



Lee-yendas

Leyendas interactivas para potenciar las
competencias cognitivas,

Luisa María Buriticá Vera*
Natalia Hernández Maya**
Wilmar Ospina Mondragón***

Capítulo IV

Lee-yendas: leyendas interactivas para potenciar las Competencias Cognitivas (Interpretativa, Argumentativa y Propositiva)¹

Luisa María Buriticá Vera²

Natalia Hernández Maya³

Wilmar Ospina Mondragón⁴

Si alguna vez, en medio de una reunión familiar o de amigos, en la cual era habitual reunirse con las luces apagadas alrededor de una vela, escuchaste una que otra narración de fantasmas o espantos, en las cuales las vivencias de unos personajes que, en su cotidianidad, pasaban por momentos de horror y te ponían los pelos de punta, seguramente, en una de esas tantas reuniones para compartir relatos, escuchaste hablar sobre mí. Yo soy La Madremonte, ¿me recuerdas? Las personas que me han visto me describen como una mujer corpulenta y elegante, vestida con hojas y musgo, mitad mujer, mitad monte, de piel y ojos de lagarto, cubro mi cabeza con un sombrero grande de paja y hojas que opacan mi rostro. Hago parte de esas historias de espanto y horror, de las que te hablaba al inicio. Soy un personaje que, con el paso del tiempo, y gracias a la oralidad, he permanecido en la memoria de muchos.

Te preguntarás: ¿qué hago aquí? He vuelto a la vida gracias a dos personas, para ser más exacta, a dos docentes, quienes quisieron guiar a sus estudiantes en un viaje lleno de historia, un viaje fantástico, maravilloso, extraordinario y paranormal. Ellas se interesaron por traer del baúl de los recuerdos una serie de historias que despiertan inquietud e interés en los más pequeños: las leyendas. Yo, que fui testigo directa de esta aventura, quiero compartirte algunas páginas de mi diario, y así tú puedes ser partícipe de esta magnífica experiencia.

1 Escrito producto del trabajo de grado para obtener el título de Especialista en Edumática, Cohorte VII.

2 Licenciada en Pedagogía Infantil, Universidad Tecnológica de Pereira. Especialista en Edumática y Magíster en Pedagogía y Desarrollo Humano, Universidad Católica de Pereira. Docente de aula (Secretaría de Educación Pereira). Correo electrónica: luisa.buritica@ucp.edu.co

3 Licenciada en Pedagogía Infantil, Universidad Tecnológica de Pereira. Especialista en Edumática y Magíster en Pedagogía y Desarrollo Humano, Universidad Católica de Pereira. Docente de aula (Secretaría de Educación Pereira). Correo electrónica: natalia.hernandez@ucp.edu.co

4 Licenciado en Español y Comunicación Audiovisual y Magíster en Lingüística, Universidad Tecnológica de Pereira, docente, Universidad Tecnológica de Pereira, Universidad Católica de Pereira. Docente de aula (Secretaría de Educación Pereira). Correo electrónico: waospina@utp.edu.co

Día uno

Lui y Naty son dos docentes de quienes es tan singular su imagen como sus deseos de hacer su trabajo bien, dando lo mejor de sí mismas. Ellas, tratando de reflexionar acerca de cómo impactar una comunidad educativa, me trajeron a la vida.

Todo comenzó escogiendo a la población a la cual querían intervenir. Eligieron a los niños de grado 5° A de la sede principal de la Institución Educativa Matecaña, un grupo de 25 estudiantes de los cuales 11 son niñas y 14 son varones, con edades entre los 10 y 14 años; es decir, niños cercanos a la adolescencia, edad que atravesamos tal vez con muchos tropiezos, pero que todos recordamos con melancolía. ¿Qué hacer con ellos? Para empezar, habría que examinar algunas de sus dificultades y necesidades. Se descubrió que los estudiantes de grado 5° A no manifiestan un desarrollo adecuado de las Competencias Cognitivas (interpretación, argumentación y proposición). Para las docentes, esto posiblemente se debe a que la mayoría de las actividades de lectura se centran en el mejoramiento de la Competencia interpretativa, llevando muy pocas veces al estudiante a tener una posición crítica frente a lo que lee, a explicar las posibles razones de un problema, a exponer sus argumentos y brindar unas posibles soluciones para la situación que se le plantea en el texto... ¡Ahh! ¡Compleja tarea!; no parece fácil llevar a los estudiantes a procesos cognitivos a los que no están acostumbrados, menos aún cuando al pensar en ellos estas docentes, en compañía de Will, su asesor, decidieron que se debía hacer de manera que llamara la atención de los educandos, que los motivara, que “los despertara y los moviera”; es bajo estos principios que su asesor les recomienda un tipo de texto muy llamativo para los estudiantes en estas edades: la leyenda, la cual con sus componentes de tradicionalidad, veracidad y sus elementos fantásticos, producen asombro y admiración en el lector.

