



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO



ESCUELA DE POSTGRADO

DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**“MODELO DE CULTURA - DIGITAL PARA LA ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE COLABORATIVO EN EDUCACIÓN BÁSICA
REGULAR- LAMBAYEQUE”**

TESIS

**PRESENTADA PARA OPTAR EL GRADO ACADEMICO DE
DOCTORA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.**

Autora:

M. Sc. LUZ ANGÉLICA CARRASCO VALDERRAMA

Asesor:

Dr. WALTER ANTONIO CAMPOS UGAZ

LAMBAYEQUE – PERÚ

2018

TESIS

MODELO DE CULTURA - DIGITAL PARA LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE COLABORATIVO EN EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR- LAMBAYEQUE

PRESENATDO POR:

M. Sc. LUZ ANGÉLICA CARRASCO VALDERRAMA

**Dr. WALTER CAMPOS UGAZ
ASESOR**

APROBADO POR

**Dr. HUMBERTO BOCANEGRA VASQUEZ
PRESIDENTE**

**Dr. JOSE PONCE AYALA
SECRETARIO**

**Dra. GIULIANA LECCA ORREGO
VOCAL**

DEDICATORIA

A Kevin Jhoel, mi cariñoso hijo que con su ternura de niño me da muestras de perseverancia.

A mi Asesor, por saberme guiar con tenacidad ante las adversidades y hacer realidad este reto.

AGRADECIMIENTO

A Dios:

Por darme la vida, luz de sabiduría y
paciencia para comprender a los demás.

A las autoridades y docentes de la Escuela
de Post Grado de esta Alma Máter, por
permitirme dentro de sus claustros
continuar con este nuevo proyecto de vida.

RESUMEN

Actualmente vivimos en un mundo digital, el proceso educativo implica capitalizar sus bondades interactivas que promueve la construcción del conocimiento, permitiendo activar su pensamiento en la búsqueda de formas y estrategias para su investigación individual y en grupo, por lo que se investigó ¿De qué manera se puede fortalecer la enseñanza – aprendizaje colaborativo en Educación Básica Regular- Lambayeque?, el objetivo fue diseñar un modelo de cultura– digital para fortalecer la enseñanza-aprendizaje colaborativo en educación básica regular , basado en David W. Johnson - Roger T. Johnson y Edythe J. Holubec. Para recolectar los datos, se empleó una encuesta y se evaluó con una lista de cotejos validados por juicio de expertos. La investigación es descriptiva, en modalidad propositiva, retrospectivo y transversal. La unidad de análisis fueron una muestra compuesta por estudiantes y docentes de las instituciones educativas 10106 Juan Manuel Iturregui, 10110 Sara A. Bullón y 11036 27 de Diciembre de Lambayeque. El modelo persigue generar procesos interaccionales y cognitivos, empleando un lenguaje común de funcionamiento grupal, para disminuir el temor a la crítica y retroalimentación, al sentimiento de aislamiento, mejorar las relaciones entre personas de diferentes culturas, etnias, aumentar la satisfacción y productividad motivados por el trabajo, propiciando mayor cercanía de apertura entre miembros del grupo, los que mejorará los resultados recogidos del estudio que arrojaron la falta de interactividad docente - estudiante en cada dimensión de las variables con baja calidad en la cultura digital y en la enseñanza – aprendizaje colaborativo. Se infiere que la educación que capitaliza la cultura digital, promueve el desarrollo, fortalece competencias, integra estrategias, en suma asegura calidad en la enseñanza – aprendizaje con significatividad.

Palabras clave: cultura digital, enseñanza – aprendizaje, aprendizaje colaborativo, tecnología.

ABSTRACT

Currently we live in a digital world, the educational process involves capitalizing on its interactive benefits that promote the construction of knowledge, allowing you to activate your thinking in the search for ways and strategies for your individual and group research, so you investigated how Can the teaching - collaborative learning in Regular Basic Education - Lambayeque be strengthened? The objective was to design a digital culture model to strengthen teaching-collaborative learning in regular basic education, based on David W. Johnson - Roger T. Johnson and Edythe J. Holubec. To collect the data, a survey was used and evaluated with a list of collations validated by expert judgment. The research is descriptive, in a propositive, retrospective and transversal modality. The unit of analysis was a sample composed of students and teachers from educational institutions 10106 Juan Manuel Iturregui, 10110 Sara A. Bullón and 11036 December 27, Lambayeque. The model aims to generate interactional and cognitive processes, using a common language of group functioning, to reduce the fear of criticism and feedback, to the feeling of isolation, to improve relations between people of different cultures, ethnic groups, increase satisfaction and productivity motivated by the work, fostering greater openness among members of the group, which will improve the results collected from the study that showed the lack of teacher interactivity - student in each dimension of the variables with low quality in the digital culture and in teaching - collaborative learning . It is inferred that the education that capitalizes on the digital culture promotes development, strengthens competences, integrates strategies, in sum ensures quality in teaching - learning with significance.

Keywords: digital culture, teaching - learning, collaborative learning, technology.

TABLA DE CONTENIDOS

	Págs.
Dedicatoria	3
Agradecimiento	4
Resumen	5
Abstract	6
Introducción	8
CAPÍTULO I:	
1.0 Análisis del objeto de estudio	13
1.1 Ubicación	13
1.2 ¿Cómo surge el problema?	14
1.3 ¿Cómo se manifiesta y qué características tiene?	19
1.4 Metodología de la investigación	23
CAPÍTULO II:	
2.0 MARCO TEÓRICO	
2.1 Antecedentes	27
2.2 Base teórica	28
2.3 Base conceptual	54
CAPÍTULO III	
3.0 RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	59
3.1 Análisis e interpretación de los datos	59
3.2 Propuesta teórica del modelo de cultura- digital para la enseñanza – aprendizaje colaborativo en educación básica regular	74
CONCLUSIONES	90
RECOMENDACIONES	93
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	94

Introducción

En el ámbito educativo mundial e internacional, se ha podido constatar una elevada permeabilidad y capilaridad en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), incorporando una profunda transformación que viene siendo impulsada por tres factores potenciadores: la internacionalización y mundialización de las TIC, las demandas que los estudiantes están realizando y las necesidades que presentan a la hora de mejorar su eficacia y calidad.

En cualquier caso, sin entrar a valorar los elementos exógenos y endógenos de dichas transformaciones, lo cierto es que las TIC, ha supuesto importantes cambios tanto en los procesos de índole organizativa como formativa la que en los últimos tiempos se pone de manifiesto la germinación de un tipo de aprendizaje en red, basado en la interactividad global a través de los procesos colaborativos y del acceso a las actividades con recursos educativos a lo largo de toda la vida. Bajo esta perspectiva, la digitalización creciente de procesos y productos comunicativos está implicando cambios relevantes, especialmente en las posibilidades de su uso, su participación y su creación colectiva que posibilita aprendizajes diferentes, duraderos, colaborativos bajo proyectos audiovisuales con planteamientos creativos de networking (hacer red).

Pero, para el desarrollo efectivo de este tipo de proyectos abiertos y participativos en red, se precisa la mediación de diversas herramientas colaborativas, libres y gratuitas que la hagan posible; estas tecnologías, no sólo licitan la inteligencia colectiva y favorecen la creación de arquitecturas participativas sino que además, contribuyen a la introducción de pedagogías alternativas y, a la potenciación de cambios en las estructuras educativas.

El enfoque de aprendizaje basado en proyectos colaborativos (ABPC) provee a los estudiantes con nuevas formas de construcción y representación del conocimiento apoyada en el uso de herramientas libres de la web social, tienen el potencial para promover cambios en el tradicional escenario del e-learning (educación en línea) basado en sistemas, contenidos y recursos abiertos, institucionales y cerrados— a un paradigma de c-learning (aprendizaje

colaborativo) en instituciones educativas de Educación Básica Regular, especialmente en Lambayeque.

En el ámbito nacional, en la enseñanza – aprendizaje colaborativo, coexisten un sin número de procesos pedagógicos – didácticos, el permanente desarrollo de las TIC trae consigo el perfeccionamiento de las múltiples ramas de la ciencia. El Internet ofrece una infraestructura con capacidades de comunicación y oportunidades de colaboración nunca antes vistas. En el campo educativo ha permitido el diseño de propuestas novedosas para enseñar, compartir materiales instruccionales y para navegar a través de ellos de forma estructurada y no estructurada.

El impacto de la informatización en la sociedad, está forzando a los centros de educación de todos los niveles a reflexionar acerca de los programas de estudio y los métodos de enseñanza. En el proceso de enseñanza – aprendizaje colaborativo, los docentes realizan su trabajo con metodologías adecuadas sin embargo en muchos de los casos están lejos de interactuar de acuerdo al mundo de los jóvenes; los entornos de aprendizaje colaborativo mediado por ordenador Computer- Supported Collaborative Learning –CSCL– (aprendizaje colaborativo apoyado por computadora) se caracterizan por ser flexibles y permitirles un alto grado de autonomía a los alumnos para gestionar sus aprendizajes.

Sin embargo, en dichos entornos los alumnos también suelen enfrentarse a constantes desafíos para coordinarse y colaborar de manera eficaz (Jarvela et al., 2015; Jarvenoja, Volet y Jarvela, 2012), la tarea radica en atender las necesidades debido a que los estudiantes tienen diferencias importantes en sus respectivas metas, prioridades y expectativas sobre estas.

En el ámbito del contexto lambayecano, se evidencian en las instituciones educativas “Juan Manuel Iturregui” N° 10106, “Sara Antonieta Bullón” N° 10110 y “27 de Diciembre” N° 11036, en sus áreas formativas dificultades que ameritan ser resueltos y son: los estudiantes tienen problemas para comunicarse virtualmente con sus docentes y establecer acuerdos para el abordaje de la tarea a través de la tecnología, cuando se enfrentan a puntos de vista distintos sobre un mismo tema, suelen surgir conflictos socio-emocionales entre los participantes

creando tensión en el grupo; en ocasiones hay una tendencia de algunos estudiantes a depender de sus pares u otros participantes para cumplir sus responsabilidades; otras veces simplemente no se comprometen con la tarea y se desentienden de las actividades de grupo. Cuando los miembros de un grupo no son capaces de regular los problemas que se generan durante las tareas colaborativas, los resultados en su aprendizaje pueden verse reducidos.

Ante la situación descrita se formuló el problema: ¿De qué manera se puede fortalecer la enseñanza - aprendizaje colaborativo en educación básica regular-Lambayeque?, con el objeto de la enseñanza-aprendizaje colaborativo en los docentes y estudiantes de sexto grado de primaria y quinto grado de secundaria de educación básica regular (EBR) de las instituciones educativas “Juan Manuel Iturregui” N° 10106, “Sara Antonieta Bullón” N° 10110 y “27 de Diciembre” N° 11036; y los objetivos, siendo el objetivo general: Diseñar el modelo de cultura – digital basado en el aprendizaje cooperativo planteado por David W. Johnson - Roger T. Johnson y Edythe J. Holubec, orientado a fortalecer la enseñanza-aprendizaje colaborativo en EBR. - Lambayeque, y para lograrlo se planteó los objetivos específicos:

- Caracterizar la enseñanza – aprendizaje colaborativo con énfasis en la creatividad, carácter social, modos de lectura y espacios de atención en EBR - Lambayeque.
- Fundamentar el modelo de cultura digital, desde los aportes del aprendizaje cooperativo propuestos por David W. Johnson - Roger T. Johnson y Edythe J. Holubec,
- Diseñar el modelo de cultura digital que integre el aula digital como espacio colaborativo; la institución digital como espacio educativo e-learning y la sociedad digital como espacio interactivo.

En el campo de acción se consideró la elaboración del modelo de cultura digital para la enseñanza – aprendizaje colaborativo en educación básica regular de Lambayeque.

Se formuló la hipótesis que “Sí, se elabora el modelo de cultura – digital basado en el aprendizaje cooperativo planteados por David W. Johnson - Roger T. Johnson y Edythe J. Holubec y se aplica en las instituciones educativas, entonces, se fortalecerá la enseñanza-aprendizaje colaborativo con actitud crítica de alta calidad en los estudiantes de educación básica regular de Lambayeque”.

El trabajo investigativo se justificó debido a que actualmente el mundo es digital, y un alto porcentaje de docentes de la provincia de Lambayeque no están capacitados en el uso de la tecnología, como consecuencia, no generan aprendizajes significativos a través del uso de las TIC, el proceso educativo implica capitalizar las bondades interactivas que promueven la construcción del conocimiento a través de las herramientas interactivas que ofrecen las redes y que permitan activar el pensamiento individual buscando formas para investigar de manera individual o en grupo, de tal forma que promueva los valores de forma semiconsciente como cooperación, responsabilidad, comunicación y autoevaluación.

Otro impacto es que al trabajar la enseñanza – aprendizaje colaborativo los estudiantes generarán un lenguaje común y funcionamiento grupal, disminuirán el temor a la crítica y a la retroalimentación, el sentimiento de aislamiento y mejorarán las relaciones entre personas de diferentes culturas y etnias; aumentarán la satisfacción, su productividad, la motivación por el trabajo, propiciarán mayor cercanía y apertura; entre miembros del grupo.

Bajo esta perspectiva, la digitalización creciente de procesos y productos comunicativos están implicando cambios relevantes no sólo en los contenidos comunicativos, sino también y muy especialmente, en las posibilidades de uso, participación y creación colectiva que posibilitan aprendizajes diferentes, duraderos, colaborativos bajo proyectos audiovisuales que se enmarcan en planteamientos creativos de networking (hacer red).

Lo que se busca con el modelo de cultura digital es incrementar la satisfacción por el trabajo propio, aumentar los sentimientos de auto eficiencia, impulsar el desarrollo de habilidades sociales, exigir la aceptación de otra persona como cooperante en la labor común de construir conocimientos, valorar a los demás

como fuente de evaluación, desarrollar nuevas estrategias de aprendizaje, estimula habilidades personales y de grupo (escuchar, participar, liderar, coordinar, realizar, participar), realizar seguimiento, propiciar un ambiente de discusión propositiva y productiva, aprovechar el conocimiento y experiencias para mejorar la toma de decisiones, facilitar la formación de comisiones al asegurar la calidad y exactitud de ideas; todo en beneficio del equipo, correlacionando conocimientos y lograr trabajos más ricos en contenidos.

La importancia radica en que permitirá generar nueva información, nuevas propuestas, nuevas soluciones, las distintas maneras de abordar y de solucionar diferentes puntos de vista, haciendo de la enseñanza – aprendizaje colaborativo un espacio socio afectivo y cognitivo donde los estudiantes más avanzados ayuden a los menos avanzados.

La investigación está estructurada en tres capítulos:

El capítulo I, contiene el análisis del objeto de estudio considerando su ubicación, cómo surge el problema, cómo se manifiesta, sus características y la metodología.

El capítulo II, comprende el marco teórico, la teoría de cultura digital, el aprendizaje colaborativo, las estrategias didácticas y sus procesos cognitivos.

En su capítulo III, se complementa el análisis y los resultados del objeto de estudio de la investigación, presentando como propuesta el modelo de cultura digital.

Finalmente se señala las conclusiones y las recomendaciones respectivas.

CAPÍTULO I

1. ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1 Ubicación:

El estudio sobre la propuesta del modelo de cultura - digital para la enseñanza-aprendizaje colaborativo en educación básica regular del ámbito de Lambayeque, se realizó en instituciones educativas N° 10106 Juan Manuel Iturregui, IE. N° 10110 Sara A. Bullón y N° 11036 27 de Diciembre; dentro de la ciudad, con los estudiantes de 6° grado de primaria y 5° grado de secundaria.

Lambayeque es una ciudad ubicada en el norte de la costa peruana, aproximadamente entre las coordenadas geográficas 5 28' 36" y 7 14' 37" de latitud Sur y 79 41' 30" y 80 37' 23" de longitud oeste del Meridiano de Greenwich, específicamente en el noroeste y este de la región y al lado izquierdo del río del mismo nombre, a una altura de 18 grados; es capital de la provincia homónima, se sitúa al norte a 11.4 Km de distancia desde su plaza de armas hasta Chiclayo; a 4.7 km desde la salida de ambas ciudades); a 13 km del litoral y 509 km de la frontera con el Ecuador (Lambayeque, 2018).

En la ciudad y provincia de Lambayeque se dio el primer pronunciamiento de la independencia del Perú, el 13 de diciembre de 1820 por lo que generó su designación como Cuna de la Libertad en el Perú; fue creada mediante ley del 7 de enero de 1872, durante el gobierno de Don José Balta, posee casonas virreinales muy bien conservadas como la Casa Cuneo y la Casa Descalzi, se divide en 12 distritos: Lambayeque, Chóchope, Illimo, Jayanca, Mochumí, Mórrope, Motupe, Olmos, Pacora, Salas, San José y Túcume.

La provincia tiene una población aproximada de 230,385 habitantes, siendo su capital provincial Lambayeque, cuenta con autoridades regionales, municipales, policiales y religiosas; celebra sus festividades más notorias como La Cruz del Siglo XX (1 de enero), San Sebastián (20 de enero), La Semana Santa (marzo o abril), El Señor de los Milagros (18 de octubre), el Aniversario de la Proclamación de la Independencia y la Semana de Lambayeque como su fiesta cívica con la presentación del dulce King Kong lambayecano donde se expenden los dulces tradicionales hechos por las fábricas y dulcerías ubicadas dentro del distrito para que el visitante turista deguste los diferentes sabores que ofrece en las ferias representativas y en las mismas fábricas.

1.2 CÓMO SURGE EL PROBLEMA DEL OBJETO DE ETUDIO.

Las diferentes costumbres y formas de vida que tiene cada familia dentro de una comunidad y la preparación docente de los profesores en el sistema peruano, son asimiladas mediante las llamadas prácticas formativas, y cuando estas prácticas son formalizadas y regularizadas por la misma sociedad, se convierten en prácticas educativas y se deben ir refinando por la reflexión colectiva para transformarse en costumbres o práctica de vida.

Por miles de años la información se transmitió de generación a generación, de "cara a cara", los profesores la transmitían personalmente a sus estudiantes a través de la práctica del enfoque tradicional, hasta que, en el año 2008, con el desarrollo de la tecnología en el mundo, se introdujo dentro del diseño curricular nacional las TIC con carácter obligatorio dentro del proceso enseñanza- aprendizaje para las diferentes áreas educativas de la educación básica regular peruana. Esta relación permitió encontrar la información de redes a nivel global.

Los estudiantes necesitan hacer trabajos en red que promuevan su éxito como miembros del equipo, intercambiando información tecnológica importante y ayudándose mutuamente, interactuando de forma eficiente y efectiva a través de las TIC, sin embargo los profesores, no se actualizan en el uso de la tecnología, y se rehúsan al cambio por encontrarse en una edad en la que les es ajena a su preparación profesional docente. (Educativa).

Para enfrentar el problema motivo de estudio, resultó importante revisar, analizar y comprender el papel que cumple el docente frente a sus estudiantes de EBR ante el enfoque cooperativo y el enfoque colaborativo, el enfoque científico y el enfoque tecnológico, así como en las tendencias históricas del desarrollo de los procesos cognitivos que generen y transformen la información en los contextos: mundial, latinoamericano, nacional, regional y local; para ello, se debe reconocer cómo se desarrolla la investigación, analizando y buscando soluciones a su problemática.

A nivel mundial, en los Estados Unidos de Norteamérica, a partir del siglo XIX empezó a difundirse el aprendizaje cooperativo. En 1806, el pedagogo Coronel Francis Parker abrió una escuela lancasteriana en Nueva York, en donde aplicó el aprendizaje cooperativo establecido ya como método. Por su parte, el filósofo norteamericano John

Dewey elaboró un proyecto metodológico de instrucción, que promueve el uso de los grupos de aprendizaje colaborativo, y del que se deriva la comprensión del individuo como un órgano de la sociedad que necesita ser preparado con la finalidad de aportar a la educación norteamericana.

El método de aprendizaje colaborativo es, por lógica, la continuidad de la concepción del aprendizaje cooperativo y del aprendizaje activo que se produjo en Estados Unidos en toda esta etapa, pero redimensionado a partir de los resultados de los experimentos clásicos de la psicología social acerca de las estructuras grupales competitivas, colaborativas y cooperativas (Andrade, 2010).

A nivel mundial, la cultura digital ha generado un mayor impacto en todos sus ámbitos, transformando su desarrollo de los pueblos en las diferentes áreas a través de la tecnología. Esta tecnología abarca una serie de aparatos digitales y audiovisuales que en el mundo son utilizados preferentemente por los jóvenes convirtiéndose en interactivos. De acuerdo a la investigación, se encuentra variada información en el internet en tesis de diferentes universidades latinoamericanas, aunque no precisamente como el trabajo en estudio de cultura- digital para la enseñanza- aprendizaje colaborativo en educación básica regular.

Los principales centros de educación en el mundo comienzan a entender considerando que el actual modelo educativo es obsoleto porque se da individualmente de manera mecánica, en cambio, cada vez se logra obtener a nivel mundial más impacto en el aprendizaje colaborativo porque se da en las aulas y diversos escenarios mediante la interacción entre pares y con otros estudiantes; permite los docentes que se deben actualizar y mantenerse al día con las nuevas tendencias educativas.

El aprendizaje colaborativo se centra en potenciar las capacidades a cada estudiante, a partir del intercambio de conocimiento entre pares. Es decir que trabajando de forma colectiva, cada estudiante logre destacar por sus propias habilidades individuales y lograr sus competencias en su vida académica.

La Organización Mundial del Comercio afirma que la tecnología será el motor de la nueva economía mundial. Gracias a las TIC se podrá favorecer la integración de hombres y mujeres de nuestro planeta en un orden nuevo con nuevas relaciones a escala global. La inclusión social propone la creación de "entornos favorables" basados en la e-

servicio y la e-comercio, la administración pública digital, la normalización del acceso de toda la población a los recursos tecnológicos.

La Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), generó hace algunos años el Índice de Acceso Digital (IAD) que es el primer indicador mundial para clasificar el acceso a las TIC y abarca un total de ciento setenta y ocho economías. La idea es contribuir a medir la capacidad total que tienen los ciudadanos de un país para acceder y utilizar las TIC. El IAD se ha diseñado basándose en cuatro factores fundamentales que influyen en la capacidad de acceso de un país a las TIC:

- La infraestructura: se toma la densidad telefónica fija y móvil.
- La asequibilidad: se mide a partir del precio del servicio de acceso a internet.
- El conocimiento: se mide con el índice de alfabetización de adultos y el promedio de matrícula escolar en primaria y secundaria.
- La calidad: se mide tomando el ancho de banda internacional de Internet per cápita y el número de abonados de banda ancha por cada 100 habitantes.

A nivel latinoamericano, desde los años '70, la UNESCO comenzó a interesarse por las políticas en comunicación como factor de crecimiento económico y desarrollo en los países más desfavorecidos y vulnerables. Para ello fue necesario la convergencia de una serie de fenómenos previos entre los que cabe destacar: la influencia de la perspectiva crítica sobre las industrias culturales de la Escuela de Frankfurt - con los trabajos de autores como Horkheimer, Adorno y Marcuse; los estudios sobre Comunicación para el Desarrollo en América Latina; las controvertidas teorías de Marshall McLuhan sobre la comunicación; y, los textos y experiencias de comunicadores digitales en diferentes partes del mundo: Paulo Freire, Mario Kaplún, Francisco Gutiérrez y Daniel Prieto Castillo, entre otros. Todos ellos aportaron un bagaje teórico y práctico para el nacimiento de la comunicación digital.

Desde hace algunos años, la educación chilena vive un acelerado proceso de cambio, producto de las nuevas teorías de aprendizaje y de la incorporación de recursos multimediales a las escuelas, principalmente los informáticos, lo que se ve plasmado en la actual reforma educacional, lo que lleva a los docentes a replantearse en sus prácticas pedagógicas y a abrirse a nuevas formas de enseñar.

Para Christopher Day (citado por Bolam, 2004, p. 34) señala que:

“El desarrollo profesional consiste en la totalidad de las experiencias naturales de aprendizaje y de aquellas actividades conscientes y planificadas dirigidas intencionalmente al beneficio de individuos, grupos o escuelas, que contribuyen a la calidad de la educación en el aula. Es el proceso mediante el cual, solo y con otros, los profesores revisan, renuevan y amplían su compromiso en cuanto agentes de cambio, con los propósitos morales de la enseñanza, y mediante el cual adquieren y desarrollan críticamente el conocimiento, las habilidades y la inteligencia emocional que son parte esencial de un estilo profesional de pensar, planificar y actuar con niños, jóvenes y colegas en cada una de las etapas de su vida docente”.

En el estudio realizado por Volet et al. (2009) se analiza el nivel de calidad de los procesos de regulación compartida en alumnos de universidades. El foco del estudio se centra en la regulación de elementos cognitivos y la unidad de análisis es el episodio de regulación. Tal como los definen los autores, un episodio de regulación puede incluir turnos individuales, representados por contribuciones verbales que surgen de un único miembro del grupo, y turnos colectivos, representados por contribuciones verbales que surgen entre los miembros del grupo.

A nivel nacional, los sistemas educativos basados en la acción del Estado, han estado ligados a la administración y diseminación de un conjunto de conocimientos identificados con la modernidad occidental. En la actualidad esta situación sufre una doble crisis: 1) Hay una aceleración masiva de la producción de conocimiento que hace imposible que el docente no especializado en un campo específico se encuentre al día respecto a la renovación del conocimiento. 2) Hay un reconocimiento y revaloración de los saberes de diversas culturas, reconocidos como saberes ancestrales, que no siempre coinciden con el conocimiento generado en la modernidad. (Educación, 2017).

Los grupos de bases cooperativos tienen un funcionamiento de largo plazo (por lo menos de casi un año) y son grupos de aprendizaje heterogéneos, con miembros permanentes, cuyo principal objetivo es posibilitar que sus integrantes se brinden unos a otros el apoyo, la ayuda, el aliento y el respaldo que cada uno de ellos necesita para tener un buen rendimiento escolar.

Los grupos de estas bases, permiten que los estudiantes entablezcan relaciones responsables y duraderas que los motivarán a esforzarse en sus tareas, a progresar en el

cumplimiento de sus obligaciones escolares (como asistir a clase, completar todas las tareas asignadas, aprender) y a tener un buen desarrollo cognitivo y social (Johnson, Johnson y Holubec, 1992; Johnson, Johnson y Smith, 1991).

En cuanto al Currículo Nacional, una de las tendencias es el uso masivo de las TIC, le da un contenido específico al término de la globalización que actualmente vivimos, en la medida en que nunca como hasta ahora los seres humanos están conectados entre sí en tiempo real en una gran red sin centro que genera cadenas de cambio de modo permanente. Este contacto estrecho muestra a diario un mundo diverso y ofrece espacios para ser parte de una cultura digital y, al mismo tiempo, visibilizar y difundir su propia cultura, así como interactuar desde los propios referentes culturales, ofreciendo oportunidades para conocer, valorar e incorporar los de otras tradiciones culturales.

Asimismo, ofrecen a las personas con necesidades educativas especiales las herramientas y las oportunidades accesibles para interactuar con mayor facilidad y en las mismas condiciones que el resto de la sociedad, equilibrando de este modo el principio de inclusión. En ese sentido la propia noción de identidad es múltiple y variante. (Educación, 2017)

A nivel local, en el contexto lambayecano, se evidencian en las instituciones educativas “Juan Manuel Iturregui” N° 10106, “Sara A. Bullón” N° 10110 y “27 de Diciembre” N° 11036 en los grados de sexto de primaria y quinto de secundaria de educación básica regular, de dónde se recogieron las muestras para el estudio, las diferentes áreas formativas de los jóvenes, en su mayoría, muestran dificultades en el uso de la tecnología por limitación de sus docentes, y que ameritan ser resueltos porque han cambiado su naturaleza personal desde la aparición de las redes tecnológicas e internet, viviendo una etapa virtual de manera práctica sin una cultura digital que promuevan intereses en favor de su desarrollo personal, tienen problemas para comunicarse, y establecer acuerdos para desarrollar sus tareas en grupo, cuando se enfrentan a puntos de vista distintos sobre un mismo tema suelen surgir conflictos socio-emocionales entre los participantes, crean tensión en el grupo, hay tendencia de algunos alumnos que son dependientes de otros participantes para cumplir sus responsabilidades y no se comprometen con la tarea, desentendiéndose de las actividades de grupo. Cuando los miembros de un grupo no son capaces de regular los problemas generados durante las tareas colaborativas, los resultados de su aprendizaje pueden verse muy reducidos.

Ante la situación descrita se observa la necesidad de desarrollar las TIC en el aula para que puedan pensar y actuar colaborativamente en red como uno de los puntos pedagógicos fuertes del desarrollo educativo en el Internet activando una cultura digital. No obstante, este giro colaborativo no es un instrumental sino más bien representacional. Si el Internet nos abre las puertas a una interacción basada en una comunicación tecnológica y en un entorno en red, la colaboración nos advierte sobre la importancia de “el otro” en la construcción social del aprendizaje. Pero esto no surge de forma espontánea, requiere un aprendizaje que debe estar integrado en las propias estrategias y actividades de la cooperación.

De hecho, el Internet nos ayudará a aprovechar los beneficios de la colaboración siempre y cuando se entienda que no basta formar parte de los flujos en red, sino que hace falta implicarse en tareas digitales que exijan la coordinación grupal.

La experiencia educativa en un proyecto comunicativo propio basado en el que las personas piensan y actúan en red, porque el paso de la acción en red a la colaboración en el aprendizaje supone dar un salto cualitativo en la enseñanza tecnológica; gracias a la colaboración en e-learning se puede hacer frente a la oportunidad abierta que ofrece la interacción social en red, a la vez que nos conduce a pensar e identificar la colaboración a través del análisis de sus dimensiones y la tipología de las tareas en cualquier escenario.

