura y lingüística*, (36), 149-175. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.4067/S0716-58112017000200149>
- Andrade, L. & Andrade, M. (2017). Uso de las rúbricas en ambientes virtuales de aprendizaje. *Educación y Humanismo*, 19(32), 102-110. doi: <http://dx.doi.org/10.17081/eduhum.19.32.2535>
- Aponte, A. L. (2014). El texto narrativo para fortalecer la competencia comunicativa del ELE. *Rastros Rostros*, 16(30), 47-55. doi: <http://dx.doi.org/10.16925/ra.v16i30.817>
- Ávila Rodríguez, R., Ravelo Méndez, R. J., & Ravelo Méndez, R. E. (2018). Mediación tecnológica para la valoración de los hábitos lectores. En *Evaluación, Formación, Lectura y Escritura* (pp. 49-65). Bogotá: Veritas Aid.
- Bracamonte, R. (2015). La observación participante como técnica de recolección de información de la investigación etnográfica. *Revista de postgrado Arje facultad de ciencias de la educación universidad de Carabobo*, 9 (17), 132-139. Recuperado de: <http://arje.bc.uc.edu.ve/arj17/arje17.pdf#page=132>
- Calpa, H. (2019). La fábula como texto narrativo en la Pedagogía Crítico Social. *Fedumar Pedagogía y Educación*, 6 (1), 67-81. DOI: <https://doi.org/10.31948/rev.fedumar6-1.art5>
- Ceballos Rincón, O. I., Mejía Castellanos, L. A., & Botero Villa, J. J. (2019). Importancia de la medición y evaluación de la usabilidad de un objeto virtual de aprendizaje. *Revista Panorama*, 13(25), 23-37. Recuperado de <https://journal.poligran.edu.co/index.php/panorama/article/view/1264/1136>
- Coll, César (2004). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista. *Revista Electrónica Sinéctica*, (25), 1-24. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/998/99815899016.pdf>
- Chaves, L. G., & Romero, R. F. (2011). Desarrollo de habilidades de pensamiento inferencial y comprensión de lectura en niños de tres a seis años. *Revista Panorama*, 5(9), 103-126. Recuperado de <https://journal.poligran.edu.co/index.php/panorama/article/view/39/30>
- Díaz, J., Bar, A. R., & Ortiz, M. C. (2015). La lectura crítica y su relación con la formación disciplinar de estudiantes universitarios. *Revista de la educación superior*, 44(176), 139-158. Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-27602015000400007&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-27602015000400007&lng=es&tlng=es)
- Díaz Juan, P., Roque Bar, A., & Ortiz Margarita, C. (2016). Autopercepción de habilidades de lectura crítica en estudiantes de ciencias de la educación. *Actualidades Investigativas en Educación*, 16(1), 1-23. doi: <https://dx.doi.org/10.15517/aie.v16i1.21713>
- Durango Herazo, Z. (2015). La lectura y sus tipos. *Revista Portal de las Palabras proyecto institucional de competencias comunicativas* (1), 9-13. Recuperado de <https://revistas.curn.edu.co/index.php/portaldelaspalabras/article/view/589>
- Durango Warnes, C.; Ravelo Méndez, R. E. (2020). Beneficios del programa Scratch para potenciar el aprendizaje significativo de las Matemáticas en tercero de primaria. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 12, (23), 163-186. <https://doi.org/10.22430/21457778.1524>

- Estrada Villa, E. & Boude Figueredo, O. (2015). Hacia una propuesta para evaluar ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) en Educación Superior. *Revista academia y Virtualidad*, 8, (2), 14-23. Recuperado de <https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/ravi/article/view/1156/1133>
- Expósito C, D., & Marsollier R, G. (2020). Virtualidad y educación en tiempos de COVID-19. Un estudio empírico en Argentina. *Educación y Humanismo*, 22(39), 1-22. doi: <https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.4214>
- Guacaneme Mahecha, M., Gómez Zeremeño, M., Zambrano Izquierdo, D., (2016). Apropiación tecnológica de los profesores: el uso de recursos educativos abiertos. *Educación y Educadores*, 19(1), 105-117. doi: 10.5294/edu.2016.19.1.6
- Hernández, A. P. (2016). Los cuentacuentos: Una experiencia innovadora para el fomento de la competencia en comunicación lingüística a través del cuento en estudiantes de tercer curso de Educación Primaria. *Multiárea. Revista de didáctica*, (8), 171-193. doi: dx.doi.org/10.18239/mard.v0i8.1157
- Hernández Sampieri, R., Fernández collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Sexta Edición. México: Mcgrawhill. Recuperado de: <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Hurtado Serna, M., & Salvatierra Melgar, Á. (2020). Aplicación del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) de John Barell en la comprensión literal. *Revista Educación*, 44(2), 67-79. doi: <http://dx.doi.org/10.15517/revedu.v44i2.38256>