En el momento en el que deciden centrar su atención en este tipo de narraciones casi sin darse cuenta, como de manera mágica, o tal vez debido a la relevancia de ellas en sus vidas, eligieron tres leyendas: La Llorona, La Patasola y a mí, La Madremonte.

En ese instante fui importante de nuevo. Sentir que dos personas querían hablar de mí, contar mi historia, y no solo eso, sino también rescatar una de las costumbres más importantes del pueblo colombiano: la tradición oral. Pero, a pesar de sentirme viva, a la par me embargaba la nostalgia, recordaba cómo en otras ocasiones personas de entonces me evocaban constantemente, sin embargo, mi nostalgia no fue más que algo pasajero y, asimismo, la evocación que hacían sobre mí, de igual forma, el recuerdo para quienes me conocieron también se tornó pasajero.

Yo jamás hubiera imaginado que mi nostalgia no sería duradera. Estas docentes querían hacer algo diferente, querían que sus estudiantes no solo escucharan de mí y de las demás leyendas, sino que hicieran un trabajo de interpretación, argumentación y proposición alrededor de nuestras historias. ¿Cómo? Es aquí cuando las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) jugarían un papel importante. Ahora, mis nuevos espectadores iban a escuchar sobre mí de manera llamativa y significativa gracias a los diferentes recursos que estas profesoras pretendían emplear (textos, gráficos, sonidos, animaciones...), convergiendo en un solo lugar: Lee-yendas, una página *Web*.

En concreto, su investigación se centró en fortalecer las Competencias Cognitivas aplicando las leyendas interactivas como estrategia metodológica.

Día dos

Se pusieron en marcha e iniciaron la búsqueda de versiones sobre nuestras historias, propias de nuestro país. En medio de la averiguación hicieron clic y comenzó a sonar una canción que en cualquier lugar del mundo que se escuche hace pensar en Colombia, los acordes de *La ruana* me hicieron dar cuenta de que estas docentes pretendían jugársela toda con su propuesta; deseaban empaparla de identidad cultural. Fueron tres videos los escogidos para mostrar a los estudiantes, cada uno amenizado en sus inicios con la melodía de tan hermosa canción. En estos videos se narraban de forma audiovisual las historias de las leyendas elegidas.

Con el apoyo visual definido y efectivo, se pasó a darle forma a la página *Web*. Fueron muchos los intentos de estas docentes por elegir un recurso TIC en el que sus estudiantes encontraran todo aquello que se permite con la interactividad, pero sin dejar de lado el texto escrito, el cual fue transcrito de los videos de Hugo León Ortiz Castellanos⁵. De estos videos se tomaron algunas imágenes, que tenían la intención de cautivar al visitante de la página *Web* y generar en él curiosidad por seguir explorando. Adicionalmente, se buscó una herramienta *Web* que posibilitara la ejecución de actividades encaminadas a desarrollar la Competencia interpretativa. La página elegida fue *Educaplay*, y en ella se diseñaron actividades en las que los estudiantes dieron cuenta de aquello que estaba explícito en el texto. Los ejercicios iban desde ordenar, completar y relacionar partes de la narración hasta resolver crucigramas, sopas de letras y test. Sin embargo, ellas no solo pensaron en entregar a sus estudiantes una serie de actividades a desarrollar, Lui y Naty deseaban averiguar los conocimientos previos de sus alumnos, así que, a la par con la página *Web*, diseñaron un *Blog*⁶ vinculado a dicho portal (página *Web* principal), ingresando a este los aportes de los estudiantes, quienes eran guiados con preguntas como: ¿qué es para ti una leyenda?, ¿cuál es la intención de las leyendas?, ¿qué sabes acerca de cada una de las leyendas?