1.3 CÓMO SE MANIFIESTA Y QUÉ CARACTERÍSTICAS TIENE.

En pleno Siglo XXI nuestro país enfrenta un deterioro de la calidad política, el estancamiento económico y de vida de su población; quedándose rezagado en un contexto en el cual se consolida la llegada de extranjeros a nuestro territorio elevando las expectativas sociales a nivel nacional, la sociedad del conocimiento virtual, caracterizada por el predominio de la capacidad creativa como fuente principal de la generación de riqueza y bienestar, se ha visto distorsionada con la inseguridad de los medios virtuales en la red. El conocimiento virtual es el fundamento del desarrollo mundial y el mayor obstáculo para el crecimiento sostenido del país, en particular a la competitividad, es el escaso desarrollo de la inclusión digital en los procesos cognitivos para generar la información en los estudiantes de EBR.

Desafortunadamente, el país no cuenta con el nivel técnico- científico necesario de las TIC. Diversos indicadores muestran este problema como es el caso del número reducido de profesores alfabetizados en el aprendizaje digital como medio de la formación tecnológica. A este problema se añade la escasa o nula preparación de estrategias que motivan a desarrollar los procesos cognitivos y que generen el aprendizaje colaborativo entre las actividades pedagógicas, sociales y productivas que impide el uso socialmente útil de los conocimientos generados para una cultura digital.

Los indicadores de resultados referidos a la conectividad, colaboración, convergencia y comunidad dentro de las dimensiones de la creatividad; el aprendizaje multimodal, negociación, experiencia, participación e interacción cultural- social, correspondiente a la categoría de carácter social; la hipertextualización, Hipermodalidad de lectura, estrategias lectoras como modos de lectura y el interés por la tecnología en aprendizajes significativos y estratégicos conforman los espacios de atención y permiten estimar el grado de autosuficiencia o de dependencia en la generación del conocimiento de cultura digital en su variable enseñanza- aprendizaje colaborativo, de la interacción entre docentes y estudiantes.

La educación peruana en este tercer milenio, no garantiza una verdadera educación para las grandes mayorías nacionales. Su existencia es sólo para decir que hay educación en el Perú, en diversos niveles y modalidades. Una encuesta nacional sobre su calidad, expresaría categóricamente, que es escasa. Toda cosa es creíble, cuando debe ser creída, si sus efectos lo confirman y su práctica lo demuestra; de lo contrario, no pasará de una apariencias y /o una falacia que nos marca dentro del sistema global.

En este sentido, la educación nacional vigente no es orgánica ni funcional; no da los frutos esperados para el desarrollo de la sociedad peruana en un alto porcentaje; al contrario, viene deformando el alma nacional, generando el servilismo; porque su manejo digital en los jóvenes es mal influenciado por el uso de los software utilizados y la falta de compromiso de sus maestros para involucrarse en esta aventura con ellos, según el parámetro de las posibilidades tecnológicas.

En todas las esferas del mundo, la educación es concebida como los pilares del desarrollo de las sociedades. En el sistema peruano, por absurdo error concibe a la educación, como una inversión improductiva por intereses personales, muchas veces

creadas por el sistema político de turno; nuestro país se halla atrasado y por ende busca culpar a la población evadiendo responsabilidades, mayormente esto sucede en los países comprendidos en el tercer mundo, gracias a las altas tasas de analfabetismo en el uso de la tecnología en la mayoría de profesionales mayores de 40 años de edad., en cambio, los países que tuvieron acertada política educativa, alcanzaron altos niveles de desarrollo tecnológico: como Estados Unidos, Canadá, Gran Bretaña, Francia, Alemania, Italia, Finlandia, Japón y otros europeos. Pues, un país vale más o vale menos en el consenso mundial según la calidad de su capital humano.

En el Perú, el capital humano es de poco valor axiológico, porque su educación es de baja calidad, inspirada en miserias de una filosofía atemporal, que ha generado hombres absolutistas, fanáticos, egoístas, chantajistas, arribistas, chauvinistas, vanidosos, soberbios; claudicantes, traficantes, antidemocráticos; como también pesimistas, fatalistas, pancistas, inmorales, individualistas; conformistas, mafiosos, sobones, y sobretodo conformistas. El problema de fondo de la baja calidad educativa radica en los viejos principios que la sustentan; que no permiten la formación del hombre analítico, crítico y científico que se pretende obtener en el modelo de la propuesta; es decir, el ingenioso y en suma, el humano, competitivo acorde a la altura de la era digital en estos tiempos de constante cambio.

El Perú sufre un atraso debido a su ignorancia inobjetablemente. En consecuencia, el país necesita una cultura digital de servicio educativo que se inserte en el servicio técnico pedagógico de las instituciones educativas, en respaldo de los enfoques del aprendizaje cooperativo y aprendizaje colaborativo que como señala el Dr. Carlos Zarzar, ambos son necesarios, lo considera que en los primeros bimestres se debe empezar con el aprendizaje cooperativo y cuando están familiarizados con la dinámica del grupo en el desarrollo de la tarea se debe aplicar el enfoque colaborativo para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en su construcción de los aprendizajes y en el buen uso de las TIC.

Las reformas educativas que se están dando sólo son de forma pero no de fondo, porque el diseño curricular nacional en vigencia, desde el año 2008 introdujo obligatoriamente el uso de las TIC, inclusive entregó las máquinas XO a las instituciones educativas públicas como recurso para la enseñanza- aprendizaje en el nivel primaria y laptops azules al servicio de los estudiantes del nivel secundaria; pero lamentablemente, algunos

docentes especialmente mayores de 40 años de edad hacia adelante se rehúsan a su uso por desconocer su manejo, y como justificación señalan que no han sido preparados en el manejo de la tecnología, las capacitaciones que se dieron no fue suficiente para prepararlos en cómo insertar este recurso a las herramientas en la enseñanza – aprendizaje, muchas instituciones educativas las conserven guardadas en los ambientes. Finalmente, la Educación atraviesa por un proceso sin rumbo, como una nave sin brújula en alta mar, que no se sabe hacia dónde se dirige ni que se espera del que egresa, sin consolidar un buen perfil.

A nuestro entender, se requiere aplicar un modelo de cultura digital que sea pertinente y trascendente para promover un sistema educativo digital moderno, ponderado y adaptado a la realidad, para la formación del hombre ingenioso e inteligente; sin soslayar la formación humanística, para la transformación de los corazones, las mentes y las voluntades; porque la ignorancia, la pobreza, la avaricia; la mala administración pública, la política neoliberal y el egoísmo han llevado a la población peruana al servilismo, en estos nuevos tiempos, cuando el sistema requiere de personas competentes que enfrenten retos y resuelvan problemas de manera crítica y creativa.

Haciendo un análisis de la problemática, las características de nuestra sociedad tecnológica y al mismo tiempo a los planteamientos formulados en el actual diseño curricular nacional, se podrían encontrar que la educación peruana actual tiene sus bases teóricas:

- El relativismo, considera que los cambios sociales y teóricos en el sistema internacional nos obligan a buscar nuevos planteamientos en el ámbito educativo.
- Pragmatismo, la enseñanza- aprendizaje digital se orienta a la educación integral del estudiante en pro de mejorar la sociedad a un perfil competitivo.
- Sociocultural, pone de manifiesto a la inclusión y a nuestra diversidad cultural, los problemas de nuestra realidad deben estar direccionadas en orientar los esfuerzos para beneficio de nuestro desarrollo tecnológico.
- Cognitivismo y meta cognitivista, ya que anexa los métodos actuales de la psicología y la dialéctica en el aprendizaje cooperativo y en el aprendizaje colaborativo.

- Holística, porque se orienta al desarrollo integral de las capacidades en pro del desarrollo del estudiante.

En el contexto de la perspectiva cognoscitiva, el aprendizaje es la resultante de un conjunto de modificaciones sucesivas de estructuras cognitivas que en interacción con otras del subsistema nervioso central determina la conducta del hombre. Se hace referencia asimismo a la importancia que tiene el desplazamiento del estudio de los llamados estados cognitivos como reflejos de momentos estables del conocimiento al estudio de los procesos que le dan lugar, y que son la causa en definitiva, de su futura modificación.

En la perspectiva cognoscitiva, se considera el proceso del conocimiento como una consecuencia de la participación activa del hombre, el cual es capaz de procesar y modificar la información captada por sus órganos sensoriales, posibilitándole su anticipación a la realidad objetiva con el propósito de transformarla y no sólo adaptarse a ella.

La concepción pedagógica operatoria le asigna un papel esencial al error que el individuo puede cometer en una interpretación de la realidad, no como una falta sino como pasos necesarios y obligatorios en el proceso constructivo del conocimiento de la misma, de aquí que esos errores formen parte de la interpretación del mundo a través de la tecnología (Internet) por el individuo, lo que le permite organizarla de acuerdo con los instrumentos intelectuales que posee en consonancia con sus conocimientos previos para los nativos tecnológicos.

En las últimas décadas han surgido diversas estrategias de enseñanza- aprendizaje, que no resultan compatibles entre sí, sino que buscan poner en marcha procesos de desarrollo intelectual que permiten mejorar la calidad de los aprendizajes a través de procesos dinámicos que buscan fundamentalmente analizar e interpretar la información para generarla a partir de un marco referencial que permita emitir juicios de valor y tomar decisiones coherentes en el desarrollo social y cultural.

En la práctica, las instituciones educativas intencionalmente han adoptado algunas de estas estrategias como herramientas para mejorar y controlar la calidad de sus servicios educativos; se han identificado varias experiencias que ilustran los procedimientos utilizados para evaluar su calidad.

La realidad problemática que presenta la investigación en el proceso de enseñanza-aprendizaje colaborativo de la educación básica regular en Lambayeque, está caracterizada por las limitaciones de sus procesos cognitivos aún en el enfoque tradicional, tales como en transformar lo que han aprendido en situaciones diferentes, muestran desconocimiento de las técnicas y procedimientos para desarrollar una cultura digital a través de los contenidos y resolver problemas de la ciencia y la tecnología, asimismo, reflejan repetición de información y de manera mecánica, no se centran en los procesos sino en los resultados, es decir no innovan sus estrategias a utilizar cuando tienen que hacer búsqueda de información en cualquier área del conocimiento digital.

La labor técnico- pedagógica que desarrollan los docentes vinculados a la organización, planificación y control de enseñanza-aprendizaje colaborativo, no siempre se identifica con el trabajo metodológico, de manera que se hace asistemática la concepción, diseño y ejecución de dicho proceso educativo, lo que da lugar a que se piense que la actividad es solo administrativa, cuando en realidad es esencialmente metodológica.

1.4 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

En deferencias metodológicas, para estar en condiciones de desarrollar la investigación ha sido necesario contar con la población bajo estudio, en este caso se enmarca su delimitación que corresponde a una muestra recogida de estudiantes y docentes de 6° grado de primaria y 5° grado de secundaria de educación básica regular de las instituciones educativas “Juan Manuel Iturregui” N° 10106, “Sara A. Bullón” N° 10110 y “27 de Diciembre” N° 11036 en el ámbito de la ciudad de Lambayeque, un colectivo con restricciones económicas y capital cultural limitado, se mueve en la constante contradicción del acceso a lo globalmente digitalizado, desde las carencias estructurales propias de la educación pública de un país del tercer mundo con una economía emergente y un modelo social y político, que no termina de consolidarse dentro del enfoque de la enseñanza- aprendizaje colaborativo, siendo sus técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de los datos de naturaleza cualitativa, cuantitativa y mixta. La investigadora se encuentra involucrada con el objeto de estudio.

El estudio ha tenido como guía la comprobación de la hipótesis en cuanto es necesario la aplicación del modelo de cultura digital para la enseñanza- aprendizajes colaborativo

en educación básica regular de Lambayeque con eficiencia y eficacia. Como no se han realizado intervenciones sobre la variable y el estudio comprende la descripción de las percepciones actuales, este trabajo de investigación se encuentra involucrado en los estudios no experimentales.

El diseño que corresponde a la presente investigación se enmarcó en lo descriptivo-explicativo, el cual consiste en la descripción de las carencias de estrategias apropiadas del docente, la realidad y las condiciones en que se desenvuelven los aprendizajes y explicó los factores que inciden en el fenómeno. Asimismo el diseño indica la propuesta de estrategias didácticas para potenciar aprendizajes significativos y se realiza desde las TIC; como una importante técnica para las áreas del currículo de EBR.

La Población se constituyó por tres instituciones educativas del cercado de Lambayeque, el N° 10106 Juan Manuel Iturregui, 10110 Sara A. Bullón y 11036 27 de Diciembre, los cuales tienen las siguientes características: Instituciones en su totalidad estatales, trabajan bajo el sistema de escuela digitalizada. El universo lo constituyó 273 estudiantes y 9 profesores de 6° de primaria, con 567 y 27 docentes de 5° de secundaria; información detallada por el área de SIAGIE (Servicios de Información Administrativa y de la Gestión de las Instituciones Educativas) de la UGEL (Unidad de Gestión Educativa Local) de Lambayeque.

La Muestra se trabajó con 389 estudiantes y 36 docentes (ambos niveles) de EBR. No se aplicó ninguna fórmula estadística para determinar la cantidad de docentes porque fue indispensable contar con la totalidad para efectos del diagnóstico y recojo de información. Se encuestó al total de docentes y en el caso de los estudiantes se tuvo en cuenta que la muestra sea mayor del 10% de la población, buscando que cumpla con las características de representatividad y adecuación.

Los materiales, instrumentos y técnicas de recolección de datos que se utilizó, fueron la técnica de gabinete, en la que se usó fichas bibliográficas, de resumen, comentario, textuales, que sirvieron para sistematizar el marco teórico de la investigación; del mismo modo el campo donde se manejó instrumentos diversos que permitieron el recojo de información pertinente.

Entre los métodos y procedimientos para la recolección de datos que se utilizaron fueron:

El descriptivo de observación naturalista ya que determinó la realidad del objeto de estudio, se basó en la observación directa del fenómeno educativo, tal como se presenta en su forma natural. Su propósito fue describir las características y condiciones del proceso de enseñanza y aprendizaje colaborativo de los alumnos de EBR. Este método a su vez especifica cómo la definición de las estrategias didácticas y su operacionalización en dimensiones e indicadores reveló la integración de componentes motivacionales, cognitivos, metacognitivos y de cualidades de personalidad necesarias en la formación integral de los estudiantes como un primer acercamiento de su estudio en el grado.

La encuesta, toma en cuenta la observación indirecta tales como la aplicación de cuestionarios, recogiendo datos de un número que representan la muestra de la población.

Los métodos teóricos permitieron establecer una correspondencia entre los métodos histórico y lógico, con el fin de analizar las perspectivas del desarrollo de la enseñanza – aprendizaje colaborativo incorporado en el mundo digital. El analítico sintético que se utilizó con el propósito de recoger a través de la consulta bibliográfica, todos los elementos teóricos que brinden información válida para hacer posible el enriquecimiento de esta investigación. Del mismo modo el hipotético – deductivo que a partir de determinados principios, teorías o leyes, derivan respuestas que expliquen el fenómeno y que vuelven a ser confirmadas en la práctica, servirán para contrastar la hipótesis y tratar la discusión de los resultados.

En cuanto a los métodos empíricos, la observación que se manejó durante los procesos investigativos se explicó el comportamiento del proceso enseñanza – aprendizaje colaborativo; enfatizando la creatividad, el carácter social, en los modos de lectura y los espacios de atención que generen la propuesta consistente en el modelo de cultura digital, validados por juicio de expertos.

En cuanto al análisis documental, se obtuvo datos primarios, necesarios para el logro de los objetivos, los cuales fueron codificados, sistematizados e interpretados y sirvió para organizar y validar la propuesta consistente en el modelo de la propuesta.

Para la interpretación de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial considerando el 95% de confiabilidad. Aplicando el software SPSS versión 22.

CAPÍTULO II

2.0 MARCO TEÓRICO SOBRE TEORÍA DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO Y COLABORATIVO SEGÚN DAVID W. JOHNSON - ROGER T. JOHNSON, EDYTHE J. HOLUBEC, JEAN PIAGET Y VIGOTZCKI; CULTURA DIGITAL Y TECNOLOGÍA.

2.1 Antecedentes del problema

Pullas V. (2010), en su tesis “Influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en el interaprendizaje de Ciencias Naturales para el Octavo año de Educación Básica del Centro Educativo Jhon Neper de la ciudad de Quito”; cuyo objetivo es desarrollar un modelo de aplicación de las tecnologías de la información y comunicación como material didáctico que fortalezca el inter aprendizaje. Concluyó que la aplicabilidad de las TIC en el sistema educativo, tiene la fortaleza de constituirse en una solución a los problemas de aprendizaje: déficit de atención, memoria y comprensión. El beneficio no es únicamente para el común de los estudiantes, sino sobre todo para aquellos que en mayor o menor grado tienen algún problema y, las TIC, permiten la actualización en los procesos de inter aprendizaje debido a la versatilidad en su aplicación, el proyecto desarrollado permite un beneficio educativo tanto para el estudiante como para el docente que le obliga estar a la par del avance tecnológico, de esta manera se cierra la brecha generacional entre el maestro y el estudiante.

Martínez, (2011), en su tesis de maestría “Diseño y comunicación Plataformas sociales y herramientas de interacción Web como estrategias para lograr visibilidad en el campo del diseño gráfico en Colombia”, concluyó que la utilización de la web 2.0 y el aprovechamiento de los recursos de estas herramientas, es un tema que se emprende en las cátedras de portafolio en las facultades de diseño en Colombia. (...). Una pequeña parte de los agentes del campo no utilizan estas plataformas sociales, ya que plantean que no les gusta hacer las mismas dinámicas que hacen los otros. (...) se puede determinar que las posibilidades que se identifican en la Web 2.0., los diseñadores gráficos en Colombia se centra en dos partes: la primera por los recursos audiovisuales, interacción, compartir contenidos y todos los avances técnicos que presenta, y la segunda parte se determinó que estar en las redes sociales, más allá de ser un espacio para que se generen relaciones laborales,

es lograr redireccionar tráfico hacia la página Web personal. Pero el beneficio principal que encuentran los diseñadores gráficos en las redes sociales, se centra no solo en los aspectos técnicos sino estar conectados con todo el mundo.

Moreno, (2014), en su tesis “Grado Influencia de la cultura digital y audiovisual en el desarrollo de hábitos de lectura comprensiva de los estudiantes de la escuela de educación básica Federación Deportiva de Cotopaxi del Cantón La Maná, provincia de Cotopaxi, 2014; Quevedo- Los Ríos- Ecuador”, concluyó que los principales problemas que presentan los estudiantes con el uso inadecuado de los recursos digitales y audiovisuales son la deficiente comprensión lectora, el bajo rendimiento y la baja autoestima; ya que ellos dedican la mayor parte de su tiempo en actividades de diversión, entretenimiento, influenciados por la tecnología actual, descuidando el aprendizaje y dejando de lado sus obligaciones estudiantiles de cumplir tareas y deberes, el uso adecuado de los medios digitales y audiovisuales, impide que en el proceso educativo se logre desarrollar hábitos de comprensión lectora, esto a su vez tiene gran incidencia en el desarrollo de aprendizajes, y se puede señalar que los docentes no desarrollan aprendizajes con la ayuda de medios digitales y audiovisuales; porque en su gran mayoría no conocen y no están capacitados en estrategias metodológicas para mejorar los hábitos de comprensión lectora. Entonces se puede concluir que los maestros desarrollan aprendizajes tradicionalistas y no aplican estrategias metodológicas pedagógicas innovadoras con enfoque constructivistas; requeridas para la educación actual para alcanzar aprendizajes significativos, por ende las clases se tornan aburridas y no se está creando un espacio propicio para lograr aprendizajes de acuerdo a las exigencias del mundo moderno.

BASE TEÓRICA.

El aprendizaje cooperativo, según David W. Johnson - Roger T. Johnson y Edythe J. Holubec. Señalan que el empleo del aprendizaje cooperativo requiere una acción disciplinada por parte del docente. Los cinco elementos básicos no sólo son características propias de los buenos grupos de aprendizaje, también representan una disciplina que debe aplicarse rigurosamente para producir las condiciones que conduzcan a una acción cooperativa eficaz.

El primer y principal elemento del aprendizaje cooperativo es la interdependencia positiva; donde el docente debe proponer una tarea clara y un objetivo grupal para que los alumnos sepan que deberán hundirse o salir a flote juntos. Los miembros de un grupo deben tener claro que el esfuerzo de cada integrante no sólo lo beneficia a él mismo sino también a los demás miembros. Esta interdependencia positiva crea un compromiso con el éxito de otras personas, además del propio, lo cual es la base del aprendizaje cooperativo. Sin interdependencia positiva, no hay cooperación.

El segundo elemento esencial del aprendizaje cooperativo es la responsabilidad individual y grupal; el grupo debe asumir la responsabilidad de alcanzar sus objetivos, y cada miembro será responsable de cumplir con la parte del trabajo que le corresponda, nadie puede aprovecharse del trabajo del otro. El grupo debe ser capaz de evaluar el progreso realizado en cuanto al logro de sus objetivos y los esfuerzos individuales de cada miembro.

La responsabilidad individual existe cuando se evalúa el desempeño de cada estudiante y los resultados de la evaluación son transmitidos al grupo y al individuo a efectos de determinar quién necesita más ayuda, respaldo y aliento para efectuar la tarea en cuestión. El propósito en los grupos de aprendizaje cooperativo es fortalecer a cada miembro individual, es decir, que los alumnos aprenden juntos para poder luego desempeñarse mejor como individuos.

El tercer elemento esencial del aprendizaje cooperativo es la interacción estimuladora, preferentemente cara a cara. Los estudiantes deben realizar juntos una labor en la que cada uno promueva el éxito de los demás, compartiendo los recursos existentes y ayudándose, respaldándose, alentándose y felicitándose unos a otros por su empeño en incrementar su aprendizaje significativamente.

Los grupos de aprendizaje son un sistema de apoyo escolar y un sistema de respaldo personal. Algunas actividades importantes cognitivas e interpersonales sólo pueden producirse cuando cada estudiante promueve el aprendizaje del otro o los otros, explicando verbalmente cómo resolver problemas, analizar la índole de los conceptos que se aprende, enseñar lo que sabe a sus compañeros y conectar el aprendizaje presente con el pasado. Al promover personalmente el aprendizaje de

los demás, los miembros del grupo adquieren un compromiso personal, así como sus objetivos comunes.

El cuarto elemento del aprendizaje cooperativo consiste en enseñarles a los alumnos algunas prácticas interpersonales y grupales imprescindibles. El aprendizaje cooperativo es intrínsecamente más complejo que el competitivo o el individualista, porque requiere que los alumnos aprendan tanto las materias escolares (ejecución de tareas) como las prácticas interpersonales y grupales necesarias para funcionar como parte de un grupo (trabajo de equipo).

Los miembros del grupo deben saber cómo ejercer la dirección, tomar decisiones, crear un clima de confianza, comunicarse y manejar los conflictos, y deben sentirse motivados a hacerlo. El docente deberá enseñar las prácticas del trabajo en equipo con la misma seriedad y precisión como les enseña las áreas escolares. Dado que la cooperación guarda relación con el conflicto (W Johnson y R. Johnson, 1991, 1992), los procedimientos y las técnicas requeridas para manejar los conflictos de manera constructiva son especialmente importantes para el buen funcionamiento de los grupos de aprendizaje.

El quinto elemento fundamental del aprendizaje cooperativo es la evaluación grupal. Esta evaluación tiene lugar cuando los miembros del grupo analizan en qué medida están alcanzando sus metas y, manteniendo relaciones de trabajo eficaces. Los grupos deben determinar qué acciones de sus miembros son positivas o negativas, y tomar decisiones acerca de cuáles conductas conservar o modificar. Para que el proceso de aprendizaje mejore en forma sostenida, es necesario que los miembros analicen cuidadosamente cómo están trabajando juntos y cómo pueden acrecentar la eficacia del grupo. En suma la cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo.

El aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás. El aprendizaje cooperativo comprende tres tipos de grupos.

Los grupos formales de aprendizaje cooperativo que funcionan durante un período que va de una hora a varias semanas de clase. En estos grupos, los estudiantes trabajan juntos para lograr objetivos comunes, asegurándose de que ellos mismos y sus compañeros de grupo completen la tarea de aprendizaje asignada. Cualquier tarea, de cualquier materia y dentro de cualquier programa de estudios, puede organizarse en forma cooperativa. Cualquier requisito del curso puede ser reformulado para adecuarlo al aprendizaje cooperativo formal.

Cuando se emplean grupos formales de aprendizaje cooperativo, el docente debe: (a) especificar los objetivos de la clase, (b) tomar una serie de decisiones previas a la enseñanza, (c) explicar la tarea y la interdependencia positiva a los alumnos, (d) supervisar el aprendizaje de los alumnos e intervenir en los grupos para brindar apoyo en la tarea o para mejorar el desempeño interpersonal y grupal de los alumnos, y (e) evaluar el aprendizaje de los estudiantes y ayudarlos a determinar el nivel de eficacia con que funcionó su grupo. Los grupos formales de aprendizaje cooperativo garantizan la participación activa de los alumnos en las tareas intelectuales de organizar el material, explicarlo, resumirlo e integrarlo a las estructuras conceptuales existentes.

Los grupos informales de aprendizaje cooperativo operan durante unos pocos minutos hasta una hora de clase. El docente puede utilizarlos durante una actividad de enseñanza directa (una clase magistral, una demostración, una película o un vídeo) para centrar la atención de los alumnos en el material en cuestión, para promover un clima propicio al aprendizaje, para crear expectativas acerca del contenido de la clase, para asegurarse de que los alumnos procesen cognitivamente el material que se les está enseñando y para dar cierre a una clase.

La actividad de estos grupos informales suele consistir en una charla de tres a cinco minutos entre los alumnos antes y después de una clase, o en diálogos de dos a tres minutos entre pares de estudiantes durante el transcurso de una clase magistral. Al igual que los grupos formales de aprendizaje cooperativo, los grupos informales le sirven al maestro para asegurarse de que los alumnos efectúen el trabajo intelectual de organizar, explicar, resumir e integrar el material a las estructuras conceptuales existentes durante las actividades de enseñanza directa.

Los grupos de base cooperativos tienen un funcionamiento de largo plazo (por lo menos de casi un año) y son grupos de aprendizaje heterogéneos, con miembros permanentes, cuyo principal objetivo es, posibilitar que sus integrantes se brinden apoyo unos a otros, se ayuden mutuamente, se den aliento y se respalden para tener un buen rendimiento escolar. Los grupos de base permiten que los estudiantes establezcan relaciones responsables y duraderas que los motivarán a esforzarse en sus tareas, a progresar en el cumplimiento de sus obligaciones escolares (como asistir a clase, completar todas las tareas asignadas, aprender) y a tener un buen desarrollo cognitivo y social (Johnson, Johnson y Holubec, 1992; Johnson, Johnson y Smith, 1991).

Además de estos tres tipos de grupos, también se emplean esquemas de aprendizaje cooperativo para organizar las actividades de rutina en el aula y las lecciones reiteradas, las cuales una vez que están cooperativamente estructuradas, suministran una base de aprendizaje cooperativo a todas las demás clases. Los esquemas de aprendizaje cooperativo son procedimientos estandarizados para dictar clases genéricas y repetitivas (como redactar informes o hacer presentaciones) y para manejar las rutinas propias del aula (como revisar las tareas domiciliarias o los resultados de una prueba). Una vez que han sido planificados y aplicados en varias ocasiones, pasan a ser actividades automáticas en el aula y facilitan la implementación del método cooperativo.

Los docentes que emplean reiteradamente los grupos formales, los grupos informales y los grupos de base, adquirirá un grado tal de práctica que podrá estructurar situaciones de aprendizaje cooperativo en forma automática, sin tener que idearlas ni planificarlas conscientemente. Podrá entonces utilizar correctamente el aprendizaje cooperativo durante todo el resto de su actividad docente.

A través de la historia humana, el trabajar y aprender juntos es algo bastante difundido, tanto a que a fines del siglo XX surge el concepto de aprendizaje colaborativo, transformándose en un tema de estudio en el que se ha teorizado bastante. El constructivismo sociocultural ha servido como marco teórico para este enfoque del aprendizaje, el que afirma que todo aprendizaje es social y mediado.

En tanto surge la pregunta, ¿cuál es la razón para que el aprendizaje colaborativo hoy sea tan importante dentro de los procesos de aprendizaje y producción, como fenómeno con orígenes ancestrales? Básicamente se encuentra tres respuestas:

La primera, tiene que ver con la revolución tecnológica en relación con un entorno de aprendizaje digital de carácter global, representado en las redes de Internet, donde inexisten una barrera ni cultural ni idiomática, cuyas características de interactividad instantánea la hace muy atractiva. Se habla de un nuevo entorno electrónico de aprendizaje, que pone en red a millones de personas, sin importar distancias entre los lugares de origen. Esto implica que las TIC son un contexto concreto en el que se articula el carácter colaborativo del aprendizaje.

La segunda, es que el entorno del aprendizaje electrónico reúne características que son especialmente poderosas para la colaboración, tales como su: interactividad, ubicuidad, y sincronismo.

La tercera; en las teorías del aprendizaje se acentuó el conocimiento individual por sobre el social hasta mediados del siglo XX. A fines del mismo siglo, el enfoque sociocultural valorizó lo social como complemento en el proceso cognitivo personalizado de cada individuo.