- Leal Acevedo, Y. M. (2015). Ambiente virtual de aprendizaje en el área de matemáticas en modelo flexible postprimaria grados sexto y séptimo, para fortalecer el trabajo colaborativo. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (46), 47-59. Recuperado de: <http://funes.uniandes.edu.co/10675/1/Leal2015Ambiente.pdf>
- Lucas Flores, Y. A., & Marcillo García, C. E. (2020). Lecturas motivadoras para fortalecer la resiliencia en los estudiantes de Educación General Básica. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 832-851. DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1321>
- Magán, P. M. (2016). Las leyendas y su valor didáctico. *Revista centro virtual cervantes*, 391-403. Recuperado de: [https://redescolar.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez\\_oto19/pdf/qu\\_%20es%20una%20leyenda.pdf](https://redescolar.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_oto19/pdf/qu_%20es%20una%20leyenda.pdf)
- Martínez Garcés, J., & Garcés Fuenmayor, J. (2020). Competencias digitales docentes y el reto de la educación virtual derivado de la covid-19. *Educación y Humanismo*, 22 (39), 1-16. <https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.4114>
- Medina Oviedo, E., Martínez Pérez, G. P., Colpas Polo, I., López Escorcía, K., Villafañá Ariza, L., Lampis Gasparini, L., & Rodríguez Mercado, Y. B (2018). Lectura y escritura mediante investigación como estrategia pedagógica apoyada en TIC. *Cultura Educación y Sociedad* 9(3), 893-904. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.106>
- Merino Risopatrón, C. (2015). Poesía en los primeros años de la infancia: la relevancia de su inclusión en la escuela. *Innovación educativa* (México, DF), 15(67), 135-151. Recuperado de: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732015000100008&lng=es&tng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732015000100008&lng=es&tng=es)
- Ministerio de Educación Nacional (2006). Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemática, ciencias y ciudadanas. Guía sobre lo que los estudiantes debe saber y saber hacer con lo que aprenden. 18-33. Recuperado de [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf)
- Morales Salas, R. E.; Infante Moro, J. C.; Gallardo Pérez, J. (2019). La mediación e interacción en un AVA para la gestión eficaz en el aprendizaje virtual. *Revista Campus Virtuales*, 8(1), 49-61. Recuperada de <http://www.uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/425/304>
- Montaña, J. O., Cárdenas, S. L. M., Orduz, Y. P., & Caro, E. O. (2017). La lectura inferencial, una clave para potenciar la comprensión lectora. *Revista Educación y Ciencia*, (20), 249-263. Recuperado de [https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion\\_y\\_ciencia/article/view/8918/7371](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/8918/7371)
- Padial Ruz, R., & Sáenz López Buñuel, P. (2013). Los cuentos populares/tradicionales en educación infantil: una propuesta a través del juego. *Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, 2, 32-47. Recuperado de [http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/8068/Los\\_cuentos\\_populares.pdf?sequence=2](http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/8068/Los_cuentos_populares.pdf?sequence=2)
- Roldán, López, N, D. (2006). Ambientes virtuales de aprendizaje (AVAS): ¿Cómo quieren aprender los estudiantes? *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (19), 1-8. Recuperado de: <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/185/355>
- Siles González, J., & Solano Ruiz, M. (2017). Poesía y cuidados: un instrumento para la gestión de emociones y sentimientos en enfermería. *Enfermería: Cuidados Humanizados*, 6(2), 33-48. DOI: <https://doi.org/10.22235/ech.v6i2.1463>
- Valenzuela Zambrano, B., & Pérez Villalobos, M. V. (2013). Aprendizaje autorregulado a través de la plataforma virtual Moodle. *Educación y Educadores*. 16(1), 66-79. doi: 10.5294/edu.2013.16.1.4
- Vargas D'uniam, j., Chiroque Landayeta, E., & Vega Velarde, M. V. (2016). Innovación en la docencia universitaria: una propuesta de trabajo interdisciplinario y colaborativo en educación superior. *Educación*, 25(48), 67-84. doi: <http://dx.doi.org/10.18800/educacion.201601.004>