Esto me pareció maravilloso. Ver que ellas se interesaban por conocer el conjunto de concepciones y significados que los niños poseían en relación con las historias a trabajar. Desde ya, la investigación auguraba una experiencia significativa para todos nosotros. La herramienta estaba casi lista y yo cada vez más entusiasmada. Cada detalle, y el interés que se colocó en el trabajo, me hizo pensar que todo estaba dispuesto para que mis compañeras de relatos asombrosos (La Patasola, La Llorona) formáramos parte de la vida de cada uno de estos jóvenes.

Día tres

Las educadoras tenían claro que el objetivo de su trabajo era usar la herramienta TIC para potenciar en los estudiantes del grado 5° A las Competencias

5 ORTIZ, Hugo León, el abuelo del 3D –tecnólogo electrónico barranquilla, Atlántico, pensionado de la Fuerza Aérea colombiana–.

6 HABLANDO DE LEYENDAS: <http://matecana.blogspot.com.co/>

Cognitivas (interpretativa, argumentativa y propositiva). No obstante, ¿cómo saber si lograrían su objetivo? Esta pregunta rondó por sus cabezas durante varios días, aunque, gracias a la claridad que tenían sobre el tipo de investigación que llevarían a cabo, decidieron realizar a los niños un pre-test y un pos-test con los cuales querían hacerles una medición del manejo de las competencias antes y después de la aplicación de las Leyendas Interactivas como propuesta metodológica.

Al conocer los desafíos a los que se enfrentarían sus estudiantes, en términos de evaluación, Lui y Naty diseñaron un test a través de una prueba virtual de 20 preguntas tipo ICFES, es decir, interrogantes de selección múltiple que atendían a las competencias de interpretación, argumentación y proposición, para establecer con precisión el nivel de cada competencia en los estudiantes. Estas docentes crearon, a partir del análisis del marco teórico de las pruebas SABER de Lenguaje (ICFES , 2011), unos indicadores para cada una de las competencias. De este modo se podría hacer medible el nivel inicial y final del desempeño de los niños en estas competencias.

Tabla 11. Variables de desempeño

Variable	Indicadores
Competencia interpretativa	Lee en la superficie del texto, lo que este dice de manera explícita.
	Asigna a diferentes términos y enunciados su definición y función dentro de la oración.
	Reconoce que la información es local o global si está explícita.
Competencia argumentativa	Reconoce las intenciones comunicativas del texto.
	Da cuenta de información que no está explícita en el texto.
	Establece vínculos entre las ideas del texto.
Competencia propositiva	Hace deducciones entre las ideas del texto y su conocimiento previo.
	Asume una posición documentada y sustentada en el texto.
	Asume una posición crítica frente al texto.
Competencia propositiva	Plantea alternativas de solución a las situaciones presentadas en el texto, basado en lo leído.
Competencia propositiva	Establece acuerdos.

Fuente: elaboración propia

Para la construcción de este test, ellas eligieron el texto con el que se harían las preguntas. Decidieron usar mi historia porque dedujeron que las leyendas de La Llorona y La Patasola tal vez ya eran muy conocidas por los estudiantes y que, por el contrario, de mí quizás tenían pocas referencias.

Durante el pre-test, los estudiantes no solo demostraron su nivel inicial de interpretación, argumentación y proposición, sino que también retomaron sus conocimientos previos frente a las leyendas para que, en el momento de la aplicación de las Leyendas Interactivas, los niños relacionaran de manera sustancial la información nueva con la que ya conocían, reajustando y reconstruyendo significados que serían evidenciados durante la aplicación del post-test. Esta aplicación se haría a manera de secuencia didáctica, con una serie de intervenciones apoyadas en el Modelo Pedagógico Constructivista, con el cual se llevaría a los estudiantes a relacionar sus conocimientos previos con nueva información, lo que permitiría construir significados y definiciones en forma colectiva.