El aprendizaje colaborativo, puede decirse, que nace y responde a un nuevo contexto sociocultural donde se define el “cómo aprendemos” (socialmente) y “dónde aprendemos” (en red).

Desde este punto de vista, se validan las interacciones sociales, como también la visión en que el aporte de dos o más estudiantes que trabajen en función de una meta común persiguiendo un mismo objetivo, puedan tener como resultado un producto más rico que la propuesta individual, esto motivado por las interacciones, negociaciones y diálogos que dan origen a un nuevo conocimiento.

La teoría “conversacional”, según (Pask, 1975), que sigue el punto de vista de (Vygotsky, 1979) sobre el hecho que, aprender es por naturaleza un fenómeno social; en el cual la adquisición del nuevo conocimiento es el resultado de la interacción de gente que participa en un diálogo. En efecto, aprender es un proceso dialéctico y dialógico en el que un individuo contrasta su punto de vista personal

con el de otro hasta llegar a un acuerdo. Ese otro, también puede ser un “sí mismo”, de esta forma incluimos el dialogo íntimo y personal con uno mismo.

En este contexto, vemos que el ágora del siglo XXI, es la red – Internet- donde se ponen en común los significados, contenidos y fundamentos que revalorizan el discurso y su partícula más básica: el verbo. 1.- Definiciones de trabajo colaborativo según distintos ámbitos. El ser humano es sociable por naturaleza, su sentido de vida es social y su desarrollo humano espiritual y profesional lo alcanza en plenitud cuando es en interacción con otros. Lo mismo ocurre con el aprendizaje. Si bien tiene una dimensión individual de análisis, conceptualización y apropiación, éste se desarrolla en su mejor forma a través del aprendizaje en colaboración con otros.

El término aprendizaje colaborativo, gesta y se desarrolla a través de distintas vertientes que se aproximan a su significado. Así, la literatura nos presenta los grupos de aprendizaje – learning groups, comunidades de aprendizaje – learning communities, enseñanza entre pares – peer teaching, aprendizaje cooperativo – cooperative learning, y aprendizaje colaborativo – collaborative learning (P Dillenbourg, Gros, Salinas).

Sus definiciones son múltiples: (Driscoll y Vergara, 1997: 91), explican: “para que exista un verdadero aprendizaje colaborativo, no sólo se requiere trabajar juntos, sino que cooperar en el logro de una meta que no se puede lograr individualmente. Y señalan que son cinco los elementos que caracterizan el aprendizaje colaborativo: 1) responsabilidad individual: todos los miembros son responsables de su desempeño individual dentro del grupo 2) interdependencia positiva: los miembros del grupo deben depender los unos de los otros para lograr la meta común 3) habilidades de colaboración: las habilidades necesarias para que el grupo funcione en forma efectiva, como el trabajo en equipo, liderazgo y solución de conflictos 4) interacción promotora: los miembros del grupo interactúan para desarrollar relaciones interpersonales y establecer estrategias efectivas de aprendizaje 5) proceso de grupo: el grupo reflexiona en forma periódica y evalúa su funcionamiento, efectuando los cambios necesarios para incrementar su efectividad

Según (Salinas, 2000: 200) define brevemente el término y señala que aprendizaje colaborativo es la adquisición de destrezas y actitudes que ocurren como resultado de la interacción en grupo.

Para (Panitz, 1997) el aprendizaje colaborativo es la construcción del consenso, a través de la cooperación de los miembros del grupo. Señala que se comparte la autoridad y entre todos se acepta la responsabilidad de las acciones del grupo; mientras que en la cooperación la interacción está diseñada para facilitar el logro de una meta o producto final específico por un grupo de personas que trabajan juntas.

En cuanto a (Gros, 2000) agrega que, en un proceso de aprendizaje colaborativo, las partes se comprometen a aprender juntos. Lo que debe ser aprendido sólo puede conseguirse si el trabajo del grupo es realizado en colaboración. Es el grupo el que decide cómo realizar la tarea, qué procedimientos adoptar y cómo dividir el trabajo. La comunicación y la negociación son claves en este proceso.

Para (Dillenbourg, 1999: 1) prefiere dilatar una posible definición del concepto porque existen tantas definiciones como personas y expresa que la definición más amplia pero “insatisfactoria” del término aprendizaje colaborativo es la situación en la cual una o más personas aprenden en forma conjunta. Esta definición es parcial porque es difícil delimitar a qué nos referimos con una o más personas (grupo). ¿Se refiere a una pareja, un pequeño grupo, una clase, una comunidad? En relación al término aprendizaje, se pregunta, si esto quiere decir: ¿seguir un curso, estudiar un material de curso, resolver un problema en forma conjunta?

Las diferencias entre los enfoques del Aprendizaje Cooperativo y el Aprendizaje Colaborativo. Es una terminología de actualidad, básicamente porque el aprendizaje colaborativo responde al enfoque sociocultural y el aprendizaje cooperativo a la vertiente Piagetiana del constructivismo.

Como señalaran (Dillenbourg, 1996 y Gros, 2000) el aprendizaje cooperativo requiere de una división de tareas entre los componentes del grupo. Por ejemplo, el docente propone un problema e indica qué debe hacer cada miembro del grupo, responsabilizándose cada uno por la solución de una parte del problema. Esto implica que cada estudiante se hace cargo de un aspecto y luego se ponen en común los resultados. Lo propio de la distribución de tareas en el aprendizaje cooperativo.

Como claramente lo define (David W. Johnson et al, 1999: 14) que, aprendizaje cooperativo es trabajar conjuntamente para concretar distribuidamente una meta. En otro texto complementa: el aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás. Este método contrasta, con el aprendizaje competitivo en el que cada alumno trabaja en contra de los demás para alcanzar objetivos escolares determinados.

Del mismo modo (D. W. Johnson et al, 1999: 14). Los enfoques de aprendizaje colaborativo y de aprendizaje cooperativo, tienen algunas características que los diferencian notoriamente. Cada enfoque representa un extremo del proceso de enseñanza – aprendizaje que va de ser altamente estructurado por el profesor (cooperativo) hasta dejar la responsabilidad del aprendizaje principalmente en el estudiante (colaborativo). La premisa básica de ambos paradigmas está fundada en el enfoque constructivista. El conocimiento es descubierto por los alumnos y transformado en conceptos con los que el alumno puede relacionarse. Luego es reconstruido y expandido a través de nuevas experiencias de aprendizaje.

Por lo tanto (Ken Brufee, 1995) señala, que el enfoque colaborativo requiere de una preparación más avanzada para trabajar con grupos de estudiantes. Este autor señala dos tipos de conocimientos como base para escoger uno de estos enfoques (colaborativo vs. cooperativo). El aprendizaje fundamental es el conocimiento básico, representado por creencias justificadas socialmente en las cuales todos estamos de acuerdo: gramática, ortografía, procedimientos matemáticos, hechos históricos, las cuales representarían tipos de conocimiento fundamental.

Estos son aprendidos utilizando mejores estructuras de aprendizaje cooperativo en los grados iniciales. El conocimiento no fundamental es derivado a través de razonamiento y el cuestionamiento en lugar de la memorización. Los estudiantes deben dudar de las 5 respuestas, incluso de las del maestro, y deben ser ayudados para arribar a conceptos mediante la participación activa en el proceso de cuestionamiento y aprendizaje. Como resultado de esta acción, el nuevo conocimiento es creado; algo que no ocurre cuando se trabaja con hechos de información asociada al conocimiento fundamental. El aprendizaje colaborativo

cambia la responsabilidad del aprendizaje del docente como experto ante el estudiante y asume que también es un aprendiz.

Brufee, ve los dos enfoques como si fueran lineales y sostiene, que el aprendizaje colaborativo está diseñado para entrar justo cuando el cooperativo sale o termina. Esta transición puede ser considerada como un continuo que se desplaza desde un sistema muy controlado y centrado del docente ante un sistema centrado en el estudiante donde ambos comparten la autoridad y el control del aprendizaje.

La importancia antes de abordar el concepto de grupo y de aprendizaje colaborativo en la bibliografía revisada se tiende a pensar que la colaboración es el mecanismo que causa el aprendizaje. En esta postura se sostiene, que los sistemas cognitivos individuales no aprenden porque ellos son en primer término individuos, sino, porque realizan algunas actividades, lecturas, construcciones, y predicciones que estimulen algún mecanismo de aprendizaje: inducción, deducción, compilación. Igualmente, las parejas no aprenden porque están de a dos, sino porque ellas realizan algunas actividades que estimulan algunos mecanismos de aprendizaje específicos.

La cognición individual, no se suprime en la interacción de pareja, pero sí se observa que entre sujetos generan actividades extras, explicaciones, desacuerdos, regulación mutua, despiertan mecanismos cognitivos adicionales, internalización, extracción, conocimiento que son en definitiva a través de los cuales aprendemos. Se piensa que no hay garantía, que aquellos mecanismos propios del aprendizaje ocurran sólo en la interacción colaborativa; aunque es frecuente que se desarrollen durante el aprendizaje colaborativo (AC) más que estando sólo.

Según los expertos, los mecanismos potencialmente involucrados en el AC, a nivel de neuronas son los mismos que aquellos potencialmente involucrados en la cognición individual.

El tipo de grupo para aprender colaborativamente, para (Webb, 1991) quien estudió la composición de los grupos en relación a la capacidad para alcanzar objetivos y llegó a la conclusión que el grupo moderadamente heterogéneo (con integrantes con habilidad alta, media y/o baja), facilita el desarrollo de intercambio y de explicaciones durante el proceso de aprendizaje. Aclara que aquellos grupos

heterogéneos que integran a personas con habilidades altas, medias y bajas normalmente no son tan efectivos como el primero, porque los estudiantes de habilidad media son casi siempre excluidos de la interacción.

Los grupos homogéneos de estudiantes con habilidades altas, según este autor, tampoco son buenos grupos porque asumen que todos conocen la solución del problema. Por último, los grupos homogéneos de habilidades bajas tienen límites, porque no cuentan con las herramientas para ayudarse creativamente entre pares.

Los requisitos para hablar de colaboración en los grupos, se denomina colaborativa si las parejas están:

- a) más o menos en el mismo nivel y existe simetría,
- b) tienen una meta común y
- c) bajo nivel de división del trabajo.

a) Simetría de los conocimientos del grupo hay varios tipos: · Simetría de acción es hasta donde se permite el mismo rango de acción a cada agente · Simetría de conocimiento (o habilidades o desarrollo) es hasta dónde los agentes poseen el mismo nivel de conocimientos, o de habilidades o desarrollo. La simetría se confunde frecuentemente con la heterogeneidad. Dos aprendices pueden tener un nivel similar de expertiz, pero diferentes puntos de vista acerca de la tarea. Simetría de status es hasta donde los agentes tienen un status similar con respecto a su comunidad, puede ser objetiva o subjetiva.

Las interacciones pueden ser afectadas por el hecho de que un agente crea que su partner como más experto, y por lo tanto asume una posición más débil en la argumentación. No hay situaciones de simetría de conocimientos pura. No hay dos individuos en el mundo con el mismo conocimiento. La simetría puede cambiar con el tiempo, este es el caso cuando al realizar una tarea uno de los compañeros tiene más habilidad que el otro en el desarrollo de un ejercicio. Sintetizando una pequeña asimetría del conocimiento entre parejas se considera generalmente aceptable, porque supuestamente conduce a la interacción de conflictos.

Considerando a Piaget argumentaba, que las relaciones de un niño o joven con un adulto llevan a relaciones de poder asimétricas, y en tales situaciones el adulto, o si se trata de pares, el más capaz tiende a dominar, lo que impide que se produzca un

cambio cognitivo genuino entre las partes comprometidas. Por este motivo los investigadores han intentado determinar el grado óptimo de la asimetría llegando a la conclusión de que si es demasiado pequeña no producirá la interacción y si es demasiado grande se inhibirá el real intercambio.

b) El segundo criterio, es que uno generalmente espera, que agentes colaborativos tengan metas comunes mientras la competencia descansa en estos conflictos. Este criterio no es compartido por todos los investigadores y aclaran que uno no puede simplemente asumir que los partner tienen metas totalmente compartidas, por el sólo hecho que los agentes externos fijan estas metas. Las metas compartidas, pueden ser sólo parcialmente establecidas al comienzo de la colaboración. Los individuos involucrados tienen que negociar, y probablemente revisar esta negociación mientras avanza el trabajo. Establecer metas comunes, es parte de la construcción de bases comunes. A través de la negociación, el agente no sólo desarrolla metas compartidas, sino que, los miembros involucrados llegan a estar mutuamente conscientes de sus metas.

c) El tercer criterio tiene que ver con el grado de división del trabajo entre los miembros del grupo. La colaboración y la cooperación como vimos al inicio, son usadas muchas veces como sinónimos, en cambio para nosotros, es distinto y así se consigna en la división del trabajo. En la cooperación los compañeros, dividen el trabajo, resuelven las tareas individualmente y luego juntan los resultados parciales en un resultado final. En la colaboración, los miembros del grupo realizan los trabajos juntos, existe una baja división de la labor, sin embargo alguna división espontánea puede ocurrir, aun cuando dos personas la realizan. Por ejemplo, un integrante del grupo, se responsabiliza por los aspectos de bajo nivel de la tarea y el otro se centra en los aspectos estratégicos.

En la división del trabajo colaborativo los estratos tienen que estar altamente entrelazados, un sujeto monitorea al otro, a diferencia del cooperativo, en que las subtarear son independientes. En el aprendizaje colaborativo, la división horizontal de la labor es inestable. Los roles pueden variar en pocos minutos, transformándose el regulador, en el regulado, mientras que el aprendizaje cooperativo, se refiere a una división más fija de la labor, generalmente.

Las características de aprender colaborativamente son:

a) La interactividad. No puede haber aprendizaje colaborativo, sin la interacción de las partes. El aprendizaje se produce en la intervención entre dos y más, mediado por un intercambio de opiniones y puntos de vista. La importancia de esta interacción no es la cantidad de intercambios e intervenciones que se produzcan, sino el grado de influencia que tiene la interacción en el proceso cognitivo y de aprendizaje del compañero. Sintetizando la reflexión en el intercambio de ideas al analizar entre dos y más un tema común, a través de la que se obtiene un resultado enriquecido.

b) Cuando se piensa en el uso de las tecnologías de la información para aprender, vemos que existen dos momentos significativos en el proceso de aprendizaje. El sincrónico, que requiere de respuestas inmediatas, al igual que un diálogo en vivo, o una conversación presencial, en la que dos agentes se retroalimentan y las palabras del uno gatillan al otro nuevas ideas y respuestas. Este diálogo está orientado a hacer algo juntos, lleva a la situación que es necesaria la sincronía.

Se piensa que no es posible generar conocimiento sin respuestas inmediatas, porque provocaría desmotivación y descontextualización en una de las partes. Esta sincronía es la que defienden algunos teóricos al referirse a la colaboración, afirmando que es “una actividad coordinada y sincrónica, que surge como resultado de un intento continuo por construir y mantener una concepción compartida de un problema”. Sin embargo, al crear un nuevo conocimiento, al construir juntos, corresponde a una segunda fase más reflexiva que pertenece al mundo individual.

En esta etapa de reflexión del aprendizaje colaborativo, entra a intervenir a la comunicación asincrónica. A través de ella, y tras una asimilación del conocimiento adquirido, el sujeto podrá aportar los resultados más concluyentes. El construir el conocimiento, no sólo es un proceso social, sino también, tiene un carácter individual de reflexión y de interiorización que valida el espacio asincrónico de la comunicación. Es en ella donde se pueden expresar los resultados madurados personalmente, y no sólo como consecuencia de un diálogo interactivo.

c) La negociación es un proceso por el cual dos o más personas intentan superficialmente obtener consentimiento y acuerdos en relación a una idea, tarea o

problema. Es un elemento distintivo de las interacciones colaborativas, y tiene especial importancia cuando se trata de negociar significados. Para algunos autores, la negociación del significado no es un defecto de la interacción, sino que es constitutiva de ella hasta el punto que el mecanismo de interacción permite que emerja una comprensión mutua. Así afirma que sin negociación el diálogo se transforma en un monólogo, a la vez que la función del interlocutor se reduce a la de un simple receptor de mensaje.

La diferencia principal entre la interacción colaborativa y aquella que es jerarquizada, reside en que el sujeto involucrado, no impone su visión por el sólo hecho de tener autoridad, sino, que el gran desafío es argumentar según su punto de vista, justificar, negociar e intentar convencer a sus pares.

Como consecuencia, se observa que la estructura del diálogo colaborativo, es más compleja que la del diálogo tutorial. Esto es porque desde el punto de vista de las escuelas lingüísticas, la negociación que se produce en el diálogo, no es un tipo de secuencia aislada, sino, que es un proceso propio y constitutivo de todo diálogo.

Para (Dillenbourg & Baker, 1996) la negociación sólo puede ocurrir si es que hay un espacio para que ésta ocurra. Con ello postulan que la negociación también puede ser inhibida. Un ejemplo es, cuando la negociación a nivel de tareas se obstruye con tareas triviales, en las cuales no hay nada en qué ponerse de acuerdo.

El aprendizaje colaborativo con soporte computacional en el enfoque sociocultural, se han hecho importantes derivaciones educativas: conceptos como, el trabajo en equipo, aprendizaje colaborativo que se esgrimen como orientadores de las nuevas tendencias, incluyendo el uso de las TIC.

Siguiendo a (Crook, 1998) quien dice que es en este contexto teórico que se desarrolla el nuevo paradigma denominado Computer Supported Collaborative Learning o Aprendizaje Colaborativo Asistido por Computador, en adelante.

Las experiencias del Aprendizaje Colaborativo Asistido por Computador, apuntan a entender el aprendizaje como un proceso social de construcción de conocimiento en forma colaborativa. Podemos definirla como una estrategia de enseñanza – aprendizaje por la que interactúan dos o más sujetos para construir conocimientos, a

través de la discusión, reflexión y toma de decisiones, procesos en el cual los recursos informáticos actúan como mediadores. Este proceso social trae como resultado la generación del conocimiento compartido, que representa al entendimiento común de un grupo con respecto al contenido de un dominio específico.

En el Aprendizaje Colaborativo Asistido por Computador se dan las siguientes premisas:

- El aprendizaje se realiza mediante procesos telemáticos a través de una construcción colectiva.
- La mediación principal se produce a través del computador y sus recursos asociados.
- El conocimiento se construye socialmente a través de la interacción profesor – alumno, alumno – profesor (no es un proceso jerarquizado, ni con orden de precedencia).

El Aprendizaje Colaborativo Asistido por Computador es habitualmente utilizado con grupos de hasta 40 sujetos o más, siguiendo trabajos y cursos de hasta un año, lo que contrasta con los grupos pequeños de colaboración de 2 a 5 miembros, con tiempos limitados de trabajo de no más de una hora para mantener una mejor efectividad en el aula o en el espacio de clases.

Entre los logros del aprendizaje colaborativo asistido por computador podemos identificar las siguientes competencias; según (Johnson, 1993):

1. Generan una interdependencia positiva, abarcando las condiciones organizacionales y de funcionamiento que deben darse al interior del grupo. Los miembros del equipo se necesitan unos a otros y confían en el entendimiento y éxito de cada persona. EL Aprendizaje Colaborativo Asistido por Computador considera interdependencia en el establecimiento de metas, tareas, recursos, roles, premios.
2. Promueve la interacción de las formas y del intercambio verbal entre las personas del grupo, lo que afecta finalmente los resultados del aprendizaje. En la medida en que se posean diferentes medios de interacción, el grupo podrá enriquecerse, aumentar sus refuerzos y retroalimentarse.

3. Valora la contribución individual dado que cada miembro del grupo asume íntegramente su responsabilidad en la tarea, a la vez que al socializarla recibe las contribuciones del grupo.
4. Estimula habilidades personales y de grupo al permitir que cada miembro participante desarrolle y potencie las habilidades personales y grupales como: escuchar, participar, liderar, coordinar actividades, realizar seguimiento y evaluar.
5. Obliga a la autoevaluación del grupo. El aprendizaje colaborativo exige evaluar la efectividad del grupo, evaluar lo realizado por los integrantes en la consecución de los objetivos. Johnson, al referirse a los logros que se consiguen a través de las tareas grupales mediadas por computador destaca: - Promueve el logro de objetivos cualitativamente más rico en contenido, pues reúne propuestas y soluciones de varias personas del grupo. -Aumenta la motivación por el trabajo individual y grupal, dado que hay una mayor cercanía entre los miembros del grupo y compromiso de cada sujeto con el resto. -Aumenta el aprendizaje de cada cual, debido a que se enriquece la experiencia de aprender.
6. El aprendizaje colaborativo con redes, al respecto, parece importante mencionar que el Aprendizaje Colaborativo Asistido por Computador, puede ser complementado con las posibilidades de trabajo colaborativo a través de las redes Computer Supported Collaborative Work. Los autores que analizan el aprendizaje colaborativo desde la óptica de las redes de computadores, han realizado una síntesis acerca de los procesos y condiciones internas y externas que se producen a través del aprendizaje con redes. En cuanto (Kaye, 1991) define seis elementos como los más importantes a tratar de delimitar el campo del aprendizaje colaborativo en redes.
 - El aprendizaje es un proceso individual, influido por una variedad de factores externos, incluyendo las interacciones grupales e interpersonales.
 - Las interacciones de grupo e interpersonales implican el uso del lenguaje (como proceso social) en la reorganización y modificación de las estructuras de conocimiento y comprensión de cada persona, por lo que el aprendizaje es simultáneamente un fenómeno social y privado.

- Aprender colaborativamente implica intercambio entre pares, interacción entre iguales, y capacidad de intercambio de roles, de tal manera que diferentes miembros de un grupo o comunidad pueden desempeñar distintos roles (Alumno, profesor, documentalista, gestor de recursos, facilitador) en diferentes momentos, dependiendo de las necesidades.

- La colaboración lleva a la sinergia, y asume que, de alguna forma el “todo es más que la suma de las partes”, de tal forma que aprender colaborativamente tiene el potencial de producir ganancias de aprendizaje superiores al aprendizaje aislado.

- No todas las tentativas en el aprendizaje colaborativo tienen éxito, ya que bajo ciertas circunstancias, la colaboración puede conducir a la conformidad, a procesos inútiles, falta de iniciativa, malentendidos, conflictos y compromisos; los beneficios potenciales, no siempre son alcanzados.

- El aprendizaje colaborativo no implica necesariamente aprendizaje en grupo, sino la posibilidad de ser capaz de confiar en otras personas para apoyar el propio aprendizaje y proporcionar la feedback, como y cuando sea necesario, en el contexto de un entorno no competitivo.

7. Luego de revisar la bibliografía expuesta y la sistematización de experiencias sobre aprendizaje colaborativo, se considera algunas conclusiones en relación a lo expuesto como significativas:

- El aprendizaje colaborativo a través del uso de las TIC tiene como elemento central del proceso; el lenguaje, el uso de conceptos abstractos, el intercambio y las aproximaciones sociales, la revalorización del discurso y lo social, a diferencia de lo que señalan algunos autores que la cultura visual, integrada por la televisión y las TIC, produce un deterioro cognitivo en el individuo posmoderno, transitándolo de un homo sapiens a otro videns.

- En el aprendizaje colaborativo se produce un alto nivel de éxito entre los estudiantes por el proceso cognitivo que ocurre durante el aprendizaje, cimentado básicamente por el diálogo, por la expansión de las capacidades conceptuales y por el alto nivel de interacción.

- En el aprendizaje colaborativo se estimula la iniciativa individual, los integrantes del grupo participan con sus habilidades en la toma de decisiones, a la vez que se despierta la motivación de todos los miembros del grupo favoreciendo una mejor productividad.
- Por último es importante verificar lo que destaca (Johnson, 1993), que el aprendizaje colaborativo aumenta la seguridad en sí mismo, incentiva el desarrollo de pensamiento crítico, fortalece el sentimiento de solidaridad y respeto mutuo, a la vez que disminuye los sentimientos de aislamiento.

Para Foucault (1966), retoma la idea de episteme, propuesta por Hegel y revitaliza el concepto. Desde la episteme de esta época se puede analizar las condiciones en que las actividades que se realizan en el ciberespacio cambian los procesos de construcción de conocimientos en tanto modifican las formas del pensamiento, traspasando las categorías del pensamiento moderno, es decir, comprobable, cuantificable, invariable y predictivo (Villoro, 1988).

Según (Negroponte, 1995). Este espacio virtual es intangible, está compuesto por bits y no por átomos. Por su intangibilidad, las representaciones gráficas suelen hacerse con ingredientes similares de 1 y 0, en alusión evidente al sistema binario. También la cultura digital es representada gráficamente de forma similar.

Fundamentos de la enseñanza – aprendizaje colaborativo, la perspectiva de Piaget y Vigotsky es, sin duda, una alternativa a tener en cuenta en la enseñanza actual. Podemos situar el aprendizaje cooperativo en un punto de confluencia de las aportaciones hechas desde la Pedagogía, resaltando el papel que encierra la escuela como potenciadora de cambio, a través de todo el proceso educativo, y desde la Psicología Social, enfatizando la influencia de la relación con los iguales, del grupo y de los refuerzos sociales.

Son numerosas las publicaciones que exponen los elementos básicos del aprendizaje cooperativo y el modo de llevarlo a los diferentes escenarios, así como las que ofrecen experiencias de trabajo cooperativo en el aula indicando los resultados que se alcanzan con este tipo de metodología. Sin embargo, se hace necesario resaltar la dinámica interna de este método de trabajo para poder

comprender mejor su funcionamiento y encontrar la justificación teórica a los resultados que con él se obtienen.

Al respecto, la interacción social, la socialización consecuente y la construcción social de la inteligencia constituyen algunos de los fundamentos psicosociales del aprendizaje cooperativo. Éste incide tanto en el desarrollo personal y cognitivo del alumnado como en la socialización.

Fueron los seguidores de Piaget, Perret-Clermont (1984), Mugny y Doise (1979; 1983), entre otros, quienes dieron el salto de una psicología cognitiva, centrada en un enfoque individualista del desarrollo cognitivo, a una psicología social evolutiva que define las realidades psicológicas relacionadas con el concepto de inteligencia con realidades sociales por naturaleza.

Es a partir de los trabajos desarrollados por Luria, Leontiev y Vygotsky (1973), junto a las aportaciones hechas por la Escuela de Ginebra, heredera del legado de Piaget, como surge un nuevo planteamiento que supera la controversia planteada entre lo individual y lo social.

Hasta hace poco tiempo, el estudio del desarrollo de los procesos cognitivos del niño se hacía desde una perspectiva individual; el niño, a medida que crecía y maduraba, iba cubriendo etapas, adaptándose a su entorno físico. Pero estos trabajos pronto abrieron camino a una investigación social de la inteligencia que considera que los seres, al desarrollarse, no sólo entran en relación con el mundo físico, sino también con el social; más aún, éste es el elemento clave del desarrollo de la inteligencia. El desarrollo es mucho más que la actualización de potencialidades; es un concepto dinámico y complejo formado por procesos abiertos, tendentes a la integración; la interacción del niño con su medio físico y social es la clave para que se produzca (Lacueva, 2000)

Ciertamente, autores como Vygotsky, Mead o incluso el propio Piaget, admitían que el entorno de los niños era un elemento dinamizante de su propio desarrollo intelectual; pero no llegaron a darle el rango que la Escuela de Ginebra, seguidora de Piaget, le ha dado. Doise, Mugny y Perret-Clermont se encontraron con la necesidad de sobrepasar el individualismo epistemológico de Piaget y encontraron en el hecho social la clave para muchos problemas que se habían enquistado sin

posible solución. Esta tríada ginebrina pasó de una psicología bipolar —sujeto-objeto— a otra tripolar —sujeto otro-objeto— abriendo paso a la Psicología Social Evolutiva, en la que el aprendizaje escolar cooperativo ocupa un importante lugar.

La Escuela de Ginebra, representada fundamentalmente por los autores citados, pretende unir el enfoque genético con el psicológico y el sociológico por considerarlos complementarios. El eje central de sus aportaciones es que el pensamiento se elabora a través de la confrontación con los otros, es decir, a través del conflicto sociocognitivo.

Aunque son los autores de la Escuela de Ginebra los principales defensores de esta idea y quienes la han desarrollado y realizado numerosos trabajos de investigación, sus orígenes podemos buscarlos muchos años antes. Ya en el siglo XIX, Cattaneo adelantaba este enfoque en una conferencia impartida en 1863 en el Instituto Real de Milán, donde usaba el término de “Psicología Social” y la definía como una *Psicología delle menti associate*. La originalidad de este autor se basa en que, por primera vez, se esboza el tema del conflicto entre varias mentes como generador de ideas nuevas.

También Baldwin (1982) situaba los orígenes del lenguaje y de la inteligencia en lo social, entendiendo que en el desarrollo del individuo, la idea del yo, separada y personal, se produce tardíamente y como consecuencia de un proceso reflexivo. Los primeros estadios del pensamiento dualista son, para él, profundamente sociales. El niño considera su propio yo como parte de un todo más grande; y por eso consideró que la psicología debe ser una ciencia más social que individual.

Desde el punto de vista de la Escuela de Ginebra, el desarrollo cognitivo está determinado por factores psicosociales; esta posición la apoyan autores como Wallon (1976), quien considera que las explicaciones que se pueden dar a este tema desde la psicología, ocupan un lugar intermedio entre la biología y la sociología; defiende que el mayor desarrollo de los lóbulos cerebrales y el mayor número de sinapsis en el ser humano son consecuencia de la interacción de unos con otros. Y considera que campos enteros de la corteza cerebral quedarían mutilados sin estas interacciones sociales.