La secuencia didáctica se desarrollaría en dos espacios: el virtual y el presencial. En el primero, los estudiantes ingresarían a una página en *Wix*, en la que encontrarían las leyendas de manera escrita y audiovisual, sin dejar de lado sus pre-saberes, los cuales se consignarían en un *Blog* y, adicionalmente, una pestaña con actividades complementarias que corresponderían a las competencias interpretativa, argumentativa y propositiva, estas herramientas les darían la oportunidad de trabajar presencialmente, a manera de conversatorio, con sus demás compañeros. De tal manera, el grupo focal podría exponer sus criterios frente a las leyendas y los temas inmersos en las mismas.

Con todo debidamente planeado, la espera para encontrarme con mis nuevos espectadores era cada vez más corta y más grandes mis ansias; no podía esperar para escuchar de nuevo mi historia y las ideas que se sembrarían alrededor de ella en estos chicos.

Día cuatro

Han sido días de vivencias significativas para todos. Me atrevo a decirlo, ya que, por mi parte, como lo han leído, me embriaga la felicidad al saber que formo parte del día a día de estos pequeños, de su proceso de enseñanza-aprendizaje, de sus conversaciones, de sus intereses y motivaciones. ¡Sí, motivaciones! Los niños, cuando Lui y Naty les presentaron la herramienta ya querían ver todos los videos, leer los textos sugeridos y realizar las actividades propuestas. Admiraban y elogiaban las imágenes que allí se mostraban. Decían cosas como: “¡Uy, tan chévere!”. Y sabemos que esa es una de las expresiones típicas de un chico cuando algo es de su agrado.

Bueno, como les estaba contando, todos querían hacer las actividades planteadas de inmediato, pero las docentes les explicaron que lo mejor sería abordar la herramienta paso a paso para que tuvieran una mejor claridad en el trabajo. Ellos, a pesar de tener su inquietud a flor de piel, controlaron sus ganas y se dejaron guiar.

La aseveración que hice anteriormente sobre lo significativa que estaba siendo esta experiencia para todos nosotros cobra mayor valor cuando uno se encuentra con palabras como las de Stefany y Camila, quienes un día después de haber visitado por primera vez la página se acercaron a Lui y le dijeron:

Camila: –Profe, ayer estuve viendo la página de las leyendas en el celular de mi mamá y se la mostré.

Stefany: –Anoche estuve donde mi tía y aproveché que había internet para mirar la página de las leyendas y vi los videos.

Lui, de inmediato, hizo conocida a Naty de tan bonita anécdota. Se pusieron contentas y esto les hizo dar cuenta de que marchaban por prometedoros caminos.

Cuando un joven consolida una actitud, se modifica la competencia en todos los aspectos donde ella se involucra... cuando se desarrolla el interés por el conocimiento se modifican de manera general

las relaciones con el entorno... el joven se pregunta más, indaga, cuestiona y se asombra. La actitud de un joven interesado será otra a la que asume un joven apático frente al conocimiento (Zubiría, 2013, p. 35).

A consideración mía, estas docentes crearon una dupla perfecta entre las leyendas y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Por una parte, porque este tipo de textos o narraciones llevan al estudiante a generar empatía con las historias presentadas, como lo expone Zubiría (2013). Por otra parte, ellas se interesaron por dar un primer paso en el proceso de transformar sus prácticas educativas y hacer uso pedagógico de las TIC en el aula, lo que les permitió impactar de manera positiva los intereses de sus estudiantes. Así lo ilustra Coll (2011): “Desplazaron su interés hacia el análisis de las potencialidades de las TIC para la enseñanza y el aprendizaje hacia el estudio empírico de los usos efectivos que profesores y alumnos hacen de estas tecnologías en el transcurso de las actividades de enseñanza y aprendizaje” (p. 13).

Día cinco

Conforme se avanzaba en el trabajo con los educandos, las docentes se percataron de que ya no era necesario recordarles cosas relacionadas con cómo ingresar a la página, cómo visitar el *Blog* para consignar sus aportes personales y, mucho menos, cómo visualizar los videos o realizar las actividades. A estas alturas, estaban tan familiarizados con la plataforma y con el quehacer en clase que aprovechaban al máximo todo el tiempo disponible para dedicárselo a la exploración de esas historias que tanta intriga causaban en ellos.