Del mismo modo afirma que lo que distingue a la especie humana de otras especies del reino animal, es precisamente la configuración de sus hemisferios cerebrales y su desarrollo se debe a las relaciones e interacciones que mantiene con sus iguales.

Por lo tanto, entiende que el desarrollo cognitivo, pasa necesariamente por un desarrollo social. El proceso de pensar tiene, por tanto, una dimensión social; se hace necesario, como adelantaban Mugny y Doise (1983, 25), el desarrollo de una teoría que estudie “los vínculos entre lo cognoscitivo y lo social; y que deba por tanto, permitir salir de los callejones sin salida que caracterizan a los estudios actuales de la inteligencia”. Piaget inicialmente destacó el papel social de la inteligencia cuando afirmaba que el paso del “autismo” a la “personalidad” es fruto de la relación del niño con su medio; y no sólo como un intercambio sino como un proceso creador de nuevas etapas.

Para Piaget, el papel de los factores sociales en el desarrollo se justifica en situaciones en que el conflicto cognitivo se manifiesta de manera clara. Considera que la interacción social favorece el desarrollo del razonamiento lógico y la adquisición de contenidos escolares; “en realidad, el intercambio de pensamientos con los otros, es precisamente, lo que nos permite de tal manera descentrarnos y nos asegura la posibilidad de coordinar interiormente las relaciones que emanan de puntos de vista diferentes. No se ve claro cómo, sin la cooperación, podrían los conceptos conservar su sentido permanente y su definición; la misma reversibilidad del pensamiento se halla ligada a una conservación colectiva, fuera de la cual el pensamiento individual no dispondría sino de una movilidad infinitamente más restringida” (Piaget, 1983, 180)

El discurso de Vygotsky tiene una orientación diferente a la de Piaget. El niño va de lo social a lo individual. Primero hay un lenguaje interpersonal y posteriormente intrapersonal; primero entre individuos y luego dentro del niño. Así, el desarrollo se produce cuando la regulación interpsicológica se transforma en regulación intrapsicológica.

Para Vygotsky (1978), el aprendizaje consiste en la interiorización de procesos sociales interactivos; y, por lo tanto, defiende que la exposición del niño a una forma de regulación social le permite dominar problemas difíciles antes de ser

capaz de resolverlos por sí mismo, puesto que la experiencia de formas sociales de regulación le suministra herramientas para manejar esos problemas. Cuando el alumno puede aplicar esta comprensión social asimismo es cuando está en condiciones de resolver, de manera independiente, tareas que antes sólo podía hacer con ayuda de otros.

Así para Vygotsky, la interacción social se convierte en el origen y motor del aprendizaje y del desarrollo intelectual. No afirma sólo que la interacción social desemboca en el desarrollo de las capacidades intelectuales, sino que los verdaderos medios utilizados en la interacción social son asumidos e interiorizados por el niño, lo cual explica su desarrollo.

En la teoría de Vygotsky las consecuencias cognitivas de la interacción entre iguales explican el valor intelectual de la interacción entre compañeros. En esta línea de trabajo, la Escuela de Ginebra estudia la dimensión social de lo cognitivo con el objetivo de lograr comprender cuáles son las características de las interacciones sociales y las condiciones de sus efectos sobre la organización de la actividad intelectual propia del individuo.

En cuanto al papel del conflicto socio cognitivo en el desarrollo intelectual, la Escuela de Ginebra, partiendo de los trabajos de Piaget, trata de dar respuesta a la necesidad de elaborar modelos que permitan comprender cómo las estructuras mentales superiores son el resultado de transformaciones y coordinaciones de otras estructuras inferiores.

Mugny y Doise (1983, 38) afirman: Nuestra meta es proponer una definición social que integre esta concepción piagetiana de la inteligencia. Si Piaget describe la actividad intelectual como una coordinación, se piensa que esa coordinación no es solamente de naturaleza individual, sino que es igualmente de naturaleza social. Esta Escuela sostiene que el desarrollo cognoscitivo es el resultado de la coordinación de las acciones de un niño con las de los otros niños, siendo difícil imaginar que un niño pueda avanzar y progresar intelectualmente si no entra en contradicción con otro. Considera que el niño aprende a manejar sus herramientas cognoscitivas a través de actividades estructurantes que es de naturaleza social, ya que se centra en las acciones y juicios de los demás. En la búsqueda del equilibrio

dentro de esa realidad que integra los distintos puntos de vista propios y de los demás, es donde se produce el avance intelectual.

Para los autores de la Escuela de Ginebra está claro que la interacción social no lleva por sí misma al progreso cognitivo, sino que, lo hace a través de la aparición del conflicto sociocognitivo. Estos autores han estudiado con mucho interés el concepto de centración: noción importante en la teoría de Piaget, que hace referencia al uso de un esquema cognoscitivo que no está todavía insertado en la estructura de conjunto.

Perret- Clermont (1984) formula la hipótesis, que un proceso fundamental en que la interacción provoque el desarrollo de las capacidades cognitivas es, que se suscite un conflicto entre centraciones diferentes, ya que su resolución va a implicar la elaboración de sistemas que puedan coordinar en diferentes centraciones. Así, la confrontación entre las afirmaciones de un sujeto y las de los demás llega a modificar el razonamiento del individuo si éste es capaz de la acomodación necesaria para la elaboración de nuevas coordinaciones.

El conflicto aparece, por tanto, como mediador entre la interacción entre compañeros y la reorganización cognitiva. El desarrollo cognoscitivo se manifiesta cuando el niño participa en interacciones sociales, que serán estructuradoras en tanto en cuanto susciten un conflicto de respuestas entre los compañeros. De este modo, las interacciones sociales, en cuanto estructuradoras, crean una actividad cognitiva que lleva a la construcción de nuevas coordinaciones.

Los autores ginebrinos se refieren, por tanto, a un modelo de conflicto que se caracteriza por ser estructurador y constructivo. Estructurador, porque varios discursos se contradicen simultáneamente durante las interacciones, dificultando la coordinación; y constructivo, porque el desarrollo de la inteligencia se realiza a través de esas interacciones conflictivas que se resuelven en nuevas coordinaciones.

Este conflicto es considerado el verdadero causante del desarrollo intelectual, al suscitar tensión mediante el enfrentamiento y llegar al equilibrio mediante la cooperación. Además, esta Escuela entiende que la interacción social no es unidireccional, sino circular, y que progresa en espiral; el dominio de ciertas

coordinaciones permite al sujeto participar en interacciones más elaboradas que, a su vez, se convierten en fuente de desarrollo cognoscitivo.

Si la inteligencia tiene un desarrollo psicosocial, éste es precisamente consecuencia de la interacción y, más concretamente, de las actividades de cooperación. “La causalidad que atribuimos a la interacción social no es unidireccional, es circular y progresa en espiral: la interacción permite al individuo dominar ciertas coordinaciones que le permiten entonces participar en interacciones sociales más elaboradas, que a su vez, se convierten en fuente de desarrollo cognoscitivo para el individuo (...) Interacciones sociales más complejas favorecerían la aparición de capacidades cognoscitivas más evolucionadas que, a su vez, permitirían a los individuos participar en formas aún más complejas de interacciones sociales” (Mugny y Doise, 1983, 38-39).

De acuerdo con Mark Zuckerberg cuando dice que ha cambiado completamente la forma de relacionarnos, nos ayuda a interactuar de una manera imprevista que obliga a los niños ser supervisados por un adulto para asegurar que su uso en el sistema sea de manera positiva sin necesidad de entrar a páginas que pueden bloquear su capacidad de niños o de la edad en la que se encuentren para evitar que sea de prejuicio para su seguridad y desarrollo normal.

En Estados Unidos, para la agencia de investigación de mercados “Nielsen”, cada persona usa el sitio web, siete horas al mes. Cabe resaltar que es de mayor cantidad en comparación con Yahoo que solo usan dos horas y media. Esto se ha visto capitalizada como negocio ya que el márketing digital de hoy en día crece a gran velocidad. Skipe, fundada en 2003 y vendida a Microsoft por 8 500 millones de dólares, es otra joya arrojada por la tecnología en inicios del siglo XXI. Skipe literalmente inventó un gran negocio para el mundo de las telecomunicaciones, a la vez que se encargó de reducir el costo de las llamadas a través de videos conferencias, aunque pocos conocen aún sus bondades en favor de la persona. Para Milward-Brown, el valor es de 153 285 millones de dólares, lo cual representa un logro de Apple que ha llegado a dominar el mundo de la tecnología, superando a gigantes como Microsoft, HP, Dell, y otros.

Los jóvenes se relacionan tanto con el mundo real como digital sin haber diferencia entre ambos, la interacción está dejando de ser física por convertirse en virtual porque se ha convertido en costumbre y como tal es cultura digital. La hipótesis del conflicto sociocognitivo parte de la teoría de Piaget relativa al papel de los factores sociales en el desarrollo. Piaget consideraba cuatro factores necesarios para el desarrollo cognitivo: la maduración, la experiencia con el medio físico, la experiencia con el medio social y un último factor fundamental, el equilibrio o autorregulación.

Vemos así integradas las teorías de Piaget y de Vygotsky, ya que, para que la interacción entre compañeros eleve el desarrollo del razonamiento lógico es necesario un proceso de reorganización cognitivo que se provoca en la resolución del conflicto; y, precisamente, los individuos implicados son capaces de resolver este conflicto cuando las perspectivas involucradas son moderadamente discrepantes. Queda aquí patente la importancia de que el conflicto se desarrolle en la Zona de Desarrollo Próximo de los individuos que lo comparten.

Piaget y Vygotsky coinciden en dos aspectos fundamentales: en primer lugar, convergen en considerar que las dos cuestiones esenciales que debe desarrollar la escuela para la adquisición y logro de los objetivos por parte de los estudiantes son la acción y la interacción; y, en segundo lugar, ambos parten de considerar que existe una estrecha relación entre el nivel de desarrollo del individuo y su capacidad de aprendizaje (Serrano, Pons y Ruiz, 2007)

Así pues, la interacción social genera progreso intelectual; pero no automáticamente sino a través del conflicto sociocognitivo, ya que, la construcción de la inteligencia se realiza mediante la resolución de confrontaciones en las que las centraciones propias se ven interpeladas por otras interacciones estructurantes, que no se sustentan en la imitación.

La Escuela de Ginebra se opone así a las tesis del modelado (Perret-Clermont, 1984).

Los niños no sólo aprenden por imitación de un modelo superior. En la interacción social tanto los niños de nivel inferior, como los del nivel superior, se benefician de

la relación, respondiendo a situaciones que no hubieran podido resolver individualmente.

El modelado no explica suficientemente la aparición de ciertas conductas de rango superior. Para explicar cómo se efectúan las coordinaciones cognitivas, Piaget propone la teoría del equilibrio. El niño reacciona ante las perturbaciones que provienen de los conflictos entre sus propias respuestas. El papel que juega esa perturbación en el desarrollo cognoscitivo, como afirman Mugny y Doise (1983), es fundamental: “Nosotros consideramos que esta perturbación es, sobre todo, de naturaleza social.

En efecto, cuando otro introduce firmemente una centración opuesta a aquella del niño, éste último se enfrenta no sólo a un conflicto de naturaleza cognoscitiva, sino también a uno de naturaleza social. Este conflicto sociocognitivo, que hace coexistir dentro de una misma situación y al mismo tiempo dos centraciones opuestas, no puede ser negado tan fácilmente como un conflicto resultante de las oscilaciones entre centraciones individuales provisionarias y sucesivas.” (p. 46-47).

Las razones que encuentran los autores ginebrinos para explicar por qué este conflicto sociocognitivo es fuente de progreso intelectual, son las siguientes:

- Cuando el niño da una respuesta, es porque le parece la más idónea dentro de su repertorio; al enfrentarse a sus compañeros descubre otras alternativas y eso le genera un conflicto a la vez cognitivo y social. Cognitivo, porque no puede integrar a la vez sus respuestas y las de sus compañeros; no puede explicarse a sí mismo y a los demás simultáneamente. Y social, porque el desequilibrio se inscribe en las relaciones con sus compañeros y necesita resolverlo.
- La segunda razón es que el niño se encuentra con otros puntos de vista que pueden, incluso, estar equivocados; pero que son suficientes para descentrarle y progresar.
- En tercer lugar, el conflicto sociocognitivo provoca que el niño sea cognoscitivamente activo al necesitar coordinar distintas alternativas. Esta actividad, además, le lleva a implicarse en una relación social específica con el

otro. Por lo tanto no sólo activa su inteligencia, sino también quiere resolver su relación personal con los otros.

Valorando los fundamentos del modelo de cultura digital, el pensar y actuar colaborativamente en red, es uno de los puntos pedagógicos fuertes del desarrollo educativo de Internet. No obstante, este giro colaborativo no es instrumental sino más bien representacional. Si Internet nos abre las puertas a una interacción basada en una comunicación y en un entorno en red, la colaboración nos advierte sobre la importancia de “el otro” en la construcción social del aprendizaje. Pero esto no surge de forma espontánea, requiere un aprendizaje que debe estar integrado en las propias estrategias y actividades. De hecho, la Internet nos ayudará a aprovechar los beneficios de la colaboración siempre y cuando se entienda que no basta formar parte de los flujos en red, sino, que hace falta implicarse en tareas que exijan la coordinación grupal.

2.2 BASE CONCEPTUAL.

La cultura.- es una especie de tejido social que abarca las diversas formas y expresiones de una sociedad determinada, se consideran el conjunto de esquemas mentales y de conducta, mediante los cuales la sociedad consigue la satisfacción de sus miembros, integrando valores, ideas y actitudes que, al transformarlos esculpe el comportamiento humano.

La cultura digital.- es el conjunto de todas las formas y medios de información basados en tendencias tecnológicas que adaptan a una comunidad a la evolución informática; es una serie de costumbres, conocimientos, formas de ser y pensar que tiene una sociedad en usar la tecnología; aprende a usarla y conocer las nuevas herramientas que están a disposición para su uso.

Entre sus principales características que la conforman están: la Hipertextualidad, Multimedialidad, Interactividad y Actualización.

La hipertextualidad.- es un conjunto de textos ligados entre sí, por medio de conexiones; es decir, es un conjunto de enlaces que llevan al usuario a más información relacionada con el tema en estudio.

La multimedialidad.- se considera a la implementación de los diversos medios de la información, no solo el texto sino también videos, fotos, imágenes para obtener una mejor comprensión.

La interactividad.- es una de las características, presentes más importantes en estos medios ya que nos da la oportunidad de opinar por la información que se nos presenta en la red, mediante foros, correos electrónicos, chat; obteniendo respuestas al instante como si la interacción fuera cara a cara. La actualización es ofrecida por los diferentes sitios Web que están actualizándose constantemente de acuerdo a los nuevos métodos que presenta su continuidad.

Las formas en que los estudiantes de la educación básica regular construyen conocimientos académicos apoyados en el uso de los recursos digitales, constituye un fenómeno comunicacional y sociocultural que rebasa lo tecnológico y como consecuencia, su estudio no puede circunscribirse únicamente dentro de lo instrumental. Por ende en este capítulo se evoca a la revisión de diferentes estudios sobre ciberespacio y cultura digital para cartografiar los fundamentos teóricos a partir de un análisis de la vivencia empírica. Los recursos y contenidos digitales del ciberespacio son organizados con cierta lógica por los usuarios, a partir de ciertas intencionalidades propias de los sujetos. Existe una amplia gama de recursos y contenidos digitales que se articulan de diferentes formas en función de la variedad de los usos que los usuarios hacen de ellos.

El ciberespacio.- es el contexto donde se genera la cultura digital. Desde hace algunos años se ha convertido el ciberespacio en un lugar paralelo en donde se distribuye y retoma información en las que se pueden construir nuevos conocimientos a través de los códigos que se recibe de la misma.

La cultura digital o cibercultura.- es el dispositivo de esta episteme por medio del cual se configura de lo real en lo virtual y permite analizarla desde su heterogeneidad y su complejidad y observarla como un fenómeno socio-comunicativo, donde se crean códigos, prácticas, normas y comportamientos específicos como superestructura paralela al mundo real, físico o analógico. Desde esta perspectiva se busca ubicar las líneas de tensión, a partir del reconocimiento en la educación básica regular que se integren con su comunicación y cultura a través

de un modelo para una sociedad actual. La cultura digital confronta tensiones entre una gama de conocimientos que provienen de diferentes áreas, desde los conocimientos tradicionales hasta los académicos y científicos. De ahí que las prácticas académicas realizadas en el ciberespacio configuran sistemas en las que se estructuran recursos y contenidos que al ser articulados generan un efecto dialéctico porque ayuda a los sujetos al logro de determinados objetivos y crea nuevas redes que modifica el conjunto de elementos que la conforma.

La tecnología.- es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer sus necesidades esenciales personales en la actividad diaria. No podemos concebir, no pasar un tiempo frente a una computadora, revisando el e-mail, algún archivo de office, navegar en el Internet, en el iPad, actualizar nuestras redes sociales a través del celular, chatear vía Skype, Facebook y/o watssap. Pero si retrocedemos dos décadas donde esas tecnologías no existían en el mercado y nuestra vida surgía a un ritmo de manera menos acelerada de lo que se vive hoy, era otra forma de vida más inocente se podría decir porque la información tecnológica no llegaba a los hogares con la facilidad de hoy en día que nos ha llevado a ser personas diferentes a unas dos décadas anteriores.

El Facebook.- es una red social de mayor acontecimiento tecnológico en que acceden con facilidad los niños, jóvenes y adultos, de la misma manera **el Watssap** que no solo es una red de comunicación sino pueden acceder a los diferentes aplicativos para tomar fotos, enviar, reenviar, copiar y eliminar archivos de acuerdo a la necesidad del usuario.

La experiencia educativa en un proyecto comunicativo propio en el que las personas piensan y actúan en red; porque, el paso de la acción en red a la colaboración, en el aprendizaje supone, dar un salto cualitativo de la enseñanza; como gracias a la colaboración, en e-learning se puede hacer frente a la oportunidad abierta por la interacción social en red, o, como pensar e identificar la colaboración a través del análisis de sus dimensiones y la tipología de las tareas. La web configura un nuevo entorno educativo que trasciende el espacio físico en el aula: usar Internet, pues, no implica añadir únicamente un elemento al proceso de aprendizaje, sino más bien concebir que las personas pueden desplegar distintas acciones en un entorno social, cultural y tecnológicamente enriquecido para la

formación, en el que la comunicación es la clave para pasar del concepto de escuela espacio-lugar al de espacio-nodo.

Por lo tanto “Aprender y enseñar en colaboración”, se analizan las actividades de aprendizaje desde el enfoque colaborativo, ya que, estas son el nexo de unión entre el profesorado que las diseña y el alumnado que las realiza. Previamente se destacan los principales problemas tecnológicos y metodológicos que dificultan la integración de las aplicaciones del software social para la formación, a pesar de tener enormes potencialidades.

Si consideramos que los métodos pedagógicos basados en la transmisión de información son insuficientes y muy limitados, encontraremos los argumentos y ventajas que justifican por qué aprender en colaboración, y, cuáles son las diferencias entre el trabajo en grupo, cooperativo y colaborativo.

Las tecnologías ayudan a que las escuelas traspasen sus paredes, posibilitan el trabajo cooperativo con otros estudiantes u otras escuelas, hacen viable la comunicación ubicua y permanente, el enriquecimiento mutuo, la individualización de los procesos de enseñanza - aprendizaje, la divulgación de los logros, la búsqueda conjunta de soluciones amplían las fuentes de información (bibliotecas electrónicas, revistas on line, blogs de profesores, redes sociales, etc.); facilitan la preparación de las clases, proveen y amplían las relaciones con las familias. Este nuevo entorno, atractivo, seductor y novedoso, podría romper con ciertas prácticas, aún vigentes, superficiales, alienantes y autoritarias.

Los procesos de enseñanza - aprendizaje siguen estando en muchos casos, y a pesar de la incorporación de las TIC en las escuelas, basados en paradigmas culturales del pasado, sujetos a las relaciones inequitativas y jerárquicas de poder en cuanto a las fuentes de conocimiento y las interacciones entre los distintos agentes que sigue mostrando el aprendizaje como proceso individual y aislado.

Para este profesorado, la incorporación de lo digital en el aula sería hacer más de lo que se viene haciendo pero a través de los nuevos medios: «se incorporan las máquinas pero no la racionalidad tecnológica que les es propia» (Martín-Barbero, 2006:33).

Un ejemplo claro de ello es la instauración de sistemas de evaluación estandarizada on line con un mismo formato de preguntas (que buscan la reproducción y no la reconstrucción e interpretación de la información y el conocimiento) y los de valoración (premios y castigos en función de los aciertos y errores).

CAPITULO III

3.0 RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS.

Los estudiantes de la educación básica regular, pueden fortalecer la enseñanza – aprendizaje colaborativo, cuando construyen conocimientos académicos apoyados en el uso de los recursos y contenidos digitales, es decir, la relación entre estos sujetos con el ciberespacio y la cultura digital, constituyen un fenómeno comunicacional y sociocultural que rebasa lo tecnológico y su estudio no puede circunscribirse solo dentro de lo instrumental.

Se respalda a una escuela que logra sus objetivos al diseñar un modelo de cultura - digital basado en el aprendizaje cooperativo planteado por David W. Johnson – Roger T. Johnson y Edythe J. Holubec, orientado a fortalecer la enseñanza – aprendizaje colaborativo en EBR de Lambayeque que transformen al conocimiento; se trata de un planteamiento de roles entre docentes y estudiantes, e incluso de quienes la producen, en función de las nuevas formas de producir el saber, como la hipertextualidad, interactividad, conectividad y colectividad. Un verdadero cambio se da cuando logre aprendizajes con actitud crítica de alta calidad para la vida del estudiante, además de la asignación técnica, la transformación pedagógica organizativa y digital; un cambio de cultura escolar con el uso de las TIC al diseñar el modelo de cultura digital para la enseñanza – aprendizaje colaborativo insertado en el currículo de educación básica regular en las instituciones educativas de Lambayeque.

En la discusión se realiza en base al objetivo el análisis de la enseñanza- aprendizaje colaborativo con énfasis en la creatividad, carácter social, modos de lectura y espacios de atención en educación básica regular de Lambayeque que se presenta en las tablas 1, 2, 3 y 4.

Los indicadores para la variable dependiente de aprendizaje colaborativo utilizado en la presente investigación desde la creatividad, dentro de la dimensión digital, se ha tomado como referencia la definición que nos da Google; *“La creatividad es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.”* Dentro de ella

incluye la conectividad que en el terreno de la información en el ordenador de una computadora está dada, su capacidad para conectarse a una red de Internet u otros equipos y periféricos, una computadora puede contar con conectividad WiFi (fidelidad sin cables o inalámbrica), USB (periférico que permite conectar diferentes periféricos a una computadora.), PS/2 (puerto para conectar teclados y ratones) y Fire Wire (conexión de dispositivos digitales como videocámaras o cámaras fotográficas digitales y ordenadores portátiles o de sobremesa), esto quiere decir que el ordenador en cuestión se puede conectar a través de las mencionadas tecnológicas.

La colaboración.- es trabajar en conjunto con otra u otras personas, realizar acciones o alcanzar una meta. Esta palabra, deriva de *colaborar*, proveniente del latín *collaborare*, que significa ‘trabajar juntos’. Es un proceso donde varias personas se asocian para realizar un trabajo o actividad, se reparten las tareas y roles, se prestan ayuda mutuamente y coordinan esfuerzos para alcanzar un objetivo previsto.

La convergencia, se utiliza en diversas situaciones de las TIC que muchas veces puede parecer ambiguo, como la consecuencia de un deseo del mercado por disponer de cualquier servicio distribuido por las Telecomunicaciones, en cualquier circunstancia que se encuentre el usuario, usado para designar aquellas redes, sistemas y servicios, se construyen a partir de otras redes, sistemas y/o servicios influenciado por la evolución de los mercados que se basa en el marketing, es decir, orienta el diseño de los productos y servicios hacia la satisfacción de las personas. Lo que más satisface a las personas es el disfrute de la multimedia, sobre todo audiovisual, y hacerlo en cualquier parte, los proveedores de servicios y operadores que necesitan establecer protocolos, tanto técnicos como de negocio, para la interoperabilidad de sus redes, sistemas, la interacción entre los diversos servicios y contenidos digitales posibles.

En **la comunidad**, los usuarios se unen digitalmente con el propósito de interactuar entre niños, jóvenes y adultos de cualquier edad a través del internet y redes sociales, buscan hacer nuevos amigos para chatear, realizar juegos, intercambiar fotos para fortalecer el liderazgo digital a través del intercambio de experiencias que permiten la apropiación de nuevas tecnologías. Los docentes tienen la tarea de

guiar a los estudiantes para usar esta comunicación sin dañar ni ser dañados por personas que usan este medio visual para delinquir. Este modelo, busca llegar a los docentes para interactuar entre estudiante – estudiante, estudiante – docente y docente – docente; cuyas características se ven reflejadas en la tabla 1.

Tabla 1

Enseñanza - Aprendizaje colaborativo con énfasis en la creatividad de los estudiantes y docentes de educación básica regular.

<i>Opiniones</i> <i>Indicadores</i>	<i>Estudiantes</i>				<i>Total</i>		<i>Docentes</i>				<i>Total</i>	
	<i>Si</i>		<i>No</i>				<i>Si</i>		<i>No</i>			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
<i>Conectividad</i>	70	18	319	82	389	100	17	47	19	53	36	100
<i>Colaboración</i>	232	60	157	40	389	100	17	47	19	53	36	100
<i>Convergencia</i>	144	37	245	63	389	100	20	56	16	44	36	100
<i>Comunidad</i>	272	70	117	30	389	100	29	81	7	19	36	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes y docentes de EBR de las II.EE 10106 Juan Manuel Iturregui, 10110 Sara A. Buyón y 11036 27 de Diciembre de Lambayeque, 2018

Con la información obtenida a través de la encuesta a docentes y estudiantes de las instituciones educativas de educación básica regular Juan Manuel Iturregui, Sara A Bullón y 27 de Diciembre en Lambayeque y de las conclusiones para solucionar el problema planteado en la tabla 1 de la calidad recogida de acuerdo a las respuestas del SI, en la que se consideran de Muy alta, Alta, Media, Baja y Muy baja; considerando al no como una subdimensión relevante al indicador que requiere ser atendido con prioridad en el presente modelo que busca elevar la calidad del trabajo pedagógico docente en la región Lambayeque, con la aplicabilidad en la inserción del sistema tecnológico en base a una cultura digital que eleve la educación colaborativa en los estudiantes de educación básica regular, como señala la tabla 1.1:

Tabla 1.1: Calidad recogida de la tabla 1.

<i>Indicador</i>	<i>Estudiantes</i>					<i>Docentes</i>				
	<i>Muy baja</i>	<i>Baja</i>	<i>Media</i>	<i>Alta</i>	<i>Muy alta</i>	<i>Muy baja</i>	<i>Baja</i>	<i>Media</i>	<i>Alta</i>	<i>Muy alta</i>
	<i>0-20%</i>	<i>21-40%</i>	<i>41-60%</i>	<i>61-80%</i>	<i>81-100%</i>	<i>0-20%</i>	<i>21-40%</i>	<i>41-60%</i>	<i>61-80%</i>	<i>81-100%</i>
<i>Conectividad</i>										
<i>Colaboración</i>			X							
<i>Convergencia</i>								X		
<i>Comunidad</i>				X						X

Fuente: Carrasco, L. (2018)

En **conectividad**, se obtuvo en los indicadores de la encuesta en los estudiantes y docentes al NO desarrollan este conocimiento virtual y requieren de

información para aplicarlo en su práctica pedagógica, en **colaboración**, el SI, en estudiantes con 60% de calidad media y en docentes el NO; en **convergencia**, el NO, en los alumnos, frente a 56% profesores del SI, con calidad media; en **comunidad**, el SI con el 70% en los estudiantes y 81% en maestros, con calidad alta y muy alta, considerando qué comunidad es fuera del ámbito escolar.

Mayer (2001), aborda en el carácter social y **el aprendizaje multimodal** que los multimedios se activan desde tres perspectivas como: a) medios de entrega o transmisión de la información (los cuales combinan dos o más medios (artefactos) de transmisión, como el proyector de transparencias y la voz del presentador; b) modalidades de presentación (representaciones que incluyen palabras y dibujos, como texto en pantalla y animación); y c) modalidades sensoriales (los sentidos visual y auditivo, como por ejemplo, al ser usados para procesar diapositivas y narración).

En la teoría de Paivio (1971), postula que los seres humanos poseen canales separados para el procesamiento de la información visual y auditiva, Mayer centra su modelo en la modalidad de presentación dado que parece ser más consistente con una visión cognitiva del aprendizaje humano.

La negociación para fortalecerse y formar sólidas opiniones y criterios que inciden en nuestras decisiones dentro de la enseñanza – aprendizaje colaborativo, se debe considerar recursos intelectuales presentes en el Internet necesarios para desarrollar soluciones, tomar decisiones y lograr acuerdos cada vez más complejos, potencialmente trascendentes y rápidos en la red, haciéndolos presentes en cualquier parte del mundo. Sin embargo, se negocia utilizando las herramientas disponibles que utilizan un lenguaje digital a través de la red, procesable en forma lógica, proveniente de recursos como publicaciones, foros, banco de datos, noticias, fotografías, videos, sonidos y comunidades virtuales de contactos preestablecidos con principios, valores cultivados con fines de apoyo mutuo.

El aprendizaje digital se valida en la red por un historial que ha tenido como resultado el cumplimiento del conocimiento en forma virtual, como un valor medido en base a un conjunto de aprendizajes que le son significativos. También

sirven las valoraciones entregadas por los docentes y publicadas en Internet como elemento fidedigno o signo de confianza para futuras apreciaciones entre los usuarios que interactuar en línea.

Gardner define una Plataforma de Experiencia Digital (DXP) como un conjunto integrado de tecnologías que proporcionan un amplio rango de audiencias con acceso consistente, seguro y personalizado a la información y aplicaciones a través de múltiples puntos de contactos digitales que son de vital importancia para la enseñanza – aprendizaje colaborativo en educación básica regular si se aprovecha el modelo dela propuesta.

De otro lado **la participación** considerada como una democracia digital, plantea interrogantes acerca de sus efectos potenciales, aunque no haya acuerdo unánime sobre dichos efectos, sí se reconoce que determinadas prácticas educativas están cambiando como consecuencia de la aplicación de herramientas y servicios digitales dentro de la currícula pedagógica.

Van Dijk y Hacker (2000) plantean que dichos cambios pueden medirse en dos niveles; democrático y tecnológico; los autores postulan que el estudio de la democracia y de la participación digital tiene que centrarse en dos asuntos principales: el primero, de orden teórico como la democracia, con definiciones e ideas para la democratización electrónica, en el rol de las TIC con las influencias de las actuales culturas políticas, las transformaciones estructurales de la esfera y opinión pública (representación, voto, información y formación política, etc.) y de la aparición de nuevas estrategias participativas (deliberación digital, voto electrónico, etc.), y el concerniente al campo de las aplicaciones prácticas de las TIC, vinculado al tema de la elaboración de políticas para la construcción de las interacciones mediadas por las TIC y sus contenidos.

La interacción de cultura-digital, a través de la comunidad en los diferentes contextos sociales, culturales, económicos, tecnológicos y religiosos y en las diferentes etapas de la historia, influyeron mediante las reflexiones de los distintos investigadores sobre aspectos técnicos del comportamiento humano y la posición individual del hombre ante las normas y reglas establecidas en la convivencia humana de interacción positiva dentro de las bondades de la tecnología y es tarea de los docentes educar con urgencia al respecto.

Estas reflexiones marcan un concepto de la ética y resaltan la libertad del individuo, como consecuencia de seguir las normas establecidas en una sociedad donde la moral juega un papel en sus dos posiciones e incluso se inclina más en el peligro de los jóvenes que por falta de comunicación y confianza con sus profesores o padres de familia se conectan con personas adultas que delinquen y los conducen a un mundo oscuro de inseguridad y abuso sexual y/o psíquica que los marca para toda su vida i los conduce a la muerte, siendo una tarea emergente en los tutores educativos quienes tienen comunicación directa con los estudiantes, como resultado de su decisión de actuar para obedecer o no desde un punto de vista moral estas normas establecidas por la sociedad digital, cuyas características se refleja en la tabla 2.

Tabla 2

Enseñanza- aprendizaje colaborativo con énfasis en el carácter social de los estudiantes y docentes de educación básica regular.

<i>Indicadores</i>	<i>Opiniones</i>		<i>Estudiantes</i>				<i>Total</i>		<i>Docentes</i>				<i>Total</i>	
			<i>Si</i>		<i>No</i>				<i>Si</i>		<i>No</i>			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
<i>Aprendizaje multimodal</i>	327	84	62	16	389	100	35	97	1	3	36	100		
<i>Negociación</i>	310	80	79	20	389	100	36	100	0	0	36	100		
<i>Experiencia</i>	265	68	124	32	389	100	28	78	8	22	36	100		
<i>Participación</i>	241	62	148	38	389	100	24	67	12	33	36	100		
<i>Interacción cultural-social</i>	320	82	69	18	389	100	35	97	1	3	36	100		

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes y docentes de EBR de las IIEE 10106 Juan Manuel Iturregui, 10110 Sara A. Buyón y 11036 27 de Diciembre de Lambayeque, 2018

Siguiendo la recolección de datos para conocer la situación de los estudiantes y docentes en aplicación a la evaluación específica de la calidad de los indicadores que conforma cada dimensión en las variables de estudio, se formula otras tablas más específicas, como se muestra en la tabla 2.1.

Tabla 2.1: Calidad de los indicadores de la tabla 2.

<i>Indicador</i>	<i>Estudiantes</i>					<i>Docentes</i>				
	<i>Muy baja</i>	<i>Baja</i>	<i>Media</i>	<i>Alta</i>	<i>Muy alta</i>	<i>Muy baja</i>	<i>Baja</i>	<i>Media</i>	<i>Alta</i>	<i>Muy alta</i>
	0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%	0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
<i>Aprendizaje multimodal</i>					X					X
<i>Negociación</i>				X						X
<i>Experiencia</i>				X					X	
<i>Participación</i>				X					X	
<i>Interacción cultural</i>					X					X

Fuente: Carrasco, L. (2018)

En el **aprendizaje multimodal**, se observa que el SI, es consolidado en las categorías siguientes: los estudiantes arrojaron un 84% y los docentes 97% (según tabla 2) considerada de calidad muy alta; en **la negociación** los estudiantes un 80% y los docentes el 100% de calidad alta y muy alta, esto quiere decir que los maestros ponen límites en la interacción con sus estudiantes. En **la experiencia** un 68% los estudiantes y con 78% los docentes, de alta calidad, en **participación** con 62% los estudiantes frente a un 67% los docentes con calidad alta; la interacción se da entre pares y no entre docentes con estudiantes, en **la interacción cultural** un 82% de los estudiantes y un 97% de los docentes ambos de muy alta calidad. Los resultados de esta dimensión, concluye que los docentes están reacios abrirse pedagógicamente con sus estudiantes a través de la enseñanza virtual y las TIC.

Con respecto a los modos de lectura, **la hipertextualización** como acceso a los textos del Internet, a través de páginas, blogs, redes sociales, etc. se caracteriza por dejar atrás la linealidad de la lectura de textos escritos. Los textos webs presentan una direccionalidad múltiple a través de hipervínculos, el lector puede dirigir su lectura según su interés, pasando a ser un lector completamente activo: “A diferencia de los libros impresos, en los cuales la lectura se realiza en forma secuencial desde el principio hasta el final, en un ambiente hipermedial la lectura puede realizarse en forma no lineal, en cambio los usuarios no están obligados a seguir una secuencia establecida sino que pueden moverse a través de la información y recorrer los contenidos por asociación, siguiendo sus intereses en búsqueda de un concepto”.

En **la hipermodalidad** de lectura, se presenta la información, no es uniforme ni se compone de textos escritos, sino que los textos hipermodales se caracterizan por poseer distintos medios de transmisión simultáneos (videos, imágenes, música, gráficos, etc.) “La teoría multimodal postula que la comunicación ocurre a través de diferentes modos de significación” (texto, imágenes, gráficos, sonido, música, etc.) de manera simultánea (Kress, G. & van Leeuwen, 2001). La complejidad que compone los textos hipermodales, se hace necesario no solo un conocimiento de usuario operante de las plataformas sino de desarrollar un proceso de discernimiento virtual, debido a la cantidad de información se hace inevitable no tener un conocimiento adecuado de hipermodalidad e

hipertextualidad, caer en información no verídica o poco seria. De esta manera nace el término de literacidad crítica en la que tenemos que valorar la credibilidad de las fuentes, comprender la estructura hipertextual que encontramos en un blog y prioriza la información en una estructura hipertextual (Gilster, 1997).

En cuanto a **las estrategias lectoras**; el lector debe construir una representación mental adecuada del texto escrito, recordar y supervisar dicho proceso, como lo señalan Block & Pressley (2007) y Kintch (1998), es crucial el uso de estrategias para realizar procesos de reconocimiento de palabras, interpretación de frases y párrafos, comprensión del texto y supervisar dicha comprensión. El sentido de éstas es permitir al lector resolver problemas locales, globales y de integración en la comprensión lectora (Sánchez, 1998). Sirve para una enseñanza - aprendizaje colaborativo de educación básica regular, dentro de una cultura digital, las apuntadas por Palincsar y Brown (1984) en las sugerencias de: i) contestar preguntas que se planteó al principio del texto, y generar nuevas preguntas que son respondidas por el texto; ii) identificar palabras que necesitan ser aclaradas; iii) parafrasear y resumir entidades textuales; iv) realizar nuevas inferencias y evaluar las predicciones previas a la lectura desde un computador, laptop, Tablet, o celular que, en su totalidad o en un alto porcentaje están en poder de los estudiantes escondidos por la prohibición de la institución. Las estrategias de generación de preguntas, realización de inferencias y predicciones tienen una función similar a la apuntada en el sub-apartado anterior dedicado a las estrategias previas a la lectura, con la salvedad que en este momento el lector tiene, además de realizar nuevas preguntas y predicciones como se demuestra en la tabla 3.

Tabla 3

Enseñanza- aprendizaje colaborativo con énfasis en los modos de lectura de estudiantes y docentes de educación básica regular.

<i>Indicadores</i>	<i>Opiniones</i>		<i>Estudiantes</i>				<i>Total</i>		<i>Docentes</i>				<i>Total</i>	
			Si		No				Si		No			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
<i>Hipertextualización</i>	46	12	243	88	389	100			2	6	34	94	36	100
<i>Hipermodalidad de lectura</i>	325	84	64	16	389	100			33	92	3	8	36	100
<i>Estrategias lectoras</i>	225	58	164	42	389	100			30	83	6	17	36	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes y docentes de EBR de las ILEE 10106 Juan Manuel Iturregui, 10110 Sara A. Buyón y 11036 27 de Diciembre de Lambayeque, 2018

Los indicadores de la tabla 3, se encuentran reflejados en la tabla 3.1 en la que se mide la calidad que arrojaron los indicadores para el modelo de la propuesta.

Tabla 3.1: Calidad de los indicadores de la tabla 3.

Indicador	Estudiantes					Docentes				
	Muy baja	Baja	Media	Alta	Muy alta	Muy baja	Baja	Media	Alta	Muy alta
	0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%	0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
<i>Hipertextualización</i>										
<i>Hipermodalidad de lectura</i>					X					X
<i>Estrategias lectoras</i>			X							X

Fuente: Carrasco, L. (2018)

En la **hipertextualización**, el NO, en los estudiantes y los docentes; en **hipermodalidad de lectura** el SI, con un 84% en los estudiantes y 92% en los docentes, muy alta calidad, en **estrategias lectoras** un 58% en los estudiantes y un 83% en los docentes, de media y muy alta calidad; por lo que se puede concluir que no hay coherencia en el manejo de la tecnología entre docentes y estudiantes.

En los espacios de atención, el **interés por la tecnología**; los expertos en tecnología sostienen que su importancia en el mundo ayuda a la sociedad, beneficiarse de ella, convivir con los cambios permanentes de la época que evoluciona el mundo y no se puede estar en contra porque retrocederíamos a la era de las cavernas por no insertarnos en las bondades que nos ofrece esta nueva era digital con un avance diferente que hace un gran aporte al desarrollo de la misma. Es tarea del hombre avanzar cada día con lo nuevo que le ofrece el mundo digital.

El **aprendizaje significativo** en la tecnología propone una nueva forma de enseñanza que, si es bien elaborada, conduce al estudiante a manejar su propio ritmo de aprendizaje; sin embargo exige que el docente desarrolle su creatividad para diseñar y promocionar estrategias educativas integrando a la tecnología en los diversos entornos de aprendizajes, diseñar y aplicar programas curriculares educativos novedosos para favorecerlo, elaborar estrategias sobre el uso de las

nuevas tecnologías dentro y fuera del aula, integrar medios de comunicación, capacitar de manera presencial y en línea a través del apoyo de la tecnología. Para ello se debe empezar cambiando nuestros esquemas mentales, dando paso a la creatividad apoyándose en las tecnologías para favorecer su significatividad.

Los **aprendizajes estratégicos** se refieren a la creación de nuevas situaciones dadas por los docentes en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje para llegar con significatividad a los estudiantes para resolver las actividades y tareas educativas, nuevos retos en el aprendizaje, con una nueva caracterización de su regulación socialmente compartidos, a nuevas formas de acceder a las competencias, a una explicación más compleja de los procesos cognitivos de aprendizaje, y a una ampliación de las formas de llevar a cabo los procesos de evaluación del aprendizaje del estudiante reflejadas en la tabla 4.

Tabla 4

Enseñanza – aprendizaje colaborativo con énfasis en los espacios de atención de estudiantes y docentes de educación básica regular.

<i>Indicadores</i>	<i>Opiniones</i>		<i>Estudiantes</i>				<i>Total</i>		<i>Docentes</i>				<i>Total</i>	
			Si		No				Si		No			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
<i>Interés por la tecnología</i>	143	37	246	63	389	100	7	19	29	81	36	100		
<i>Aprendizajes significativos</i>	162	42	227	58	389	100	7	19	19	81	36	100		
<i>Aprendizajes estratégicos</i>	168	43	221	57	389	100	5	14	31	86	36	100		

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes y docentes de EBR de las II.EE 10106 Juan Manuel Iturregui, 10110 Sara A. Buyón y 11036 27 de Diciembre de Lambayeque, 2018

La tabla 4, arroja el NO como resultados recogidos de la encuesta realizada, al no tener ningún resultado del SI, no se elaboró la tabla de calidad de los indicadores.

Para diseñar el modelo de cultura digital se integrará el aula digital como espacio colaborativo; la institución digital como espacio educativo e-learnig y la sociedad digital como espacio interactivo, se encontró en las II.EE. 10106 Juan Manuel Iturregui, 10110 Sara A. Buyón y 11036 27 de Diciembre, de la operacionalización en la variable independiente, que se detalla en las tablas 5, 6 y 7.

Dentro del aula digital, señala el espacio colaborativo que estimula la cooperación y comunicación entre docentes-estudiantes y estudiantes-estudiantes como colaboradores y ayudan a facilitar el intercambio de aprendizajes y en el apoyo de las tareas diarias.

La transmisión de información que se da en las redes sociales, sólo debe involucrar un diseño enfocado hacia facilitar los canales de comunicación y debe incorporarse la tecnología a través de dispositivos que estimulen la eficiencia como archivos móviles, impresoras y otros recursos virtuales inteligentes, que beneficie a los docentes y a los estudiantes donde haya coherencia en el uso de la tecnología y se considere una cultura – digital colaborativa como señala nuestro modelo de la propuesta.

Para valorar estas características, se construyó los indicadores que fueron usados en la encuesta sobre la publicación de experiencias de aprendizaje, calidad y cantidad de aprendizajes, interdependencia positiva, interconexión docente – estudiante, la tecnología como soporte pedagógico, los foros - actividades educativas virtuales, la gestión del tiempo y la planificación técnico – pedagógico que se refleja en la tabla 5.

Tabla 5
Aula digital como espacio colaborativo de los estudiantes y docentes de educación básica regular en el modelo de cultura digital.

<i>Indicadores</i>	<i>Opiniones</i>		<i>Estudiantes</i>				<i>Total</i>		<i>Docentes</i>				<i>Total</i>	
			Si		No				Si		No			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
<i>Publicación de experiencias de aprendizaje</i>	151	39	238	61	389	100	3	8	33	92	36	100		
<i>Calidad y cantidad de aprendizajes</i>	310	80	79	20	389	100	3	8	33	92	36	100		
<i>Interdependencia positiva</i>	38	10	351	90	389	100	7	19	29	81	36	100		
<i>Interconexión docente- alumno</i>	327	84	62	16	389	100	36	100	0	0	36	100		
<i>Tecnología como soporte pedagógico</i>	41	11	248	89	389	100	9	25	27	75	36	100		
<i>Foros. Actividades educativas virtuales</i>	276	71	113	29	389	100	11	31	25	69	36	100		
<i>Gestión del tiempo</i>	79	20	310	80	389	100	6	17	30	83	36	100		

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes y docentes de EBR de las II.EE 10106 Juan Manuel Iturregui, 10110 Sara A. Buyón y 11036 27 de Diciembre de Lambayeque, 2018

Se ha construido la tabla 5.1 para visualizar la calidad de los indicadores trabajados en el subsistema de la presente investigación:

Tabla 5.1
Calidad de los indicadores de la tabla 5.

Indicador	Estudiantes					Docentes				
	Muy baja	Baja	Media	Alta	Muy alta	Muy baja	Baja	Media	Alta	Muy alta
	0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%	0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
Publicación de experiencias de aprendizaje										
Calidad y cantidad de aprendizajes				X						
Interdependencia positiva										
Interconexión docente-alumno					X					X
Tecnología como soporte pedagógico										
Foros.				X						
Actividades educativas virtuales										
Gestión/ tiempo										

Fuente: Carrasco, L. (2018)

Los indicadores de la tabla 5, refleja su calidad en la tabla 5.1, se aprecia los siguientes resultados; en **la publicación de experiencias de aprendizaje**, los estudiantes y los docentes se ha considerado el NO; en **calidad y cantidad de aprendizajes**, el SI con un 80% en los estudiantes, con calidad alta y NO los docentes, en **interdependencia positiva**, para los estudiantes y docentes el NO; en la **interconexión docente- alumno**, se considera el SI, con alta calidad en el resultado de 84% y 100%; en **la tecnología como soporte pedagógico**, el NO; en **los foros**. SI en los estudiantes con calidad alto y el NO en los docentes; en **las actividades educativas virtuales**, el NO simultáneamente.

En conclusión se observó falta de coherencia en la relación docente-alumno en el manejo y uso de la tecnología, en institución digital; el espacio educativo es integrado al aula de innovación pedagógica (AIP) donde los estudiantes acuden como centro de recursos para la atención de sus dificultades en el aprendizaje de TIC, es una sala que permite tener pequeños grupos de trabajos para la recuperación o ampliación de sus conocimientos. En estos espacios se trabajan metodologías basadas en aprendizaje cooperativo, de colaboración interpersonal en el logro del éxito de la tarea donde los estudiantes aprenden unos de otros, se organizan de manera más eficaz, desarrollan habilidades interpersonales y

potencian sus capacidades intelectuales, en los aprendizajes basados en problemas con metodología didáctica por descubrimiento guiado, los alumnos construyen su conocimiento sobre la base de problemas de la vida real. El uso y la incorporación de las TIC en el aula permite la búsqueda de información, exploración, construcción (hipermedia), organización (bases de datos), representación (mapas conceptuales, sistemas expertos y micromundo), y la construcción social del conocimiento (chats, mail, foros, blog').

Las mediatecas dentro del aula son un espacio destinado a la recopilación de recursos audiovisuales que permiten al estudiante acceder a distintas fuentes de información para enriquecer sus aprendizajes. La multitarea considerada con profesores en el aula donde desarrolla distintas líneas de investigación, posibilita su control y la atención a su diversidad.

Por otro lado, en los espacios educativos se considera los indicadores como E-learning, revistas indizadas (sistematización de las experiencias de aprendizaje), biblioteca virtual, Internet., Facebook – Email – y Otros que se visualiza en la tabla 6.

Tabla 6
Institución digital como espacio educativo de los estudiantes y docentes de educación básica regular en el modelo de cultura digital.

<i>Opiniones</i> <i>Indicadores</i>	<i>Estudiantes</i>				<i>Total</i>		<i>Docentes</i>				<i>Total</i>	
	<i>Si</i>		<i>No</i>				<i>Si</i>		<i>No</i>			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
<i>E- learning</i>	182	47	207	53	389	100	10	28	26	72	36	100
<i>Revistas indizadas</i>	125	32	264	68	389	100	16	44	20	56	36	100
<i>Biblioteca virtual</i>	78	20	311	80	389	100	4	11	32	89	36	100
<i>Internet</i>	183	47	206	53	389	100	12	33	24	67	36	100
<i>Facebook- Email</i>	118	30	271	70	389	100	16	44	20	56	36	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes y docentes de EBR de las I.IEE 10106 Juan Manuel Iturregui, 10110 Sara A. Buyón y 11036 27 de Diciembre de Lambayeque, 2018

De la tabla 6, el NO, nos refleja mayor claridad para el trabajo de la propuesta en estudio.

En conclusión para los docentes es aún un mito interactuar por redes con estudiantes lo consideran inapropiado y le ven la parte negativa de su uso, ponen una barrera docente - estudiante para comunicarse por las redes, e incluso en los celulares, dicen que solo lo hacen con padres porque con los estudiantes está prohibido.

La sociedad digital, su disposición, el arreglo del espacio y el mobiliario del aula afectan las conductas en los estudiantes y el docente, pueden facilitar u obstruir el aprendizaje. El modo en que el docente arregla su aula es importante por muchas razones de acuerdo a (D. W. Johnson, 1979): el aspecto físico y espacial del aula es un indicio de la clase de conducta que el docente considera apropiada y que espera que se manifieste en su aula.

La disposición de los pupitres en filas transmite un mensaje y expectativas diferentes que su agrupación en círculos pequeños; el arreglo del aula influye en el rendimiento de los alumnos y en la cantidad de tiempo que dedican a las tareas, afectan el foco de atención visual y auditivo de los estudiantes.

El arreglo del aula crea un orden global y permite centrar la atención visual. También favorece la acústica; el arreglo del aula influye en la manera que alumnos y docente participan en las actividades didácticas, en el surgimiento de líderes en los grupos de aprendizaje y en las formas de comunicación entre alumno - alumno y alumno - docente.

La disposición del aula afecta las oportunidades de los alumnos de establecer contacto y entablar amistades, una buena disposición espacial ayuda a los alumnos a sentirse más seguros, pues les permite saber dónde comienzan y terminan las áreas de aprendizaje estructuradas. Esto contribuye a crear una sensación de bienestar, satisfacción y comodidad, y a mejorar el estado de ánimo de alumnos y docente.

Un buen arreglo del aula puede facilitar la circulación e interacciones, mejorar y orientar el trabajo y la conducta de los estudiantes. También facilita las transiciones entre una actividad didáctica y otra.

Dentro del espacio interactivo, se desarrolla los indicadores como señalamos en la tabla 7: La web como espacio educativo, la escuela como espacio – entorno digitalizado y el estudiante interactuando con cultura digital y TIC.

Tabla 7

Sociedad digital como espacio interactivo de los estudiantes y docentes de educación básica regular en el modelo de cultura digital.

Indicadores	Opiniones		Estudiantes				Total		Docentes				Total	
			Si		No				Si		No			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
La web como espacio educativo	87	22	302	78	389	100	11	31	25	69	36	100		
Escuela como espacio - entorno digitalizado	67	17	322	83	389	100	17	47	19	53	36	100		
Interacción con cultura digital	80	21	309	79	389	100	17	47	19	53	36	100		

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes y docentes de EBR de las II.EE 10106 Juan Manuel Iturregui, 10110 Sara A. Bullón y 11036 27 de Diciembre de Lambayeque, 2018

Los resultados de la tabla 7 ha considerado el NO en sus indicadores reflejados.

En conclusión en las instituciones educativas el Estado ha repartido computadoras portátiles laptop XO diseñada como herramienta pedagógica para educación primaria y laptop XO 1.5 para el nivel secundaria, de acuerdo a los resultados de la encuesta realizada, los docentes no la utilizan para la enseñanza - aprendizaje colaborativo en estudiantes de educación básica regular de las instituciones educativas 10106 Juan Manuel Iturregui, 10110 Sara A. Bullón y 11036 27 de Diciembre de Lambayeque; los datos de las encuestas recogidas arrojaron resultados negativos con un 53% y 69% respectivamente en los indicadores de la variable dependiente de enseñanza- aprendizaje colaborativo, conformado por sus dimensiones de creatividad, carácter social, modos de lectura y espacios de atención, y en la variable independiente de modelo de cultura digital en aula virtual, institución digital y sociedad digital.

Los aparatos tecnológicos digitales y audiovisuales, representan medios necesarios en todas las actividades del hombre actual en el mundo, en consecuencia, los resultados obtenidos en la investigación realizada como propósito en la propuesta y en la resolución de los problemas, se diseñó un modelo de cultura digital para fortalecer la enseñanza – aprendizaje colaborativo basado en el aprendizaje cooperativo planteado por David W. Johnson – Roger T. Johnson y Edythe J. Holubec para ser aplicado por los docentes del ámbito de Lambayeque que laboran en las instituciones educativas públicas de educación básica regular e impartir una mejora de sus estudiantes acorde con cambios en el nuevo enfoque de las TIC, para

desarrollar capacidades, su aplicación logrará aprendizajes con actitud crítica de alta calidad para la vida del estudiante.

Los docentes deben estar capacitados en el uso de la tecnología e insertarlos en sus programas curriculares, articulando las áreas a través de proyectos de enseñanza - aprendizajes colaborativos con mejoras en el trabajo técnico- pedagógico, formando grupos de interacción en la construcción de sus conocimientos en el uso de las TIC, usando todos los recursos que cuentan (celular, laptop, tabletas, y otros) como instrumentos pedagógicos que les genere motivación en el desarrollo de sus actividades, centrados en aprendizajes significativos y aprendizajes estratégicos. El uso de la tecnología para los estudiantes de educación básica regular no le es difícil, al contrario les motiva aprender con su uso y debe ser aprovechado por los docentes.

3.2 PROPUESTA TEÓRICA “MODELO DE CULTURA – DIGITAL PARA LA ENSEÑANZA- APRENDZAJE COLABORATIVO EN EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR- LAMBAYEQUE”

Introducción

La presente investigación permite ofrecer una reflexión sobre los usos, apropiaciones y percepciones que sobre cultura digital construyen los estudiantes y docentes, y conocer las características de las experiencias obtenida a través de la encuesta realizada a estudiantes y docentes de educación básica regular en las instituciones educativas 10106 Juan Manuel Iturregui, 10110 Sara A. Bullón y 11036 27 de Diciembre de la ciudad de Lambayeque, para dar cuenta de las desigualdades tecnológicas entre las internacionalizaciones educativas y su contexto para mejorar su eficacia y calidad.

Los indicadores que se utilizaron para medir la cultura digital referían al acceso, a la producción y al consumo de bienes y servicios relacionados con las TIC, la que dio lugar a una diversidad cultural e informativa, es un valor apreciable de multiplicidad postmoderna que tiene sus límites cuando se revierte de una fragmentación social, comunicativa – digital o audiovisual, y esto constituye a interactuar con los docentes que como guías deben educar en su ben uso para recopilar la información que necesitan en la construcción de su enseñanza – aprendizaje colaborativo.

Cuando los estudiantes y docentes de la educación básica regular interactúan como consumidores digitales, autorregulan su uso en favor del incremento de su conocimiento virtual en la aplicabilidad de herramientas tecnológicas que ayudan a su resolución de problemas sociales generales o de los retos que el sistema globalizado impone en la realidad social y humana, en la que los estudiantes deben ser supervisados y guiados por sus maestros quienes deben permanentemente acompañarlos hasta que sean conscientes para su uso educativo.

En la educación básica regular pública peruana, a través del programa denominado “Una laptop por niño” por el Ministerio de Educación del Perú, han proporcionado con laptops XO, computadoras, proyector a los estudiantes de los niveles de primaria y secundaria permitiendo la implementación de un aula de innovación pedagógica y un centro de recursos tecnológicos, además se proveen servidores y routers para garantizar la conexión a Internet y la implementación de una red escolar en cada establecimiento educativo, las que no se usan como corresponde por desconocimiento de su uso por parte de los docentes.

Con este modelo se propone, promover acciones de formación docente, asistencia técnica en las escuelas, incorporación de las TIC en los contenidos curriculares y desarrollo de producciones y contenidos digitales, como recursos de enseñanza – aprendizaje colaborativo. A través de la netbook se debe dar a cada alumno individualmente mediante la figura de un “comodato” firmado por los padres y, a partir de ese momento, los equipos son responsabilidad de los estudiantes durante su ciclo educativo.

En el proceso intervienen estudiantes y docentes que no despliegan acciones digitales desde los niveles del sistema educativo para llegar a aquellos que usan computadoras, poniendo de manifiesto la germinación de un tipo de aprendizaje en red, basado en la interactividad global, en procesos colaborativos y el acceso a las actividades educativas a lo largo de toda la vida.

El impacto causado en la información de la encuesta aplicada, está forzando a las instituciones educativas de educación básica regular a reflexionar acerca de los programas curriculares y los métodos de la enseñanza – aprendizaje colaborativo.

Las encuestas, evidencian dificultades que ameritan ser resueltos en el uso de una cultura digital para mejorar sus problemas de comunicación virtual, establecer acuerdos para el abordaje de la tarea, cuando se enfrentan a distintos puntos de vista sobre un mismo tema, solucionar la tendencia de dependencia con otros participantes para cumplir sus responsabilidades, otras veces simplemente no se comprometen con la tarea y se desentienden de las actividades de grupo.

La investigación se justifica en que la cultura digital surge como respuesta del hombre a sus necesidades y aspiraciones desde las más elementales hasta las más sofisticadas, que como fenómeno social es posible a través de la interacción de estudiantes y docentes como relaciones intersubjetivas, sometidos en un proceso dinámico de construcción permanente que modifican la relación con el conocimiento, con el espacio y el tiempo, en la medida que la educación de las tecnologías digitales se oriente hacia la mejora en el proceso de la enseñanza – aprendizaje colaborativo en los estudiantes de los niveles de primaria y secundaria de educación básica regular.

Objetivos de la propuesta.

Contribuir con la enseñanza – aprendizaje desde el modelo de cultura digital que integra el aula digital como espacio colaborativo, la institución digital como espacio educativo e-learning y la sociedad digital como espacio interactivo.

Fundamentos teórico- científicos.