Es natural que a un chico de esta época no deba explicársele en repetidas ocasiones lo que debe hacer con una herramienta tecnológica; ellos nacieron en la era digital, son usuarios constantes de las tecnologías y sienten atracción por todo lo relacionado con ellas. A través de las TIC satisfacen sus necesidades de diversión, entretenimiento, comunicación e información.

Las docentes entendían muy bien esto, como también, gracias a su formación profesional, tenían claro que este niño (a) que constantemente hace

uso de la tecnología debía ser guiado hacia un empleo intencionado de dichas herramientas, así como lo expone Coll (2011):

Las TIC pueden funcionar como herramientas psicológicas susceptibles de mediar los procesos inter e intra-psicológicos implicados en la enseñanza y el aprendizaje... las TIC cumplen esta función –cuando la cumplen– mediando las relaciones entre los tres elementos del triángulo interactivo –alumnos, profesor, contenidos– y contribuyendo a conformar el contexto de actividad en el que se tienen lugar estas relaciones (p. 13).

Las docentes reconocen las TIC como mediadores de las relaciones entre estudiantes, profesores y contenidos de aprendizaje. Lui y Naty no dejaron a sus estudiantes a la deriva en la página *Web*, así que planearon momentos de discusión en el aula de clase para conocer sus puntos de vista, su actuación crítica y creativa frente a las leyendas.

Para los momentos de discusión en el aula, las docentes organizaron a sus estudiantes en mesa redonda y, en torno a la lectura de la leyenda que había correspondido ese día, realizaron un debate sobre la misma. Planteaban una serie de preguntas que llevaba a los educandos a expresar sus opiniones y, si era el caso, sus posibles alternativas de solución. De esta manera, el propósito de su trabajo no estaría solo abordado desde la herramienta tecnológica, sino que, a su vez, estaría enriquecido con encuentros dialógicos. Así pues, le estaban apuntando al fortalecimiento de las competencias argumentativa y propositiva, definidas por el ICFES como: la primera es una acción contextualizada que busca dar explicación a las ideas que articulan y dan sentido al texto. La segunda, es la apropiación del contexto de la situación presentada para luego mostrar una actuación crítica y creativa en el sentido de que crea opciones o alternativas ante la problemática presente (ICFES, 2011).

Día seis

Ya que les he mencionado los espacios de diálogo que establecían las docentes con sus estudiantes, quisiera compartirles hoy una de esas conversaciones

que mostraron bellas reflexiones entre los niños del grado 5° A. En uno de aquellos días en los que los estudiantes visitaban la página *Web* y terminaron de hacer la lectura y las actividades correspondientes a la leyenda de “La Patasola”, se dirigieron con las docentes al salón de clase y se inició un conversatorio alrededor de esta historia. Durante la conversación Lui y Naty hicieron las siguientes preguntas y obtuvieron estos aportes por parte de los educandos:

¿Qué motivó al esposo del personaje a actuar de esa manera?

Claudia: –La rabia que le dio saber que lo estaban engañando.

Juan David: –Los celos de ver que estaba con otro.

Sebastián: –La rabia de saber que le estaba dando a otro el amor que no le estaba dando a él y a sus hijos.

¿Creen que con su venganza hizo justicia? ¿Por qué?

Ximena: –No, porque no se solucionó nada.

–Yhanpool: –No, la venganza no es buena. Él solo les hizo más daño a sus hijos, los dejó sin mamá.

Stefany: –No, no logró nada bueno. Solo cometer un asesinato.

¿Cuándo el esposo le mintió para seguirla, creen que ya tenía planeado cortar la pata y matar a su amante?

Daniela: –No creo. Él solo pensaba en pegarle al patrón pero de la rabia hizo lo que hizo.

Edward: –No, profe. A mí me parece que él no pensaba en matarlos, sino que la rabia lo hizo cometer ese error.

Verónica: –No. Él no planeaba cortarle la cabeza a él y mocharle la pierna a ella como dijo Daniela, lo más seguro era que quisiera solo pegarle al patrón pero tenía el machete y de la rabia que le dio lo usó.

¿Qué otra cosa pudo haber hecho el esposo?

Yhanpool: –Hablar con ella.

Juan F: –Tratar de arreglar las cosas a través del diálogo.