En cuanto a los fundamentos sociológicos, tenemos a Bonder (2008:1) quien señala que en “Los jóvenes y la cultura digital” desde la expansión de las TIC se han producido una asociación casi lineal entre las tecnologías digitales (teléfono celular, Internet y computadora) y la juventud, expresadas en algunos conceptos como nativos digitales, e-generación y otros propuestos en diferentes estudios de investigaciones. En general, estos términos clasifican a los usuarios de acuerdo a su edad, como lo dijeran (Báez y García, 2011:55) quienes señalan que la edad no incide en el manejo de la tecnología, sino el contacto sostenido con ella en determinadas etapas de la vida, coincide con los autores que los estudiantes de la última década no son los mismos porque sus hábitos culturales han cambiado. Las tecnologías digitales forman parte del mundo de los niños y jóvenes, en cambio las

instituciones educativas no siempre toma en cuenta estas transformaciones para adecuar los currículos escolares con estas nuevas necesidades y ofrezcan oportunidades a los estudiantes para producir conocimiento relevante, ser entes autónomos, discriminen fuentes confiables y trabajen colaborativamente.

Al mismo tiempo, de acuerdo a los fundamentos epistemológicos, en materia de planes y programas de incorporación de TIC para (Dussel y Quevedo, 2010), la modalidad más común en el último decenio fue la construcción de laboratorios informáticos y gabinetes audiovisuales en la escuela, donde se dicta informática como asignatura específica por docentes designados para la enseñanza; esta modalidad tiene limitaciones como la carga de estudiantes por computador, las diferencias de equipamiento de diferentes generaciones, la heterogeneidad de saberes y competencias entre los estudiantes con mayor o menor acceso a la tecnología digital, y, fundamentalmente, la división entre docentes destinados a la enseñanza de la informática y de los que se ocupan de las asignaturas curriculares con acceso limitado a los dispositivos tecnológicos.

En cuanto a los fundamentos filosóficos, para Pierre Lévy (2007), la cibercultura es el conjunto de representaciones, valores, conocimientos, creencias, costumbres, hábitos, maneras de hacer, maneras de ser en el ciberespacio. Para su articulación y esto genere cultura, considera tres principios fundamentales: interconectividad, creación de comunidades virtuales e inteligencia. La cibercultura es referida como cultura digital por diversos autores (Buckingham, 2007; Castells, 2001 y 2008; Echeverría, 2003 y 2009). Otros la llaman cultura en red (Castells, 1996), nación digital (Katz, 1997), tercer entorno (Lévy, 1998; Echeverría, 1999) e inclusive digitalismo (Terceiro, 1990, 1996, 2001; Alonso, 2002). Pero el estudio de la vida en el ciberespacio (Ardevol, 2002), trasciende la exploración de los nombres que ha recibido; se ha considerado estos términos para estar claro en el modelo que se trabaja en esta investigación para su aplicación en la educación básica regular.

La cibercultura es un dispositivo en el que el ser humano aprende a relacionarse en el mundo analógico con lo que pasa en el mundo digital, muestra de ello es el fenómeno llamado doble pantalla al que se suman otras que están situados en un entorno analógico, en la que explora el mundo digital, ya sea para documentar, complementar o contrastar, siendo una práctica que se maneja cada vez más

frecuente. En donde se articulan los recursos y contenidos que los estudiantes y docentes consumen, difunden información pero no comparten, donde deberían gestionar el conocimiento e inclusive el espacio paralelo en donde se crean nuevas o diferentes identidades generado por el uso cada vez más frecuente de internet.

Los docentes y los estudiantes deben tener la capacidad de interactividad porque lo digital es interactivo, en las últimas décadas que la humanidad asimila los signos de la cultura digital, se percibe que en el mundo digital se rompió la linealidad; en la cibercultura existe una lógica que modifica al mundo físico a través de la interactividad como factor mediador, considerando que en el nuevo enfoque sociocultural del currículo peruano el docente pasa a ser guía y mediador del aprendizaje de sus estudiantes en la construcción del nuevo conocimiento, donde debe asumir retos, entonces no es ajeno este modelo para la incorporación dentro del currículo diversificado en la educación básica regular.

El análisis de las formas en que los estudiantes de educación básica regular construyen conocimientos académicos apoyados en el uso de recursos y contenidos digitales, esto quiere decir que la relación de estos sujetos con el ciberespacio y la cibercultura o cultura digital, es considerado un fenómeno comunicacional y sociocultural en una realidad digital vivida con naturalidad de su propio tiempo y en consecuencia rebasa lo tecnológico por lo que es indispensable abordarlo desde su complejidad, logrando perspectivas teóricas que permita la explicación de sus particularidades desde la dimensión de su contexto global. Esta situación nos plantea ciertas dificultades epistemológicas que implican reflexiones sobre la intuición y percepción pasiva en lo sensorial, de los sujetos, los objetos y los conceptos abordados desde diferentes perspectivas.

En el presente modelo, se parte desde los recursos que se deben utilizar adecuando los contenidos digitales y/o capacidades del ciberespacio que deben ser organizados con cierta lógica por los docentes a partir de ciertas intencionalidades de los estudiantes que teniendo en consideración que los grupos deben ser heterogéneos en sus formas. Desde esa perspectiva el ciberespacio es el contexto donde se genera la cultura digital en que los sujetos compartimos información y construimos conocimientos educativos.

La cultura digital es el dispositivo por el cual se configura lo real en lo virtual, permite analizarla desde su heterogeneidad y su complejidad y observarla como un fenómeno socio- comunicativo donde se crean prácticas, normas, códigos y comportamientos específicos como una realidad paralela a su mundo real generando múltiples jerarquías en la representación de la información multimedia e hipertextual, y como conjuntos multilineales, crea líneas de tensión que van de un punto específico a otro, articulando así redes de poder y de saber (Deleuze, 1990). A partir de esta perspectiva se busca ubicar las líneas de tensión sobre el reconocimiento de que educación, comunicación y cultura se integran en esta sociedad contemporánea.

La cultura digital genera incertidumbre entre una variedad de contenidos provenientes de diversas áreas, desde los conocimientos tradicionales hasta los académicos y científicos que al ser articulados con fines académicos generan un efecto dialéctico. Aunque el término ciberespacio haya sido estampado por Norbert Wiener, a finales de los años cuarenta, se advierte que, a esta distancia, la noción misma a atravesado por un puente por el que se alejó de aquella acepción con ecos en la matemática y la ingeniería, ahora se considera que el ciberespacio está regulado por cuatro restricciones: ley, normas sociales, mercado y código, es decir software y hardware. (Lessig, 2001).

De acuerdo a Anna Cicognani (1998) afirma "...todo está escrito y se navega a través de él; las herramientas para la navegación no son más que piezas de software".

(Salinas, 2000: 200) señala que aprendizaje colaborativo es la adquisición de destrezas y actitudes que ocurren como resultado de la integración en grupo.

Según (Panitz, 1997), el aprendizaje colaborativo es la construcción del consenso, a través de la cooperación de los miembros del grupo, refiere también que en el aprendizaje colaborativo se comparte la autoridad y entre todos se acepta la responsabilidad de sus acciones del grupo; en tanto en la cooperación la interacción está diseñada para facilitar el logro de una meta o producto final específico por un grupo determinado.

Para (Gross, 2000) señala que en el proceso de aprendizaje colaborativo las partes tienen el compromiso de aprender todos juntos, lo que debe aprenderse, se logra si el trabajo en grupo es realizado en colaboración, repartíendose la tarea, cómo

desarrollarla, que estrategias adoptar, qué procedimientos seguir y cómo dividir el trabajo; la comunicación y la negociación son claves en este proceso.

En cuanto a (Dillembourg, 1996; Gross, 2000) el aprendizaje cooperativo requiere de una división de tareas entre los componentes del grupo; quiere decir que el docente propone un problema e indica qué debe hacer cada miembro del grupo, siendo responsable cada uno por solucionar la parte que le corresponde, entendiéndose que cada estudiante se hace cargo de una parte de la tarea y luego se ponen en común los resultados. Lo considerado en el aprendizaje cooperativo por (David W. Johnson et al, 1999: 14) quien señala: el aprendizaje cooperativo es trabajar conjuntamente para concretar distribuidamente una meta, de la misma manera reafirma en otro texto: el aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás. Este método es comparado con con el aprendizaje competitivo en que cada alumno trabaja en contra de los demás para alcanzar objetivos escolares determinados (D. W. Johnson et al, 1999: 14).

Los enfoques de aprendizaje colaborativo y cooperativo, tienen algunas características que lo diferencian notoriamente, cada paradigma representa un extremo del proceso enseñanza- aprendizaje que va de ser altamente estructurado por el docente (cooperativo) hasta dejar la responsabilidad del aprendizaje a los estudiantes (colaborativo). Ambos paradigmas, está fundada en el enfoque constructivista, el conocimiento es descubierto por los estudiantes y transformado en conceptos con lo que el estudiante pueda relacionarse, después es construido y difundido a través de nuevas experiencias de aprendizaje.

(Keen Brufee, 1995) afirma que el enfoque colaborativo es el que requiere de una preparación más avanzada para trabajar con grupos de estudiantes, considerando que el aprendizaje colaborativo cambia la responsabilidad del aprendizaje del docente como experto, y, asume que también es un aprendiz; además sostiene que el aprendizaje colaborativo está diseñado para entrar cuando el aprendizaje cooperativo sale o termina, basado en un sistema centrado en que los estudiantes y el docente comparten la autoridad y el control del aprendizaje.

(Webb, 1991), estudió la composición de los grupos en relación a la capacidad para alcanzar objetivos y llegó a la conclusión que el grupo mederadamente heterogéneo, con estudiantes con habilidad alta y media, o media y baja, facilita el desarrollo e intercambio y de explicaciones durante el proceso de aprendizaje, aclara que los grupos heterogéneos que integran a personas con habilidades altas, medias y bajas, normalmente no son tan efectivos porque los estudiantes de habilidad media son casi siempre excluidos de la interacción; según para este autor los grupos homegéneos de habilidades altas, tampoco son buenos grupos porque ya todos conocen la solución del problema, mientras que los grupos homogéneos de habilidades bajas, son limitados porque carcen de herramientas para ayudarse creativamente entre pares.

Este aprendizaje es colaborativo cuando los pares están mas o menos en el mismo nivel y existe simetría porque tienen una meta en común. Piaget señala que las relaciones de un niño o joven con un adulto, si se trata de pares, el más capaz tiende a dominar, lo que impide que se produzca un cambio cognitivo genuino entre las partes comprometidas, los expertos intentan determinar que el grado óptimo de la asimetría llega a la conclusión que si es demasiado pequeña no se articulará la interacción, y si es demasiado grande se turbará el real intercambio, porque no puede ver aprendizaje colaborativo sino hay interacción de las partes. Este aprendizaje se produce en la intervención de dos y más, mediado por un intercambio de opiniones y puntos de vista de sus intervinientes.

Bases legales que respaldan la propuesta.

- Constitución Política del Perú en sus artículos 13, Educación y libertad de enseñanza y 14 Educación para la vida y el trabajo. Los medios de comunicación social.
- Ley General de Educación N° 28044, en su artículo 5, plantea que toda persona natural o jurídica tiene derecho a constituir y conducir centros y programas educativos. El Estado reconoce, ayuda, supervisa y regula la educación privada con respeto a los principios constitucionales y a la presente Ley. La iniciativa privada contribuye a la ampliación de la cobertura, a la innovación, a la calidad y al financiamiento de los servicios educativos. y es respaldado por el reglamento N° 011-2012.ED.

- Ley de la Carrera Pública Magisterial N° 29944, propone en el sub capítulo III de la formación en servicio en su artículo 12, inciso e) propone incidir en la renovación de su práctica pedagógica en concordancia con las necesidades y demandas de aprendizaje de los estudiantes, los avances pedagógicos, científicos y tecnológicos, considerando el propio contexto donde se labora y las prioridades de política educativa, local, regional y nacional, la misma que es refrendado por su reglamento N° 004-2013-ED.
- Ley Universitaria N° 30220- SUNEDU, plantea en su artículo 31, las universidades organizan y establecen su régimen académico por facultades, siendo una de ellas la facultad de educación, en el artículo 40 determina el diseño curricular de cada especialidad, de acuerdo a las necesidades nacionales y regionales que contribuyan al desarrollo del país para incorporar al mercado laboral como la educación básica regular donde ofrece sus servicios el futuro profesional; y en el artículo 48, constituye a la investigación como una función obligatoria y esencial de la universidad respondiendo a través de la producción del conocimiento y desarrollo de tecnologías a las necesidades de la sociedad en la que se puede integrar la cultura digital en la preparación del docente para ser aplicado en su carrera docente.
- El Nuevo Diseño Curricular Nacional del 2016, abarca en una capacidad: Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno, en la que puede tallar el modelo de cultura digital, propuesta para enriquecer el currículo en mejora del perfil en el estudiante egresado de la educación básica regular con actitud crítica de calidad para la vida.

Estructura del modelo.

Para diseñar el modelo de la propuesta, se elaboró una estructura que se toma en cuenta para el presente estudio

Tabla 8.
Estructura del modelo

FINALIDAD	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
Diseño de un modelo de cultura – digital basado en el aprendizaje cooperativo planteado por David W. Johnson – Roger T. Johnson y Edythe J. Holubec.	Resultados obtenidos de la encuesta hecha a docentes y estudiantes de las Instituciones Educativas 10106 Juan Manuel Iturregui, 10110 Sara A. Bullón y 11036 27 de Diciembre de Lambayeque.	Tablas estadísticas	Sistema educativo actual
Objetivo: Diseñar el modelo de cultura – digital basado en el aprendizaje cooperativo planteado por David W. Johnson – Roger T. Johnson y Edythe J. Holubec. Orientado a fortalecer la enseñanza – aprendizaje colaborativo en EBR.- Lambayeque.	- Espacio colaborativo. - Espacio educativo. - Espacio interactivo.	Modelo de la propuesta	Apoyo de autoridades de educación local y regional
Promover un cambio de actitud en los (as) docentes con la utilización de la tecnología en el proceso de aprendizaje colaborativo.	- Calidad de los indicadores de las tablas estadísticas.	Tablas de calidad de los indicadores.	Colaboración de docentes y estudiantes de la muestra aplicada.
Capacitar a los docentes sobre estrategias metodológicas basadas en la utilización de recursos digitales y audiovisuales en el aula para lograr calidad educativa.	- Implementación de charlas de actualización de conocimientos de TIC.	Registro de asistencia y fotos.	Apoyo de autoridades de educación local y regional. Colaboración de alumnos, docentes y PPFF.
Promover un cambio de actitud en los (as) docentes con la utilización de la tecnología en el proceso de enseñanza – aprendizaje colaborativo.	- Mesas de ayuda - Test de evaluación	Registro de asistencia Fotos	Apoyo de autoridades de educación local y regional. Colaboración de alumnos, docentes y PPFF.

Programa.

Para la aplicación del modelo, se debe trabajar un programa técnico pedagógico diversificado acorde con las necesidades e intereses del contexto educativo, respetando las políticas del diseño curricular nacional, tomando el enfoque sociocultural, de donde se han hecho importantes derivaciones educativas en las que se desarrollará el trabajo en grupo y el aprendizaje colaborativo como orientadores de las nuevas tendencias, incluyendo el uso de las TIC para el desarrollo de las tareas (Crook, 1998).

Es en este contexto teórico, se desarrollará el paradigma denominado Computer Supported Collaborative Learning (CSCL), o Aprendizaje colaborativo asistido por computador, cuyas experiencias apuntan a entender el aprendizaje como un proceso social de construcción de conocimiento en forma colaborativa, definiendo al computador como una estrategia de enseñanza- aprendizaje en la que interactúan de dos a más sujetos, ya sea docente- estudiante, estudiante- estudiante para construir conocimiento, a través de la discusión, reflexión y toma de decisiones, proceso por el cual los recursos informáticos actúan como mediadores.

Es importante tener un plan curricular elaborado de acuerdo a las necesidades e intereses del estudiante, señalando las fechas que se va a distribuir en forma estratégica, el tiempo que se designará a cada área pedagógica del plan de estudio establecido en la institución educativa incluye las horas de libre disponibilidad; las tareas deben ser significativas a través del uso del computador o sus derivados como son los celulares que están al alcance de cada estudiante y les da la facilidad de su uso porque están familiarizados con él, el docente no debe ser autoridad sino mediador, acompañante y guía para los grupos de estudiantes a su cargo. Este proceso social tiene como resultado la generación de conocimiento compartido que representará el entendimiento común, con respecto al contenido de un dominio específico.

El plan de estudio debe ser organizado en el Google Calendar (calendario), donde permite disminuir la ansiedad de la falta de tiempo y fomenta un análisis de la situación más realista e interesante para el estudiante en el que se debe apuntar; la tecnología para el niño o joven, le llena todo, también la forma de estudiar por este medio, pero la tarea del docente es guiar cómo utilizarla, si el estudiante, utiliza la tecnología de manera natural, no va hacer posible esconderse para hacer un mal uso

que le lleve a una adicción virtual y le genere distorsiones patológicas, es aquí la tarea del docente que cumpla su rol de guía y mediador en el aprendizaje cambiando la conducta virtual en los estudiantes.

Método.

Para trabajar este modelo, el docente debe utilizar la técnica de gabinete (fichas bibliográficas, de resumen, comentario, textuales), que servirán para recoger los datos en el avance de la enseñanza- aprendizaje colaborativo de la presente investigación, en la técnica de campo se utilizará instrumentos diversos, que permitirán el recojo de información pertinente, las metodologías que se utilicen deben ir asociadas con los procesos planteados en la operacionalización de las variables del modelo en su aplicación, el método histórico lógico, permitirá establecer una correspondencia entre los métodos histórico y lógico para analizar las perspectivas de desarrollo de la enseñanza – aprendizaje colaborativo incorporado al mundo digital, el método analítico- sintético con el propósito de recoger a través de la consulta bibliográfica todos los elementos teóricos que brinden información válida para hacer posible el enriquecimiento de este modelo, el hipotético – deductivo a partir de determinados principios, teorías o leyes que derivarán respuestas que expliquen el fenómeno y que vuelven a ser confirmadas en la práctica, servirá para tratar la discusión de los resultados; los métodos empíricos como la observación se utilizará durante el proceso enseñanza – aprendizaje colaborativo; enfatizado en la creatividad, el carácter social, en los modos de lectura y los espacios de atención que genere la propuesta consistencia en el modelo de cultura digital y el análisis documental que servirá para organizar y validar la propuesta.

En la práctica del presente modelo es necesario emplear el método de pomodoro, creado por el italiano Francesco Cirillo, consiste en la administración del tiempo, se basa en realizar periodos de trabajo de veinticinco minutos, sin distracciones con un descanso de cinco minutos adicionales; pasa por cinco fases: 1, decidir la tarea a realizar; 2, poner el pomodoro a veinticinco minutos; 3, trabajar en la tarea de forma intensiva hasta que el marcador señale el tiempo y marcar una X: 4, tomar un descanso de cinco minutos para relajarse; y 5, cada cuatro pomodoros tomar un descanso más largo y anotar las veces que ha estado tentado a distraerse.

Gestión de la propuesta. El aprendizaje se realiza mediante procesos telemáticos a través de una construcción colectiva, la mediación se produce por el computador y sus recursos asociados; laptop, Tablet, celular, App, y otros al alcance de los estudiantes; el conocimiento se construye socialmente a través de la interacción docente-estudiante- estudiante-docente en un proceso no jerarquizado ni con orden de procedencia.

El aprendizaje colaborativo asistido por computador es utilizado hasta por grupos de cuarenta sujetos o más siguiendo trabajos y cursos de hasta un año, lo que podemos adecuar con grupos pequeños de dos a cinco miembros, con tiempos limitados de trabajo para mantener una mejor efectividad en el aula o espacios de clases con interdependencia en el establecimiento de metas, tareas, recursos, roles, premios y otros de su creatividad.

De esta manera el grupo puede enriquecerse, aumentar sus refuerzos y retroalimentarse dado que cada miembro del grupo, asume íntegramente su responsabilidad en la tarea, al socializarla recibe las contribuciones del grupo; permitir que cada integrante desarrolle y potencie sus habilidades personales y grupales como escuchar, participar, liderar, coordinar actividades, realizar seguimiento y evaluar la efectividad del grupo, en la consecución de los objetivos.

Johnson, se refiere a los logros que se consiguen a través de las tareas grupales mediadas por computador; promueve el logro de objetivos cualitativamente más rico en contenido, reúne propuestas y soluciones de varias personas del grupo, aumenta la motivación por el trabajo individual y grupal, a la vez que hay mayor cercanía entre sus participantes y compromiso de cada uno con su grupo, a la vez que aumenta el aprendizaje de cada integrante, debido a que se enriquece la experiencia del aprender.

(Kaye, 1991) argumenta que para delimitar el campo de aprendizaje colaborativo en redes se tiene en cuenta que es un proceso no colectivo, inherentemente individual, influido por una variedad de factores externos a través del lenguaje como proceso social en la organización y modificación de las estructuras de conocimiento y de comprensión de cada persona, incluyendo las interacciones grupales e interpersonales.

Aprender colaborativamente implica intercambio entre pares, interacción entre iguales y capacidad de intercambio de roles (alumno, profesor, documentalista, gestor de

recursos, facilitador) en diferentes momentos dependiendo de las necesidades. La colaboración lleva a la sinergia “el todo es más que la suma de sus partes”, por tanto aprender colaborativamente potencia la producción de ganancias de aprendizajes superiores al aprendizaje aislado y proporciona feedback (retroalimentación) cuando sea necesario.

Este modelo está elaborado para ser desarrollado mediante las fases siguientes:

Primera, los docentes deben ser capacitados a nivel de institución educativa a través de charlas y grupos de interaprendizaje para realizar el diagnóstico del contexto con la comunidad educativa, económicamente activa para recoger los insumos que se tiene al alcance y elaborar los instrumentos y herramientas que se debe considerar en la diversificación curricular e insertar como elemento esencial el uso de las TIC en todas las áreas articuladas para un aprendizaje basado en proyectos educativos de interacción docente- estudiante.

Segunda, los docentes deben permitir el uso del celular como un recurso pedagógico para el apoyo académico para desarrollar las tareas en grupo virtualmente, usando las redes para buscar información e interactuar entre pares y grupos en la resolución de los problemas, construyendo su aprendizaje en la que demuestran habilidades para buscar la información y traerlos al grupo generando aprendizajes colaborativo de manera significativa.

Tercera, el docente como agente mediador evalúa el desenvolvimiento de su grupo y anota en un registro anecdótico los cambios permanentes que observa en sus alumnos y los avances que estos demuestran, intercambiando integrantes para fortalecer los que aún demuestran debilidad, considerando siempre que los grupos deben estar conformados heterogéneamente entre muy buenos, buenos, regulares, malos y muy malos, para cumplir el eslogan del ministerio de educación todos aprenden, nadie se queda atrás.

Cuarta los docentes deben reunirse semanalmente para reflexionar sus avances técnicos pedagógicos y cambios de estrategias que obtengan creativamente siempre en mejora de sus grupos de estudiantes, desechando siempre los errores y realizando feedback para fortalecer y no dejar a los integrantes del grupo sin fortalecer las debilidades encontradas en el camino del aprendizaje colaborativo, en la que estos

aprenden valores, normas y a responsabilizarse asumiendo sus roles para ser competentes en una educación que los lleve a ser críticos, innovadores, creativos, a través de su vocación que los lleve a utilizar las herramientas necesarias con significatividad frente a las dificultades que pueden encontrar en este mundo globalizado que exige una preparación competente para enfrentar al desarrollo del sistema global para la vida.

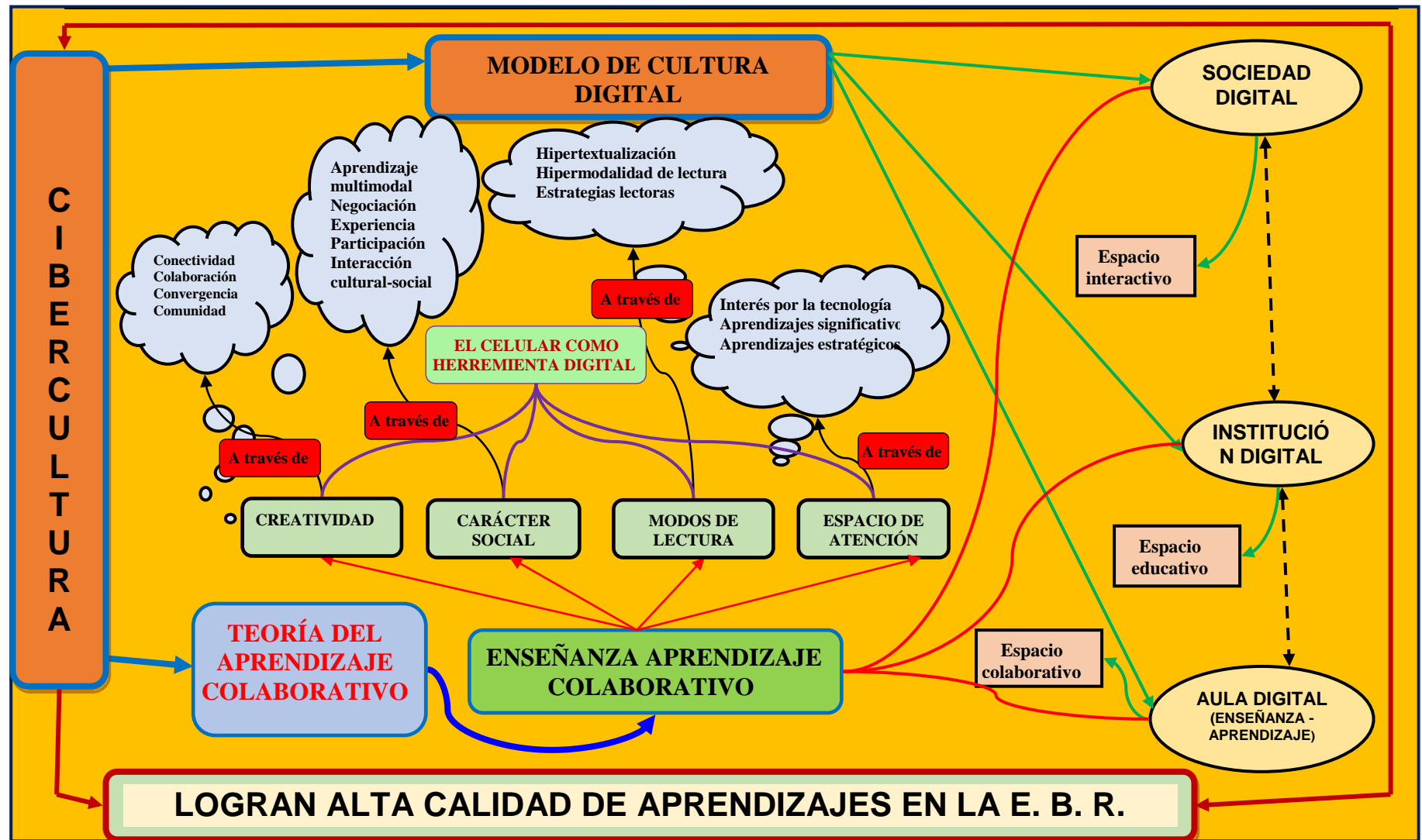


Fig. 01: Diseño de investigación.

IV. CONCLUSIONES:

1. En la investigación se concluye con el NO manejan una cultura digital con un porcentaje de 55% (Anexo 06), se hace evidente que los jóvenes acceden a las tecnologías digitales con varios recursos; básicamente computadoras, tabletas y teléfonos celulares en la casa y diversos espacios públicos, pero no en la institución educativa, porque sus docentes no median su aprendizaje tecnológico, limitan su uso y prohíben el ingreso del celular a las aulas, y esto genera que la enseñanza – aprendizaje colaborativo no se practica ni da cabida a la creatividad, carácter social, modos de lectura y espacios de atención; el consumo de la tecnología digital es un hecho cotidiano de la cual debe ser aprovechado por los docentes como insumo para transformar ese uso en una cultura digital y transformar sus conocimientos en función de sus metas y aspiraciones futuras. Las posibilidades de acceso a una tecnología supervisada, monitoreada y mediada por los docentes, motivarán a los estudiantes desarrollarán aprendizajes basados en proyectos, motivados en el sistema tecnológico que mucho aman y se sienten identificados, siendo considerado parte de su vida y necesidad prioritaria (Anexo 05).
2. Se concluyó que los docentes no están capacitados para desarrollar con sus estudiantes el enfoque del aprendizaje cooperativo ni el enfoque de aprendizaje colaborativo a través del uso de la tecnología como recurso en su práctica pedagógica; en la relación docente-alumno motiva un corte transversal en los aprendizajes tecnológicos y en el uso de las TIC porque la enseñanza está a responsabilidad del docente del aula de innovación pedagógica (AIP) o aula de soporte tecnológico (AST), tan solo como máximo dos horas semanales, buscando turnos anticipados para ser considerados y los que no alcanzaron, perdieron o son programados para la siguiente semana o cuando hay turno libre. Los docentes consideran que no es tan importante el manejo del internet por lo que no diversifican sus programas con la introducción de las TIC como necesidades de los estudiantes en su currículo y vivan su época virtual dentro de las aulas y otros escenarios educativos, y dejar de responsabilizar a los padres por su falta de control y supervisión cuando el compromiso es mutuo, dejar de satanizar esa oportunidad de oro que tienen como fortaleza pedagógica; y,

deberá fundamentar el modelo de cultura digital, desde los aportes del aprendizaje cooperativo propuestos por las teorías de David W. Johnson - Roger T. Johnson y Edythe J. Holubec, para una buena práctica docente en las instituciones educativas de la educación básica regular (Anexo 05).

3. Algunos docentes están reacios a la enseñanza virtual por desconocer su práctica, prefieren esperar el tiempo restante para su cese, sin considerar que afectan el aprendizaje tecnológico del estudiante, por ende se diseña el modelo de cultura digital que integre el aula digital como espacio colaborativo; la institución digital como espacio educativo e-learning y la sociedad digital como espacio interactivo en un aprendizaje de calidad para la vida según el Anexo 06.

En las instituciones educativas se cuenta con computadoras portátiles laptop XO diseñada como herramienta pedagógica para educación primaria y laptop XO 1.5 para el nivel secundario con gran cantidad de contenidos pedagógicos e internet que el Estado paga en convenio con la telefónica. Además cada estudiante tiene en su poder un teléfono celular con servicio de internet incorporado y los que no tienen internet, lo pueden hacer a través del WiFi que debe ser aprovechado por el docente como herramienta del trabajo pedagógico mediando su aprendizaje de los estudiantes para fortalecer una cultura digital que lo lleve a generar conocimientos acorde con sus necesidades e intereses, para ser insertados en una sociedad con cambios globales de interacción internacional, sin medir distancias. No es suficiente atender a la equidad en el acceso, porque es necesario focalizar en las competencias de las diferentes áreas educativas mediante capacidades cognitivas que genere un uso competente y crítico de las TIC. La sociedad califica a los jóvenes como adictos a las computadoras, creativos y entrenados en el mal uso de múltiples tecnologías que ofrece las redes tecnológicas, por ende urge ser atendidos por docentes altamente capacitados para poder vencer la brecha que han experimentado los estudiantes y vivir una cultura digital altamente especializada para preparar acorde con el sistema mundial que ofrece el Internet.

Apoyándome a su teoría de Sunkel, Trucco y Möller (2011: 32-34), quien dice:

“ya no van a jugar a la pelota, están todo el tiempo jugando en la computadora (...) en el recreo, ya no es como antes que te ponías a hablar todos con todos. Se quedan en el curso con la computadora, y nada, se re aíslan. ¿Entendés?” (Información de los grupos).

Y, distingue a cuatro grupos de jóvenes: distantes, internautas, especialistas y multifuncionales; se puede decir, que los estudiantes de la muestra son **internautas**, por su permanencia en las redes sociales y la navegación en la búsqueda de música y videos. A la vez se pueden identificar también como multifuncionales, por el acceso a múltiples tecnologías digitales simultáneamente; la Internet incorporada en su computadora; el teléfono celular que le brinda conectividad y comunicación al instante; la mediación del momento (foto, video); y la selección de su música preferida.

Asimismo, podrían ser **especialistas** a la hora de resolver las tareas básicas de la escuela, pero necesitarían de un docente mediador que les apoye a incursionar en los contenidos y en el software, ya que son más usuarios que productores. La producción que realizan está enfáticamente asociada a las imágenes: armar videos, fotos y a la comunicación a través de los chats, también se registran algunas experiencias colectivas de armado de páginas web. Los **distantes**, utilizan la computadora con baja frecuencia y son casi inexistentes; en todo caso, se observan algunos adolescentes con un discurso casi censorador acerca del excesivo uso de la Internet a través de la computadora o el teléfono celular, siendo negativo para el desarrollo cognitivo y visto como una mala influencia para los niños. Es notorio cómo, adolescentes de 13 a 16 años, hablan de sus hermanos como otra generación, porque están mucho más conectados que ellos; cambiaron sus hábitos del juego de grupo por el de entretenimiento de juego virtual con otros ciber amigos que no conocen físicamente.

La aplicación del modelo de cultura – digital para la enseñanza – aprendizaje colaborativo en educación básica regular en las instituciones educativas del país, principalmente Lambayeque, basado en el aprendizaje cooperativo planteados por David W. Johnson – Roger T. Johnson y Edythe J. Holubec fortalecerá el aprendizaje tecnológico con énfasis a la creatividad y criticidad de los estudiantes, confirmándose la hipótesis de estudio.

V. RECOMENDACIONES

A los docentes, incluir en el proyecto curricular de la institución educativa (PCI), como intereses y necesidades prioritarias de los estudiantes el uso de las tecnologías en todas las áreas del currículo (Inclusión digital); y en el programa curricular anual el manejo del celular como herramienta de trabajo pedagógico-educativo dentro de los materiales de estudio para fortalecer la enseñanza-aprendizaje colaborativo.

Como estrategia para mejorar el problema del deficiente hábitos en el uso digital, se debe diseñar estrategias metodológicas para los docentes, basadas en el uso de los medios digitales y audiovisuales en el aula, lo cual es importante en el proceso de enseñanza- aprendizaje colaborativo, para que logre despertar el interés, captar la atención, el disfrute de los estudiantes, poner en juego sus habilidades y destrezas en la construcción de sus nuevos conocimientos.

A los directivos de las instituciones educativas, desarrollar charlas de capacitación y compromiso para las autoridades, docentes, padres de familia y estudiantes con el fin de hacer una evaluación positiva de la tecnología en bienestar del aprendizaje colaborativo aunque con algunas controversias en el mejoramiento de la calidad educativa si no hay un compromiso del adulto para fortalecer una cultura digital positiva con sus cibernautas en casa e institución educativa con actitud creativa y crítica de alta calidad para la vida.

Es evidente que en materia educativa la sola incorporación de equipamiento y la conectividad no es suficiente para el despliegue de una cultura digital, no se trata de instalar una computadora a una conexión a internet, los adolescentes necesitan acceder a una diversidad de redes culturales y educativos y aprender sus diferencias, comparaciones y analizarlas al hacer sus propias búsquedas en las redes para tomar decisiones, respecto a lo que encuentran en diferentes contextos digitales. Razón demás para tener no un profesor sino un guía-mediador que los motive y ayude en esa etapa de su vida, los docentes deben valorar los recursos audiovisuales en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje y tareas de los estudiantes en web a través de herramientas que les ayuden a interactuar con sus estudiantes significativamente.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. (1983) Psicología Educativa. Editorial Trillas. México.
- Bandera, J. (2011) Tesis: Plataformas sociales y herramientas de interacción Web como estrategias para lograr visibilidad en el campo del diseño gráfico en Colombia.
- Barberá, E. (2008): Aprender e-learning. Paidós, Barcelona.
- Barberá, E. y BADIA, A. (2004): Educar con aulas virtuales: orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Visor distribuciones, S.A.
- Barkley, E. F., Croos, P., & Major, C. H. (2007). Técnicas de aprendizaje colaborativo. Madrid: Morata.
- Bates, T. (2001). Cómo gestionar el cambio tecnológico. Estrategias para los responsables de centros universitarios. Gedisa.
- Bertoni, Alicia. et al, (1997). Evaluación, nuevos significados para una práctica compleja. Bogotá, Editorial Norma, Kapeluz.
- BONEU, J.M. (2007). «Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos». Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). Vol. 4, N° 1. UOC. <http://www.uoc.edu/rusc/4/1/dt/esp/boneu.pdf> (Fecha de consulta: 4/8/2018)
- Castells, M., Tubella, I., Sancho, T., Roca, M (2007). La transición a la sociedad red: La era de la información en Catalunya. Barcelona: Ariel.
- Castells, M. (1999). La era de la información: economía sociedad y cultura. La sociedad red. México D.F.: siglo XXI.
- Coll César. 1992 “Un Modelo de Curriculum para la Enseñanza Obligatoria” en Psicología y Curriculum. Paidós, México.
- Coll, C. (1997) Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento (Barcelona, Paidós Educador).
- ComScore (2010). Estado de la Internet: Colombia. Disponible en el sitio web comScore, http://www.comscore.com/esl/Press_Events/Presentations_Whitepapers/2010/Estado_de_Internet_en_Colombia.
- Constitución Política del Perú (1993) Actualizada.

- Driscoll, M.P. y Vergara, A. (1997). Nuevas Tecnologías y su impacto en la educación del futuro, en Pensamiento Educativo, 21.
- Dussel, I. (2010) Aprender y Enseñar en la Cultura Digital. Buenos Aires: Santillana.
- Forman, E. A. y Cazden, C. B. (1984) Perspectivas vygotskianas en la educación: el valor cognitivo de la interacción entre iguales, Infancia y Aprendizaje, 27/28, pp. 139-157.
- Huertas, J. A. (2001). La interacción en el aula. Buenos Aires: Aiqué.
- Johnson, C. (1993). Aprendizaje Colaborativo, referencia virtual del Instituto Tecnológico de Monterrey, México <http://campus.gda.itesm.mx/cite>
- Johnson, D.W. Johnson, R.T., & Holubec, E.J. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Barcelona: Paidós.
- Johnson, D., & Johnson, R. (1999). Aprender juntos y solos. Buenos Aires: Aiqué.
- Johnson, D. W. R Johnson y E. Holubec. Traducción de Vitale, G. Cubierta Macri, G. (1999) El aprendizaje cooperativo en el aula. Publicado en inglés por la Association For Supervision and Curriculum Development, Virginia, 1994. © 1994 by Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD), asociación profesional de educación sin fines de lucro, con sede en 1703 North Beauregard Street, Alexandria, Virginia, 22311-1714, EE.UU. La asociación no se hace responsable por la calidad de la traducción.
- Johnson, D. W. y R Johnson (1994): Joining Together: Group Theory and Group Skills, 5ª ed., Needham Heights, Massachusetts, Allyn & Bacon.
- Johnson, D. W. y R. Johnson (1989): Cooperation and Competition: Theory and Research, Edina, Minnesota, Interaction Book Company. - (1991): Teaching Students To Be Peacemakers, Edina, Minnesota, Interaction Book Company.
 - (1992): Creative Controversy: Intellectual Challenge in the Classroom, Edina, Minnesota, Interaction Book Company.
 - (1993): Leading the Cooperative School, 24 ed., Edina, Minnesota, Interaction Book Company.
 - (1975-1994): Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning, Englewood Cliffs, Nueva Jersey, Prentice-Hall.

- Johnson, D. W; R. Johnson y E. Holubec (1983): Circles of Learning (video), Edina, Minnesota, Interaction Book Company. - (1992): Advanced Cooperative Learning, Edina, Minnesota, Interaction Book Company. - (1993): Cooperation in the Classroom, 6ª ed., Edina, Minnesota, Interaction Book Company.
- Johnson, D. W., R. Johnson y K. Smith (1991): Active Learning: Cooperation in the College Classroom, Edina, Minnesota, Interaction Book Company. Johnson, R. y D. W Johnson (1985): Warm-ups, Grouping Strategies, and Group Activities, Edina, Minnesota, Interaction Book Company.
- La Educación Digital. (2011). [On line]. Disponible en: <https://www.google.com.ec>.
- La Enciclopedia Libre. (2013). [On line]. Disponible en: <https://www.google.com.ec>.
- Las Tics en el aula de clases. (2009). [On line]. Disponible en: <https://www.google.com.ec>.
- Las Tics en la Educación. (2005). [On line]. Disponible en: <https://www.google.com.ec>.
- Ley N° 28044. Ley General de Educación y su reglamento.
- Ley N° 29044 Ley de la Carrera Pública Magisterial y su reglamento.
- Ley N° 30220 Ley Universitaria. SUNEDU.
- Luria, A. R.; Leontiev, A. N. y Vigotsky, L. S. (1973) Psicología y pedagogía (Madrid, Akal).
- Melero Zabala, M., & Fernández Berrocal, P. (1995). El aprendizaje entre iguales: El estado de la cuestión en Estados Unidos [Peer learning: the state of the art in USA]. En P. Fernández y M. Melero (Eds.), La interacción social en contextos educativos (Cap. 2, pp. 35-98). Madrid: Siglo XXI.
- Ministerio de Educación. (2016). Diseño Curricular Nacional.
- Ministerio de Tecnologías de la información y las comunicaciones (2010) vive digital Colombia: Diagnóstico y punto de partida de Colombia. Disponible en el sitio web de Vive Digital Colombia, <http://201.234.78.242/vivedigital/>
- Pacheco, M. (2011). La influencia de las tics en el proceso de enseñanza aprendizaje. Milagro.
- Perú – MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2014). Diseño Curricular Nacional.
- Piaget, J. (1972) Psicología y pedagogía (Barcelona, Ariel).

- Piaget, J. (1983) La psicología de la inteligencia (Barcelona, Crítica).
- PISA (Proyecto Internacional para la producción de indicadores de resultados educativos de los alumnos) - OCDE (Organización para la cooperación y el desarrollo económico).
- Piscitelli, A. (2002). Ciberculturas 2.0: En la era de las máquinas inteligentes. Buenos Aires: Paidós.
- Proyecto Facebook (2009). Proyecto realizado por el Taller de Procesamientos de datos de la Licenciatura de Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Argentina. Recuperado el 16 de marzo de 2011, en <http://www.proyectofacebook.com.ar/>
- Pullas, A. (2010). Aplicación de las tecnologías de la información y comunicación en el inter-aprendizaje de las Ciencias Naturales. Quito.
- Rodriguez Illera, J. (2001). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales [Collaborative learning in virtual environments]. Anuario de Psicología, 32(2), 63-75.
- Suntásig, E. (2014) Tesis: Influencia de la cultura digital y audiovisual en el desarrollo de hábitos de lectura comprensiva de los estudiantes de la escuela de educación básica “Federación Deportiva de Cotopaxi” del Cantón la Maná, provincia de Cotopaxi.
- Tecnología Digital. (2012). (On line). Disponible en: <https://www.google.com.ec>.
- Teoría sobre el uso de las Tics en Educación. (2012). (On line). Disponible en: <https://www.google.com.ec>.
- Vigotsky, L.S, (1987) Historia de las funciones psíquicas superiores, Editorial Científico-Técnica, La Habana, Cuba.
- Vygotsky, L. S. (1973) Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar (artículo escrito en 1934), en LURIA A. R.; LEONTIEV A. N. y VYGOTSKY, L. S. (eds.) Psicología y Pedagogía (Madrid, Akal), pp. 23-39.
- Villarini, A, La enseñanza orientada al desarrollo del pensamiento, San Juan, Puerto Rico, 1989.
- Zandoni, L. (2008). El imperio digital: el nuevo paradigma de la comunicación 2.0. Buenos Aires: Ediciones B.
- Zárraga, J. (2001). Los medios de comunicación en Internet: Internet como nuevo canal de comunicación. Recuperado el 30 de Octubre de 2011 de <http://www.argo.es/medios/ponencia.html>.

A N E X O S

Anexo N° 01

MUESTREO ESTRATIFICADO DE ESTUDIANTES PRIMARIO.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Estudiantes	n
1. N° 10106	151	88
2. N° 10110	69	41
3. N° 11036	53	31
TOTAL	273	160

MUESTREO ESTRATIFICADO DE DOCENTES PRIMARIO.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Docentes	n
1. N° 10106	05	
2. N° 10110	02	
3. N° 11036	02	
TOTAL	09	09

MUESTREO ESTRATIFICADO DE ESTUDIANTES SECUNDARIO.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Estudiantes	n
1. Juan Manuel Iturregui	255	103
3. Sara A. Bullón Lamadrid.	207	84
4. 27 de Diciembre	105	42
TOTAL	567	229

MUESTREO ESTRATIFICADO DE DOCENTES SECUNDARIO.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Docentes	n
1. Juan Manuel Iturregui	11	
2. Sara A. Bullón Lamadrid.	10	
3. 27 de Diciembre	06	
TOTAL	27	27

La población d los docentes se tomará en su totalidad por ser un número menor que se puede usar en la muestra.

Operacionalización de la variable independiente.

Variable	Dimensiones/categorías	Indicadores
MODELO DE CULTURA DIGITAL	Aula Digital	<p style="text-align: center;">ESPACIO COLABORATIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Publicación de experiencias de aprendizaje. • Calidad y cantidad de aprendizajes. • Interdependencia positiva. • Interconexión docente – estudiante. • Tecnología como soporte pedagógico. • Foros - actividades educativas virtuales. • Gestión del tiempo. • Planificación técnico – pedagógico.

	Institución Digital	ESPACIO EDUCATIVO <ul style="list-style-type: none"> • E-learnig. • Revistas indizadas (sistematización de las expereincias de aprendizaje) • Biblioteca virtual. • Internet. • Faceboock – Email – Otros.
	Sociedad Digital	ESPACIO INTERACTIVO <ul style="list-style-type: none"> • La web como espacio educativo. • Escuela como espacio – entorno digitalizado. • El estudiante interactuando con cultura digital y TICs.

Operacionalización de la variable dependiente.

Variabl e	Dimensiones/categorías	Indicadores
ENSEÑANZA – APRENDIZAJE COLABORATIVO.	Creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> • Conectividad. • Colaboración. • Convergencia. • Comunidad.
	Carácter social.	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje multimodal. • Negociación. • Experiencia. • Participación. • Interacción cultural – social.
	Modos de lectura.	<ul style="list-style-type: none"> • Hipertextualización • Hipermodalidad de lectura. • Estrategias lectoras.
	Espacios de atención.	<ul style="list-style-type: none"> • Interés por la tecnología. • Aprendizajes significativos. • Aprendizajes estratégicos.

Anexo N° 02

INDICADORES	ITEMS
• Conectividad.	1. ¿Impartes a tus estudiantes lecciones sobre Web 2.0?
	2. ¿Recibes lecciones sobre Web 2.0?
• Colaboración.	3. ¿Practicar con tus estudiantes lecciones sobre redes sociales?
	4. ¿Recibes lecciones sobre redes sociales?
• Convergencia.	5. ¿Usas con tus estudiantes lecciones sobre herramientas de interacción?
	6. ¿Recibes lecciones sobre herramientas de interacción?
• Comunidad.	7. ¿Compartes con colegas tu material de trabajo a través de las redes?
	8. ¿Compartes con compañeros tus trabajos a través de las redes?
• Aprendizaje multimodal.	9. ¿Orienta a sus estudiantes sobre el buen uso de la tecnología?
	10. ¿Recibes orientaciones de tus maestros sobre el buen uso de la tecnología?
• Negociación.	11. ¿Manejas la tecnología en estos tiempos constantemente?
	12. ¿Manejas la tecnología constantemente?
• Experiencia.	13. ¿Utilizas el proyector como herramienta de enseñanza?
	14. ¿Utilizas el proyector en exposiciones de aprendizaje?
• Participación.	15. ¿Interactúas la tecnología permanente con tus estudiantes?
	16. ¿Interactúas en la tecnología permanentemente con tus amigos?
• Interacción cultural – social.	17. ¿Desarrolla en la tecnología sus sesiones de aprendizaje?
	18. ¿Desarrollas tus tareas de aprendizaje en la tecnología?
• Hipertextualización	19. ¿Realiza votación electrónica con estudiantes en red?
	20. ¿Realizas votación electrónica de concursos internos en red?
• Hipermodalidad de lectura.	21. ¿Orientas a tus estudiantes sobre sus bondades y peligros de la tecnología?
	22. ¿Conoces sus bondades y peligros de la tecnología?
• Estrategias lectoras.	23. ¿Usas páginas de la red para preparar tus tareas escolares?
	24. ¿Usas páginas de la red para desarrollar tus tareas escolares?
• Interés por la tecnología.	25. ¿Preparas videos para la investigación educativa con tus estudiantes?
	26. ¿Preparas videos de investigación educativa con tus compañeros?
• Aprendizajes significativos.	27. ¿Manejas estrategias de comprensión lectora virtual con tus estudiantes?
	28. ¿Manejas estrategias de comprensión lectora virtual?
• Aprendizajes estratégicos.	29. ¿Usas el twitter para interactuar con tus estudiantes?
	30. ¿Usas el twitter para interactuar con tus docentes?
• Publicación de experiencias de aprendizaje.	31. ¿Consideras que las redes sociales facilitan tu trabajo pedagógico?
	32. ¿Consideras que las redes sociales facilitan tus tareas escolares?
• Calidad y cantidad de aprendizajes.	33. ¿Usas diversos programas virtuales para buscar información?
	34. ¿Usas diversos programas virtuales para buscar información?

• Interdependencia positiva.	35 ¿Publicas tus trabajos educativos en la Web?
	36 ¿Publicas tus trabajos educativos en la Web?
• Interconexión docente – estudiante.	37 ¿Consideras que la tecnología te ayuda a preparar tus tareas escolares?
	38 ¿Consideras que la tecnología te ayuda en tus tareas escolares?
• Tecnología como soporte pedagógico.	39 ¿Interactúas por e- mail personal con estudiantes?
	40 ¿Interactúas por e- mail personal con tus docentes?
Foros - actividades educativas virtuales.	41 ¿Interactúas el Watssap con tus estudiantes?
	42 ¿Interactúas el Watssap con tus amigos?
Gestión del tiempo.	43 ¿Permites el uso de celular en clase como herramienta de aprendizaje?
	44 ¿Usas el celular en clase como herramienta de aprendizaje?
Planificación técnico – pedagógico.	45 ¿Interactúas con tus estudiantes a través de foros?
	46 ¿Interactúas con tus maestros a través de foros?
E-learnig.	47 ¿Explicas a tus estudiantes sobre el uso de las redes sociales?
	48 ¿Te orientan tus maestros sobre el uso de las redes sociales?
Revistas indizadas (sistematización de las experiencias de aprendizaje)	49 ¿Usas la web para tu programa curricular?
	50 ¿Usas revistas indizadas como herramientas de desarrollo de áreas?
Biblioteca virtual.	51 ¿Interactúas con tus estudiantes sobre las tareas virtuales?
	52 ¿Tienes acceso a una biblioteca virtual?
Internet.	53 ¿Usas revistas indizadas como herramientas de planificación curricular?
	54 ¿Usas revistas indizadas como herramientas de desarrollo de áreas?
Faceboock – Email – Otros.	55 ¿Tienes acceso a una biblioteca virtual?
	56 ¿Seleccionas material de trabajo publicados en la Web?
La web como espacio educativo.	57 ¿Seleccionas material de trabajo publicados de la Web?
	58 ¿Usas Facebook para chatear con tus docentes?
Escuela como espacio – entorno digitalizado.	59 ¿Envías fotos de producciones educativas por la web?
	60 ¿Envías fotos de tus producciones educativas por la web?
El estudiante interactuando con cultura digital y TICs.	61 ¿Usas el celular en clase para el desarrollo de tus tareas educativas?
	62 ¿Usas el celular en clase para el desarrollo de tus tareas educativas?

Anexo 03

ENCUESTA DE DOCENTES

INSTRUCCIONES: De manera anónima responda con sinceridad estas preguntas. Marque con un aspa (X) la respuesta que considere correcta.

ITEMS	Sí	No
2. ¿Impartes a tus estudiantes lecciones sobre Web 2.0?		
3. ¿Practicar con tus estudiantes lecciones sobre redes sociales?		
4. ¿Usas con tus estudiantes lecciones sobre herramientas de interacción?		
5. ¿Compartes con colegas tu material de trabajo a través de las redes?		
6. ¿Orientas a tus estudiantes sobre el buen uso de la tecnología?		
7. ¿Manejas la tecnología en estos tiempos constantemente?		
8. ¿Utilizas el proyector como herramienta de enseñanza?		
9. ¿Interactúas la tecnología permanente con tus estudiantes?		
10. ¿Desarrollas en la tecnología tus sesiones de aprendizaje?		
11. ¿Realizas votación electrónica con estudiantes en red?		
12. ¿Orientas a tus estudiantes sobre sus bondades y peligros de la tecnología?		
13. ¿Usas páginas de la red para preparar tus tareas escolares?		
14. ¿Preparas videos para la investigación educativa con tus estudiantes?		
15. ¿Manejas estrategias de comprensión lectora virtual con tus estudiantes?		
16. ¿Usas el twitter para interactuar con tus estudiantes?		
17. ¿Consideras que las redes sociales facilitan tu trabajo pedagógico?		
18. ¿Usas diversos programas virtuales para buscar información?		
19. ¿Publicas tus trabajos educativos en la Web?		
20. ¿Consideras que la tecnología te ayuda a preparar tus tareas escolares?		
21. ¿Interactúas por e- mail personal con estudiantes?		
22. ¿Interactúas el Watssap con tus estudiantes?		
23. ¿Permites el uso de celular en clase como herramienta de aprendizaje?		
24. ¿Interactúas con tus estudiantes a través de foros?		
25. ¿Explicas a tus estudiantes sobre el uso de las redes sociales?		
26. ¿Usas la web para tu programa curricular?		
27. ¿Interactúas con tus estudiantes sobre las tareas virtuales?		
28. ¿Usas revistas indizadas como herramientas de planificación curricular?		
29. ¿Tienes acceso a una biblioteca virtual?		
30. ¿Usas Facebook para chatear con tus estudiantes?		
31. ¿Usas el celular en clase para el desarrollo de tus tareas educativas?		

Gracias

ENCUESTA DE ESTUDIANTES

INSTRUCCIONES: De manera anónima responda con sinceridad estas preguntas. Marque con un aspa (X) la respuesta que considere correcta.

ITEMS	Sí	No
1. ¿Recibes lecciones sobre Web 2.0?		
2. ¿Recibes lecciones sobre redes sociales?		
3. ¿Recibes lecciones sobre herramientas de interacción?		
4. ¿Compartes con compañeros tus trabajos a través de las redes?		
5. ¿Recibes orientaciones de tus maestros sobre el buen uso de la tecnología?		
6. ¿Manejas la tecnología constantemente?		
7. ¿Utilizas el proyector en exposiciones de aprendizaje?		
8. ¿Interactúas en la tecnología permanentemente con tus amigos?		
9. ¿Desarrollas tus tareas de aprendizaje en la tecnología?		
10. ¿Realizas votación electrónica de concursos internos en red?		
11. ¿Conoces sus bondades y peligros de la tecnología?		
12. ¿Usas páginas de la red para desarrollar tus tareas escolares?		
13. ¿Preparas videos de investigación educativa con tus compañeros?		
14. ¿Manejas estrategias de comprensión lectora virtual?		
15. ¿Usas el twitter para interactuar con tus docentes?		
16. ¿Consideras que las redes sociales facilitan tus tareas escolares?		
17. ¿Usas diversos programas virtuales para buscar información?		
18. ¿Publicas tus trabajos educativos en la Web?		
19. ¿Consideras que la tecnología te ayuda en tus tareas escolares?		
20. ¿Interactúas por e- mail personal con tus docentes?		
21. ¿Interactúas el Watssap con tus amigos?		
22. ¿Usas el celular en clase como herramienta de aprendizaje?		
23. ¿Interactúas con tus maestros a través de foros?		
24. ¿Te orientan tus maestros sobre el uso de las redes sociales?		
25. ¿Usas la web para tu investigación escolar?		
26. ¿Interactúas con tus compañeros sobre las tareas virtuales?		
27. ¿Usas revistas indizadas como herramientas de desarrollo de tareas?		
28. ¿Tienes acceso a una biblioteca virtual?		
29. ¿Usas Facebook para chatear con tus docentes?		
30. ¿Usas el celular en clase para el desarrollo de tus tareas educativas?		

Gracias

Anexo N° 04:

Resultados de la encuesta de estudiantes de EBR

ITEMS PARA ESTUDIANTES	Juan M. Iturregui				Sara A. Bullón				27 de Diciembre				TOTAL					
	Primaria		Secundaria		Primaria		Secundaria		Primaria		Secundaria		Sí		No		Total	
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Nº	%	Nº	%	Nº	%
1. ¿Recibes lecciones sobre Web 2.0?	4	84	3	100	7	34	14	70	20	11	22	20	70	18	319	82	389	100
2. ¿Recibes lecciones sobre redes sociales?	59	29	69	34	23	18	46	38	15	16	20	22	232	60	157	40	389	100
3. ¿Recibes lecciones sobre herramientas de interacción?	49	39	57	46	8	33	16	68	6	25	8	34	144	37	245	63	389	100
4. ¿Compartes con compañeros tus trabajos a través de las redes?	71	17	83	20	34	7	70	14	6	25	8	34	272	70	117	30	389	100
5. ¿Recibes orientaciones de tus maestros sobre el buen uso de la tecnología?	78	10	91	12	31	10	63	21	27	4	37	5	327	84	62	16	389	100
6. ¿Manejas la tecnología constantemente?	69	19	79	24	36	5	72	12	17	14	37	5	310	80	79	20	389	100
7. ¿Utilizas el proyector en exposiciones de aprendizaje?	52	36	60	43	37	4	76	8	17	14	23	19	265	68	124	32	389	100
8. ¿Interactúas en la tecnología permanentemente con tus amigos?	49	39	56	47	32	9	64	20	17	14	23	19	241	62	148	38	389	100
9. ¿Desarrollas tus tareas de aprendizaje en la tecnología?	75	13	87	16	37	4	76	8	19	12	26	16	320	82	69	18	389	100
10. ¿Realizas votación electrónica de concursos internos en red?	6	82	7	96	7	34	14	70	5	26	7	35	46	12	243	88	389	100
11. ¿Conoces sus bondades y peligros de la tecnología?	82	6	94	9	33	8	67	17	21	10	28	14	325	84	64	16	389	100
12. ¿Usas páginas de la red para desarrollar tus tareas escolares?	78	10	90	13	4	37	6	78	19	12	28	14	225	58	164	42	389	100
13. ¿Preparas videos de investigación educativa con tus compañeros?	62	26	72	31	28	13	68	16	7	24	9	33	246	63	143	37	389	100
14. ¿Manejas estrategias de comprensión lectora virtual?	29	59	34	69	22	19	44	40	14	17	19	23	162	42	227	58	389	100

15. ¿Usas el twitter para interactuar con tus docentes?	71	17	83	20	4	37	7	77	1	30	2	40	16 8	43	22 1	57	389	10 0
16. ¿Consideras que las redes sociales facilitan tus tareas escolares?	0	88	0	103	38	3	78	6	15	16	20	22	15 1	39	23 8	61	389	10 0
17. ¿Usas diversos programas virtuales para buscar información?	75	13	87	16	36	5	72	12	17	14	23	19	31 0	80	79	20	389	10 0
18. ¿Publicas tus trabajos educativos en la Web?	0	88	0	103	17	24	14	70	5	26	2	40	38	10	35 1	90	389	10 0
19. ¿Consideras que la tecnología te ayuda en tus tareas escolares?	88	0	10 3	0	39	2	80	4	7	24	10	32	32 7	84	62	16	389	10 0
20. ¿Interactúas por e- mail personal con tus docentes?	10	78	11	92	5	36	10	74	2	29	3	39	41	11	24 8	89	389	10 0
21. ¿Interactúas el Watssap con tus amigos?	78	10	90	13	29	12	59	25	9	22	11	31	27 6	71	11 3	29	389	10 0
22. ¿Usas el celular en clase como herramienta de aprendizaje?	17	71	18	85	10	31	20	64	6	25	8	34	79	20	31 0	80	389	10 0
23. ¿Interactúas con tus maestros a través de foros?	69	19	79	24	7	34	13	71	4	27	10	32	18 2	47	20 7	53	389	10 0
24. ¿Te orientan tus maestros sobre el uso de las redes sociales?	78	10	90	13	30	11	61	23	2	29	3	39	26 4	68	12 5	32	389	10 0
25. ¿Usas la web para tu investigación escolar?	82	6	94	9	36	5	72	12	24	7	3	39	31 1	80	78	20	389	10 0
26. ¿Interactúas con tus compañeros sobre las tareas virtuales?	42	46	49	54	28	13	57	27	3	28	4	38	18 3	47	20 6	53	389	10 0
27. ¿Usas revistas indizadas como herramientas de desarrollo de tareas?	23	65	25	78	19	22	39	45	5	26	7	35	11 8	30	27 1	70	389	10 0
28. ¿Tienes acceso a una biblioteca virtual?	26	62	29	74	9	32	18	66	6	25	8	34	96	25	29 3	75	389	10 0
29. ¿Usas Facebook para chatear con tus docentes?	17	71	18	85	13	28	26	58	5	26	8	34	87	22	30 2	78	389	10 0
30. ¿Usas el celular en clase para el desarrollo de tus tareas educativas?	17	71	19	84	9	32	18	66	7	24	10	32	80	21	30 9	79	389	10 0

Resultados de la encuesta de docentes de EBR.