Sebastián: –Dialogar las cosas para saber ella por qué lo estaba engañando y así buscar una solución.

¿Cuál es el propósito de este personaje?

Mateo: –Asustar a las mujeres infieles para que no lo hagan.

Daniela: –No solo a las mujeres infieles, porque los hombres también lo son, y más que nosotras.

Ivon: –Meterle miedo a las mujeres infieles para que no engañen a los maridos.

Entre todos concluyeron que probablemente esta leyenda se hizo con el fin de que tanto hombres como mujeres respetaran a sus parejas y no las engañaran.

Con este tipo de actividades, como lo plantea Zubiría (2006), se pone al estudiante ante una idea formulada por él, la cual debe ser argumentada. En primer lugar, señalando su pertinencia, viabilidad y originalidad; y, en segundo momento, sustentando su propia fuerza y consistencia. Sin duda alguna, este suele ser un ejercicio difícil para ellos, pero muy pertinente, tanto por su impacto en las competencias argumentativa, interpretativa y propositiva como por lo que representa en relación con la creatividad.

Finalmente, conformaron grupos de cinco estudiantes para que planearan un pequeño dramatizado sobre un engaño, tema principal de la leyenda de La

Patasola. La única condición consistía en que debían proponer al final una posible solución para la situación de conflicto.

Día siete

Todos se entusiasmaron mucho, se notaban sonrientes y buscando compañeros para sus grupos. Aprovechando que en el área de Español y Literatura se estaba trabajando con ellos el guion teatral, se les sugirió que por grupos construyeran uno y le asignaran un nombre a su dramatizado.

El día del dramatizado, estos chicos se presentaron con todo lo requerido para hacerlo: su guion debidamente memorizado, su vestuario y elementos escenográficos, ambientando de la mejor manera posible aquellas historias que nos querían contar. Uno a uno los grupos hicieron la puesta en escena. Al finalizar las dramatizaciones, la mayoría de propuestas, para dar una posible solución al tema del engaño, estuvieron enmarcadas en una serie de agresiones físicas, es decir, la solución que ellos daban al problema terminaba con actuaciones de peleas a golpes. Para nuestra sorpresa, solo uno de los grupos no hizo una propuesta de final violento; por el contrario, quisieron mostrar un espacio de diálogo entre los personajes para identificar las causas y las consecuencias del engaño.

Durante este proceso, Lui y Naty inmediatamente reconocieron que los estudiantes a través de sus representaciones teatrales colocaban en juego la dimensión ética, como indica Zubiría (2013):

Es necesario trabajar el concepto de argumentación y las reglas y sus usos, para saber lo que se hace, cómo y por qué se hace; al tiempo con el desarrollo propiamente de la habilidad general para argumentar, para saber argumentar adecuadamente, jerárquica y convincentemente en textos diversos. Sin embargo, el proceso formativo quedaría inconcluso si no involucramos también la dimensión ética (p. 27).

Esta dimensión ética se ve inmersa en el desarrollo de la intervención cuando los estudiantes, por medio de sus actuaciones, colocaban en juego su

desarrollo moral al exponer proposiciones basadas en sus principios éticos y morales; esto es: estableciendo juicios de valor frente a las situaciones presentadas que los llevó posteriormente a proponer alternativas de solución.

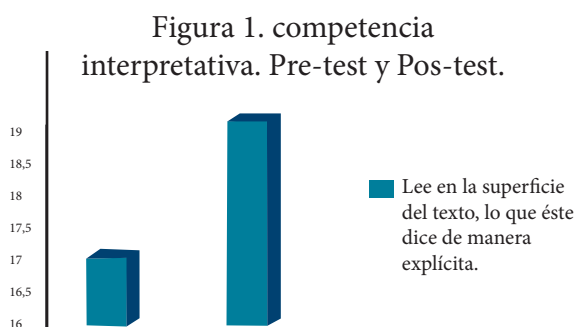
Día ocho

Las intervenciones pedagógicas de Lui y Naty estaban concluyendo, los niños reconocían lo importante que fue para ellos conocer las historias de la Llorona, La Patasola y la mía. Ahora era el momento de la verdad, de aplicar el pos-test y saber si el objetivo había sido logrado.

Con la información en sus ordenadores, las docentes se dieron a la tarea de analizarla, con la satisfacción de haber hecho lo posible para motivar a sus estudiantes y llevarlos al fortalecimiento de sus Competencias Cognitivas.

Una vez hecho este análisis, ellas concluyeron que los estudiantes de grado 5º A poseen un buen nivel de interpretación textual, tanto inicial como final. Así se muestra en la figura correspondiente al indicador *Lee en la superficie del texto lo que se dice de manera explícita*, que en el pre-test respondieron correctamente 17 estudiantes de 24, para un valor del 85%, y, en el pos-test, la respuesta asertiva corresponde a 19 estudiantes, equivalentes al 95%.

Figura 9. Competencia interpretativa (pre-test y post-test)

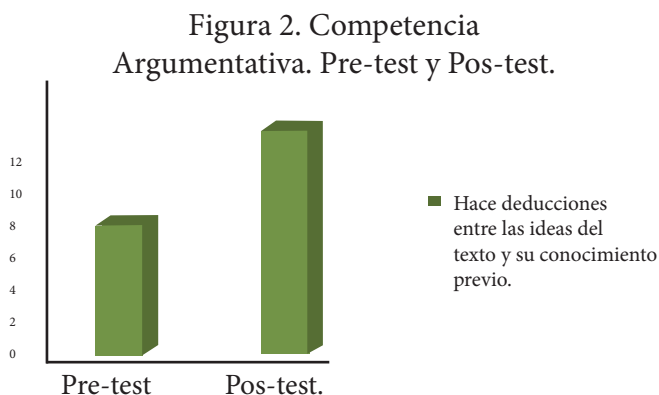


Fuente: elaboración propia

Esta competencia fue desarrollada a través de la herramienta interactiva, en la cual el rol de Lui y Naty se centró en ser guías en el proceso de acercamiento, exploración y trabajo dentro de la página *Web*. Consideraron que su buen desempeño se debió a que esta competencia se refiere a que el individuo dé cuenta de la información que se encuentra de manera explícita en el texto, como lo explica Van Dijk, citado por Zubiría (2006). En el momento de la lectura un buen lector omite cierta información y detalles para quedarse con la semántica; es decir, las ideas centrales del texto. Por tanto, aunque requieren de procesos cognitivos, esta competencia no pone en juego habilidades más estructuradas como las demás competencias.

En relación con el desarrollo de la Competencia argumentativa, esta fue en la que se presentó un mayor fortalecimiento. Por ejemplo, en el análisis del indicador relacionado con *Hace deducciones entre las ideas del texto y los conocimientos previos*, la figura nos muestra que, en el pre-test, respondieron correctamente 7 estudiantes para un valor del 35%, y, en el post-test, lo hicieron asertivamente 12 estudiantes, equivalentes al 60%.

Figura 10. Competencia argumentativa (pre-test y post-test)



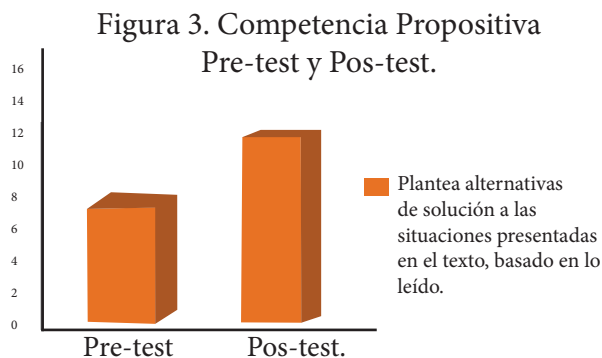
Fuente: elaboración propia

En el momento de trabajar esta competencia, los niños, a partir de las historias presentadas, hicieron una amplia construcción deductiva de lo que no está explícito en ellas. Para las docentes esto se dio por la posibilidad que brinda

la interactividad de la herramienta pedagógica de volver al texto cuantas veces sea necesario, permitiendo que los chicos hicieran un ejercicio que pusiera en juego procesos metacognitivos y pudieran indicar una serie de sucesos que no se encontraban de manera formal en los textos. Ellos buscaban una coherencia lógica, preocupándose más que por la veracidad, por la validez, y así darle fuerza a su ejercicio argumentativo, como lo explica Piaget en su teoría de pensamiento hipotético deductivo, citado por Zubiría (2006).

En la Competencia propositiva, los estudiantes, según la figura, demostraron una mejoría notoria.

Figura 11. Competencia propositiva (pre-test y post-test)



Fuente: elaboración propia

Se puede evidenciar que el indicador *Plantea alternativas de solución a las situaciones presentadas en el texto, basado en lo leído*, en el pre-test respondieron correctamente 9 estudiantes para un valor del 45%, y, en el pos-test, acertaron 15 educandos, equivalentes al 75%. De hecho, a través de los argumentos de los estudiantes se puede llegar a proponer diferentes alternativas de solución a distintas situaciones presentadas en nuestras historias; así lo justifica Van Dijk, citado por Zubiría (2006):

Las preposiciones sustentan los enunciados, para que estos no se queden exclusivamente en el nivel de la opinión, sino que estructuren, sistematicen, y consoliden, pasando a un nivel superior

de elaboración; de manera que sus posturas del mundo real y simbólico respondan a principios sustentables, a ideas organizadas y sustentadas (p. 108).

Las docentes consideran que esto se evidenció en la medida en que los estudiantes exponían sus argumentos, logrando dar algunas alternativas de solución a los acontecimientos presentados.

También se comprobó un fortalecimiento en el indicador relacionado con *Establecer acuerdos*, pues, como lo indica el ICFES (2011), proponer no solo se refiere a que el estudiante plantee una propuesta, sino que conlleva a una actuación crítica y creativa en el sentido de que crea opciones o alternativas ante la problemática presente en un orden discursivo determinado. Este acto implica la exigencia de haberse apropiado del contexto de la situación presentada, porque así está en condición de establecer un nuevo precepto al interior del texto (ICFES, 2011).

Esta postura del ICFES (2011), sobre la Competencia propositiva, se puso en juego cuando los estudiantes establecieron acuerdos no solo con sus compañeros, sino con el mismo texto, reconociendo su intención comunicativa y su finalidad como narración oral.

Gracias al anterior análisis, pude ver, en los rostros de Lui y Naty, gran satisfacción. Sienten que el trabajo realizado cumplió el objetivo propuesto, que los ejercicios con la herramienta diseñada y los encuentros de discusión en el aula llevaron a los estudiantes a niveles cognoscitivos superiores en los que pusieron en juego, más que los conocimientos previos y lo aprendido en el texto, una amplia gama de conocimientos sociales: aquellos que hacen parte de su contexto, su cotidianidad o su entorno.

Ellas consideran que para el trabajo con las TIC es importante el dominio de las herramientas a utilizar y tener claridad sobre cuáles de estas son más apropiadas para cumplir el objetivo, sin dejar de lado la intención pedagógica para su implementación; la tecnología no es el fin, sino un vehículo para llegar a un propósito.

Finalmente, y no menos importante, las docentes reconocen el valor narrativo y cultural de las leyendas. Narrativo en el sentido de que es un tipo de texto con características que resultan interesantes para abordar por parte de los estudiantes, y cultural porque permite el rescate de la tradición oral.

Día nueve

Llegó el momento de contar al mundo toda esta experiencia enriquecedora. Lui y Naty querían hacerlo de manera tal que tú, o quien se acercara a este texto, quedara atrapado por toda esta travesía dibujada entre líneas, así que, apoyándose en las sugerencias de su asesor, Will, decidieron que fuera yo quien narrara todo lo sucedido. De este modo me permitieron no solo contar la experiencia significativa, sino generar en ti, lector, curiosidad por las leyendas.

Ahora que ya tienes una idea de quién soy, espero que te intereses por conocer mi historia y sigamos manteniendo vigente nuestra cultura, nuestra tradición oral, dejando huella en la memoria de quienes te escuchen y así poder inmortalizarnos con el paso del tiempo.

La nostalgia vuelve a hacerse presente, esta vez por tener que despedirme, pero sé que nos volveremos a encontrar en una reunión familiar o de amigos donde es habitual congregarse con las luces apagadas alrededor de una vela...

estar leyendo ese libracó de química que me prestó mi tía un día que debía hacer una consulta acerca de los modelos atómicos.