ITEMS PARA DOCENTES	Juan M. Iturregui				Sara A. Bullón				27 de Diciembre				TOTAL					
	Primaria		Secundaria		Primaria		Secundaria		Primaria		Secundaria		SI		NO		TOTAL	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	N°	%	N°	%	N°	%
31 ¿Impartes a tus estudiantes lecciones sobre Web 2.0?	3	2	6	5	1	1	1	9	2	0	4	2	17	47	19	53	36	100
32 ¿Practicar con tus estudiantes lecciones sobre redes sociales?	2	3	6	5	1	1	2	8	2	0	4	2	17	47	19	53	36	100
33 ¿Usas con tus estudiantes lecciones sobre herramientas de interacción?	3	2	6	5	1	1	2	8	2	0	6	0	20	56	16	44	36	100
34 ¿Compartes con colegas tu material de trabajo a través de las redes?	5	0	11	0	2	0	4	6	2	0	5	1	29	81	7	19	36	100
35 ¿Orienta a sus estudiantes sobre el buen uso de la tecnología?	5	0	11	0	2	0	9	1	2	0	6	0	35	97	1	3	36	100
36 ¿Manejas la tecnología en estos tiempos constantemente?	5	0	11	0	2	0	9	1	2	0	6	0	35	97	1	3	36	100
37 ¿Utilizas el proyector como herramienta de enseñanza?	4	1	9	2	2	0	10	0	1	1	2	4	28	78	8	22	36	100
38 ¿Interactúas la tecnología permanente con tus estudiantes?	3	2	7	4	1	1	5	5	2	0	6	0	24	33	12	67	36	100
39 ¿Desarrolla en la tecnología sus sesiones de aprendizaje?	5	0	11	0	2	0	9	1	2	0	6	0	35	97	1	3	36	100
40 ¿Realiza votación electrónica con estudiantes en red?	1	4	1	10	0	2	0	10	0	2	0	6	2	6	34	94	36	100
41 ¿Orientas a tus estudiantes sobre sus bondades y peligros de la tecnología?	4	1	10	1	2	0	10	0	2	0	5	1	33	92	3	8	36	100
42 ¿Usas páginas de la red para preparar tus tareas escolares?	4	1	10	1	2	0	7	3	2	0	5	1	30	83	6	17	36	100
43 ¿Preparas videos para la investigación educativa con tus estudiantes?	4	1	10	1	2	0	8	2	1	1	4	2	29	81	7	19	36	100
44 ¿Manejas estrategias de comprensión lectora virtual con tus estudiantes?	4	1	10	1	0	2	2	8	1	1	2	4	19	53	17	47	36	100
45 ¿Usas el twitter para interactuar con tus estudiantes?	2	3	2	9	0	2	0	10	0	2	1	5	5	14	31	86	36	100
46 ¿Consideras que las redes sociales facilitan tu trabajo pedagógico?	1	4	1	10	0	2	0	10	0	2	1	5	3	8	33	72	36	100
47 ¿Usas diversos programas virtuales para buscar información?	1	4	1	10	0	2	0	10	0	2	1	5	3	8	33	72	36	100
48 ¿Publicas tus trabajos educativos en la Web?	2	3	2	9	0	2	0	10	1	1	2	4	7	19	29	81	36	100
49 ¿Consideras que la tecnología te ayuda a preparar tus tareas escolares?	5	0	11	0	2	0	10	0	2	0	6	0	36	100	0	0	36	100
50 ¿Interactúas por e- mail personal con estudiantes?	3	2	3	8	0	2	3	7	0	2	0	6	9	25	27	75	36	100
51 ¿Interactúas el Watssap con tus estudiantes?	2	3	4	7	0	2	2	8	1	1	2	4	11	31	25	69	36	100
52 ¿Permites el uso de celular en clase como herramienta de aprendizaje?	2	3	3	8	0	2	0	10	0	2	1	5	6	17	30	83	36	100
53 ¿Interactúas con tus estudiantes a través de foros?	2	3	2	9	0	2	1	9	0	2	5	1	10	28	26	72	36	100
54 ¿Explicas a tus estudiantes sobre el uso de las redes sociales?	3	2	9	2	2	0	8	2	2	0	5	1	29	81	7	19	36	100
55 ¿Usas la web para tu programa curricular?	3	2	9	2	2	0	8	2	2	0	6	0	30	83	6	17	36	100
56 ¿Interactúas con tus estudiantes sobre las tareas virtuales?	1	4	7	4	0	2	3	7	0	2	1	5	12	33	24	67	36	100
57 ¿Usas revistas indizadas como herramientas de planificación curricular?	2	3	4	7	1	1	6	4	1	1	2	4	16	44	20	56	36	100
58 ¿Tienes acceso a una biblioteca virtual?	1	4	2	9	0	2	0	10	0	2	1	5	4	11	32	89	36	100
59 ¿Usas Facebook para chatear con tus estudiantes?	2	3	2	9	1	1	5	5	0	2	1	5	11	31	25	69	36	100
60 ¿Usas el celular en clase para el desarrollo de tus tareas educativas?	2	3	6	5	0	2	2	8	2	0	5	1	17	47	19	53	36	100

ANEXO N° 05

ESTADÍSTICA DE LOS RESULTADOS DE LA MUESTRA

Para valorar los indicadores de la muestra se ha recogido los datos que reflejan el manejo de una cultura digital entre los estudiantes y docentes de las instituciones educativas “Juan Manuel Iturregui” N° 10106 (JMI), con una muestra recogida de estudiantes de primaria 88, y secundaria 103; docentes de primaria 5 y secundaria 11. “Sara Antonieta Bullón” N° 10110 (SAB) con una muestra recogida de estudiantes de primaria 41, y secundaria 84; docentes de primaria 2 y secundaria 10; y “27 de Diciembre” N° 11036 (27D) con una muestra recogida de estudiantes de primaria 31, y secundaria 42; docentes de primaria 2 y secundaria 6; en los grados 6° de primaria y 5° de secundaria, haciendo un total de la muestra en primaria 160 y secundaria 229, haciendo un total de la muestra de 389 estudiantes y 9 docentes de primaria y 27 de secundaria, con un total de 36 docentes de muestra en la ciudad de Lambayeque, en las encuestas de acuerdo a las preguntas realizadas siguientes:

❖ A los estudiantes;

1. ¿Recibes lecciones sobre web 2.0?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
84	4	100	3	34	7	70	14	11	20	20	22	319	82	70	18	319	82	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 319 estudiantes, con un porcentaje de 82%, del total de la muestra de 389, que desconocen sobre la web 2.0.

▪ A los docentes;

1. ¿Impartes a tus estudiantes lecciones sobre web 2.0?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
2	3	5	6	1	1	9	1	0	2	2	4	19	53	17	47	19	53	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 19 docentes, con un porcentaje de 53% del total de la muestra de 36, que no imparten lecciones sobre la web 2.0.

❖ A los estudiantes;

2. ¿Recibes lecciones sobre redes sociales?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
29	59	34	69	18	23	38	46	16	15	22	22	157	40	234	60	234	60	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 234 estudiantes, con un porcentaje de 60%, del total de la muestra de 389, que reciben lecciones sobre redes sociales por docentes de CRT y AIP.

- A los docentes;

2. ¿Practicar con tus estudiantes lecciones sobre redes sociales?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
3	2	5	6	1	1	8	2	0	2	2	4	19	53	17	47	19	53	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 19 docentes, con un porcentaje de 53% del total de la muestra de 36, que no imparten lecciones sobre redes sociales.

- ❖ A los estudiantes;

3. ¿Recibes lecciones sobre herramientas de interacción?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
39	49	46	57	33	8	68	16	25	6	34	8	245	63	144	37	245	63	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 245 estudiantes, con un porcentaje de 63%, del total de la muestra de 389, que desconocen sobre las herramientas de interacción.

- A los docentes;

3. ¿Usas con tus estudiantes lecciones sobre herramientas de interacción?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
2	3	5	6	1	1	8	2	0	2	0	6	16	44	20	56	20	56	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 20 docentes, con un porcentaje de 56% del total de la muestra de 36, que no usan lecciones sobre herramientas de interacción.

- ❖ A los estudiantes;

4. ¿Compartes con compañeros tus trabajos a través de las redes?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
17	71	20	83	7	34	14	70	25	6	34	8	117	30	272	70	272	70	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 272 estudiantes, con un porcentaje de 70%, del total de la muestra de 389, que comparten sus trabajos a través de la red.

- A los docentes;

4. ¿Compartes con colegas tu material de trabajo a través de las redes?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
0	5	0	11	0	2	6	4	0	2	1	5	7	19	29	81	29	81	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 29 docentes, con un porcentaje de 81% del total de la muestra de 36, que si comparten su material de trabajo a través de las redes.

- ❖ A los estudiantes;

5. ¿Recibes orientaciones de tus maestros sobre el buen uso de la tecnología?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
10	78	12	91	10	31	21	63	4	27	5	37	62	16	327	84	327	84	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 327 estudiantes, con un porcentaje de 84%, del total de la muestra de 389, que reciben orientaciones de sus maestros sobre el buen uso de la tecnología.

- A los docentes;

5. ¿Orienta a sus estudiantes sobre el buen uso de la tecnología?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
0	5	0	11	0	2	1	9	0	2	0	6	1	3	35	97	35	97	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 35 docentes, con un porcentaje de 97% del total de la muestra de 36, que orientan a sus estudiantes sobre el buen uso de la tecnología.

- ❖ A los estudiantes;

6. ¿Manejas la tecnología constantemente?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
19	69	24	79	5	36	12	72	14	17	5	37	79	20	310	80	310	80	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 310 estudiantes, con un porcentaje de 80%, del total de la muestra de 389, que manejan la tecnología constantemente.

- A los docentes;

6. ¿Manejas la tecnología en estos tiempos constantemente?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
0	5	0	11	0	2	0	10	0	2	0	6	0	0	36	100	36	100	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con el total de la muestra de docentes, con un porcentaje de 100% que manejan constantemente la tecnología en estos tiempos.

- ❖ A los estudiantes;

7. ¿Utilizas el proyector en exposiciones de aprendizaje?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
36	52	43	60	4	37	8	76	14	17	19	23	124	32	265	68	265	68	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 265 estudiantes, con un porcentaje de 68%, del total de la muestra de 389, que utilizan el proyector para sus exposiciones.

- A los docentes;

7. ¿Utilizas el proyector como herramienta de enseñanza?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
1	4	2	9	0	2	0	10	1	1	4	2	8	22	28	78	28	78	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 28 docentes, con un porcentaje de 78% del total de la muestra de 36, que utilizan el proyector como herramienta de enseñanza.

- ❖ A los estudiantes;

8. ¿Interactúas en la tecnología permanentemente con tus amigos?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	SI	%	M	%
39	49	47	56	9	32	20	64	14	17	19	23	148	38	241	62	241	62	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 241 estudiantes, con un porcentaje de 62%, del total de la muestra de 389, que interactúan en la tecnología permanentemente con sus amigos.

- A los docentes;

8. ¿Interactúas la tecnología permanente con tus estudiantes?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
2	3	4	7	1	1	5	5	0	2	0	6	12	33	24	67	24	67	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 24 docentes, con un porcentaje de 67% del total de la muestra de 36, que interactúan en tecnología con sus estudiantes.

- ❖ A los estudiantes;

9. ¿Desarrollas tus tareas de aprendizaje en la tecnología?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
13	75	16	87	4	37	8	76	12	19	16	26	69	18	320	82	320	82	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 320 estudiantes, con un porcentaje de 82%, del total de la muestra de 389, que desarrollan sus tareas de aprendizaje en la tecnología.

- A los docentes;

9. ¿Desarrolla en la tecnología sus sesiones de aprendizaje?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
0	5	0	11	0	2	1	9	0	2	0	6	1	3	35	97	35	97	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 35 docentes, con un porcentaje de 97% del total de la muestra de 36, que desarrollan sus sesiones de aprendizaje en la tecnología.

- ❖ A los estudiantes;

10. ¿Realizas votación electrónica de concursos internos en red?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
82	6	96	7	34	7	70	14	26	5	35	7	243	88	46	12	243	88	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 243 estudiantes, con un porcentaje de 88%, del total de la muestra de 389, que desconocen cómo votar electrónicamente sobre concursos internos en red de sus IIEE.

- A los docentes;

10. ¿Realiza votación electrónica con estudiantes en red?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
4	1	10	1	2	0	10	0	2	0	6	0	34	94	2	6	34	94	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 34 docentes, con un porcentaje de 94% del total de la muestra de 36, que no usan herramientas para votaciones electrónicas en concursos internos.

- ❖ A los estudiantes;

11. ¿Conoces sus bondades y peligros de la tecnología?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
6	82	9	94	8	33	17	67	10	21	14	28	64	16	325	84	325	84	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 325 estudiantes, con un porcentaje de 84%, del total de la muestra de 389, que conocen sobre las bondades y peligros de la tecnología.

- A los docentes;

11. ¿Orientas a tus estudiantes sobre sus bondades y peligros de la tecnología?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
1	4	1	10	0	2	0	10	0	2	1	5	3	8	33	92	33	92	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 33 docentes, con un porcentaje de 92% del total de la muestra de 36, que orientan sobre bondades y peligros de la tecnología.

- ❖ A los estudiantes;

12. ¿Usas páginas de la red para desarrollar tus tareas escolares?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
10	78	13	90	37	4	78	6	12	19	14	28	164	42	225	58	225	58	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 225 estudiantes, con un porcentaje de 58%, del total de la muestra de 389, que conocen sobre el uso de las páginas de la red para desarrollar sus tareas escolares.

- A los docentes;

12. ¿Usas páginas de la red para preparar tus tareas escolares?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
1	4	1	10	0	2	3	7	0	2	1	5	6	17	30	83	30	83	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 30 docentes, con un porcentaje de 83% del total de la muestra de 36, que usan páginas de la red para preparar sus tareas escolares.

- ❖ A los estudiantes;

13. ¿Preparas videos de investigación educativa con tus compañeros?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
62	26	72	31	28	13	68	16	7	24	9	33	246	63	143	37	246	63	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 246 estudiantes, con un porcentaje de 63%, del total de la muestra de 389, que no preparan videos de investigación educativa.

- A los docentes;

13. ¿Preparas videos para la investigación educativa con tus estudiantes?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
4	1	10	1	2	0	8	2	1	1	4	2	29	81	7	19	29	81	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 29 docentes, con un porcentaje de 81% del total de la muestra de 36, que no preparan videos para la investigación educativa con sus estudiantes.

- ❖ A los estudiantes;

14. ¿Manejas estrategias de comprensión lectora virtual?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
59	29	69	34	19	22	40	44	17	14	23	19	227	58	162	42	227	58	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 227 estudiantes, con un porcentaje de 58%, del total de la muestra de 389, que desconocen el manejo de estrategias sobre comprensión lectora virtual.

- A los docentes;

14. ¿Manejas estrategias de comprensión lectora virtual con tus estudiantes?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
4	1	10	1	2	0	8	2	1	1	4	2	29	81	7	19	29	81	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 29 docentes, con un porcentaje de 81% del total de la muestra de 36, que no manejan estrategias sobre comprensión lectora virtual con sus estudiantes.

- ❖ A los estudiantes;

15. ¿Usas el twitter para interactuar con tus docentes?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
71	17	83	20	37	4	77	7	30	1	40	2	338	87	51	13	338	87	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 337 estudiantes, con un porcentaje de 87%, del total de la muestra de 389, que no usan el twitter para interactuar con sus docentes.

- A los docentes;

15. ¿Usas el twitter para interactuar con tus estudiantes?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
3	2	9	2	2	0	10	0	2	0	5	1	31	86	5	14	31	86	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 31 docentes, con un porcentaje de 86% del total de la muestra de 36, que no usan el twitter para interactuar con sus estudiantes.

- ❖ A los estudiantes;

16. ¿Consideras que las redes sociales facilitan tus tareas escolares?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
88	0	103	0	3	38	6	78	16	15	22	20	238	61	151	39	238	61	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 238 estudiantes, con un porcentaje de 61%, del total de la muestra de 389, que no consideran que las redes sociales facilitan sus tareas escolares.

- A los docentes;

16. ¿Consideras que las redes sociales facilitan tus trabajos pedagógicos?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
4	1	10	1	2	0	10	0	2	0	5	1	33	92	3	8	33	92	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 33 docentes, con un porcentaje de 92% del total de la muestra de 36, que no consideran que las redes sociales facilitan sus trabajos pedagógicos.

- ❖ A los estudiantes;

17. ¿Usas diversos programas virtuales para buscar información?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
13	75	16	87	5	36	12	72	14	17	19	23	79	20	310	80	310	80	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 310 estudiantes, con un porcentaje de 80%, del total de la muestra de 389, que usan diversos programas virtuales para buscar información.

- A los docentes;

17. ¿Usas diversos programas virtuales para buscar información?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
4	1	10	1	2	0	10	0	2	0	5	1	33	92	3	8	33	92	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 33 docentes, con un porcentaje de 93% del total de la muestra de 36, que no usan diversos programas virtuales para buscar información.

- ❖ A los estudiantes;

18. ¿Publicas tus trabajos educativos en la web?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
88	0	103	0	24	17	70	14	26	5	40	2	351	90	38	10	351	90	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 351 estudiantes, con un porcentaje de 90%, del total de la muestra de 389, que no publican sus trabajos educativos en la web.

- A los docentes;

18. ¿Publicas tus trabajos educativos en la web?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
3	2	9	2	2	0	10	0	1	1	4	2	29	81	7	19	29	81	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 29 docentes, con un porcentaje de 81% del total de la muestra de 36, que no publican sus trabajos educativos en la web.

- ❖ A los estudiantes;

19. ¿Consideras que la tecnología te ayuda en tus tareas escolares?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	SI	%	M	%
0	88	0	103	2	39	4	80	24	7	32	10	62	16	327	84	327	84	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 327 estudiantes, con un porcentaje de 84%, del total de la muestra de 389, que consideran que la tecnología les ayuda en sus tareas escolares.

- A los docentes;

19. ¿Consideras que la tecnología te ayuda a preparar tus tareas escolares?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
0	5	0	11	0	2	0	10	0	2	0	6	0	0	36	100	36	100	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 36 docentes, con un porcentaje de 100% del total de la muestra de 36, que consideran que la tecnología ayuda a preparar sus tareas escolares.

- ❖ A los estudiantes;

20. ¿Interactúas por e-mail personal con tus docentes?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
78	10	92	11	36	5	74	10	29	2	39	3	248	89	41	11	248	89	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 248 estudiantes, con un porcentaje de 89%, del total de la muestra de 389, que no interactúan por e-mail con sus docentes.

- A los docentes;

20. ¿Interactúas por e-mail personal con tus estudiantes?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
2	3	8	3	2	0	7	3	2	0	6	0	27	75	9	25	27	75	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 27 docentes, con un porcentaje de 75% del total de la muestra de 36, que no interactúan por e-mail con sus estudiantes.

- ❖ A los estudiantes;

21. ¿Interactúas el watssap con tus amigos?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	Si	%	M	%
10	78	13	90	12	29	25	59	22	9	31	11	113	29	276	71	276	71	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 276 estudiantes, con un porcentaje de 71%, del total de la muestra de 389, que interactúan por el watssap con sus amigos.

- A los docentes;

21. ¿Interactúas el watssap con tus estudiantes?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
3	2	7	4	2	0	8	2	1	1	4	2	25	69	11	31	25	69	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 25 docentes, con un porcentaje de 69% del total de la muestra de 36, que no interactúan por watssap con sus estudiantes.

- ❖ A los estudiantes;

22. ¿Usas el celular en clase como herramienta de aprendizaje?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
71	17	85	18	31	10	64	20	25	6	34	8	310	80	79	20	310	80	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 310 estudiantes, con un porcentaje de 80%, del total de la muestra de 389, que no usan el celular como herramienta de aprendizaje.

- A los docentes;

22. ¿Permites el uso de celular en clase como herramienta de aprendizaje?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
3	2	8	3	2	0	10	0	2	0	5	1	30	83	6	17	30	83	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 30 docentes, con un porcentaje de 83% del total de la muestra de 36, que no permiten el uso de celular en clase como herramienta de aprendizaje.

- ❖ A los estudiantes;

23. ¿Interactúas con tus maestros a través de foros?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
19	69	24	79	34	7	71	13	27	4	32	10	207	53	182	47	207	53	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 207 estudiantes, con un porcentaje de 53%, del total de la muestra de 389, que no interactúan con sus maestros a través de foros.

- A los docentes;

23. ¿Interactúas con tus estudiantes a través de foros?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
3	2	9	2	2	0	9	1	2	0	1	5	26	72	10	28	26	72	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 26 docentes, con un porcentaje de 72% del total de la muestra de 36, que no interactúan con sus estudiantes a través de foros.

- ❖ A los estudiantes;

24. ¿Te orientan tus maestros sobre el uso de las redes sociales?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
78	10	90	13	30	11	61	23	2	29	3	39	264	68	125	32	264	68	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 264 estudiantes, con un porcentaje de 68%, del total de la muestra de 389, que no son orientados por sus maestros sobre el uso de las redes sociales.

- A los docentes;

24. ¿Explicas a tus estudiantes sobre el uso de las redes sociales?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
3	2	9	2	2	0	8	2	2	0	5	1	19	7	29	81	29	81	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el SI, resultado de la encuesta con 29 docentes, con un porcentaje de 81% del total de la muestra de 36, que explican a sus estudiantes sobre el uso de las redes sociales.

- ❖ A los estudiantes;

25. ¿Usas la web para tu investigación escolar?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
82	6	94	9	36	5	72	12	24	7	3	39	311	80	78	20	311	80	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 311 estudiantes, con un porcentaje de 80%, del total de la muestra de 389, que no usan la web para su investigación escolar.

- A los docentes;

25. ¿Usas la web para tu programa curricular?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
3	2	9	2	2	0	8	2	2	0	6	0	30	83	6	17	30	83	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 30 docentes, con un porcentaje de 83% del total de la muestra de 36, que no usan la web para su programa curricular.

- ❖ A los estudiantes;

26. ¿Interactúas con tus compañeros sobre las tareas virtuales?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
46	42	54	49	13	28	27	57	28	3	38	4	206	53	183	47	206	53	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 206 estudiantes, con un porcentaje de 53%, del total de la muestra de 389, que no interactúan con sus compañeros sobre las tareas virtuales.

- A los docentes;

26. ¿Interactúas con tus estudiantes sobre las tareas virtuales?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
4	1	4	7	2	0	7	3	2	0	5	1	24	67	12	33	24	67	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 24 docentes, con un porcentaje de 67% del total de la muestra de 36, que no interactúan con sus estudiantes sobre las tareas virtuales.

- ❖ A los estudiantes;

27. ¿Usas revistas indizadas como herramientas de desarrollo de tareas?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
62	26	74	29	32	9	66	18	25	6	8	34	293	75	96	25	293	75	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 293 estudiantes, con un porcentaje de 75%, del total de la muestra de 389, que no usan revistas indizadas como herramientas de desarrollo de tareas.

- A los docentes;

27. ¿Usas revistas indizadas como herramientas de planificación curricular?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
3	2	7	4	1	1	4	6	1	1	4	2	20	56	16	44	20	56	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 20 docentes, con un porcentaje de 56% del total de la muestra de 36, que no usan revistas indizadas como herramientas de planificación curricular.

- ❖ A los estudiantes;

28. ¿Tienes acceso a una biblioteca virtual?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
62	26	74	29	32	9	66	18	25	6	34	8	293	75	96	25	293	75	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 293 estudiantes, con un porcentaje de 75%, del total de la muestra de 389, que no tienen acceso a una biblioteca virtual.

- A los docentes;

28. ¿Tienes acceso a una biblioteca virtual?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
4	1	9	2	2	0	10	0	2	0	5	1	32	89	4	11	32	89	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 32 docentes, con un porcentaje de 89% del total de la muestra de 36, que no tienen acceso a una biblioteca virtual.

- ❖ A los estudiantes;

29. ¿Usas Facebook para chatear con tus docentes?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
71	17	85	18	28	13	58	26	26	5	34	8	302	78	87	22	302	78	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 302 estudiantes, con un porcentaje de 78%, del total de la muestra de 389, que no usan Facebook para chatear con sus docentes.

- A los docentes;

29. ¿Usas Facebook para chatear con tus estudiantes?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
3	2	9	2	1	1	5	5	2	0	5	1	25	69	11	31	25	69	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 25 docentes, con un porcentaje de 69% del total de la muestra de 36, que no usan Facebook para chatear con sus estudiantes.

- ❖ A los estudiantes;

- ❖ A los estudiantes;

30. ¿Usas el celular en clase para el desarrollo de tus tareas educativas?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
71	17	84	19	32	9	66	18	24	7	32	10	309	79	80	21	309	79	389	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 309 estudiantes, con un porcentaje de 79%, del total de la muestra de 389, que no usan el celular en clases para el desarrollo de sus tareas educativas.

- A los docentes;

30. ¿Usas el celular en clase para el desarrollo de tus tareas educativas?

JMI				SAB				27 D				SUMA				PROMEDIO			
P		S		P		S		P		S		No		Si		T		T	
No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	T	%	T	%	No	%	M	%
3	2	5	6	2	0	8	2	0	2	1	5	19	53	17	47	19	53	36	100

Las respuestas que prevalecieron a esta pregunta fue el NO, resultado de la encuesta con 19 docentes, con un porcentaje de 53% del total de la muestra de 36, que no usan celular en clase para el desarrollo de sus tareas educativas.

Anexo N° 06

CUADRO RESUMEN

Encuestado	Pregunta Indicador	Respuesta		Porcentaje %	Escala Valorativa del Si				
		SI	NO		Mb	B	R	M	Mm
Estudiante	1		X	82					
Docente	1		X	53					
Estudiante	2	X		60			X		
Docente	2		X	53					
Estudiante	3		X	63					
Docente	3	X		56			X		
Estudiante	4	X		70		X			
Docente	4	X		81	X				
Estudiante	5	X		84	X				
Docente	5	X		97	X				
Estudiante	6	X		80		X			
Docente	6	X		100	X				
Estudiante	7	X		68		X			
Docente	7	X		78		X			
Estudiante	8	X		62			X		
Docente	8	X		67			X		
Estudiante	9	X		82	X				
Docente	9	X		97	X				
Estudiante	10		X	88					
Docente	10		X	94					
Estudiante	11	X		84	X				
Docente	11	X		92	X				
Estudiante	12	X		58			X		
Docente	12	X		83	X				
Estudiante	13		X	63					
Docente	13	X		81	X				
Estudiante	14		X	58					
Docente	14		X	81					
Estudiante	15		X	87					
Docente	15		X	86					
Estudiante	16		X	61					
Docente	16		X	92					
Estudiante	17	X		80		X			
Docente	17		X	92					
Estudiante	18		X	90					
Docente	18		X	81					
Estudiante	19	X		63		X			
Docente	19	X		100	X				
Estudiante	20		X	89					
Docente	20		X	75					
Estudiante	21	X		71		X			
Docente	21		X	69					
Estudiante	22		X	80					
Docente	22		X	83					

Estudiante	23		X	53					
Docente	23		X	72					
Estudiante	24		X	68					
Docente	24		X	81					
Estudiante	25		X	80					
Docente	25		X	83					
Estudiante	26		X	53					
Docente	26		X	67					
Estudiante	27		X	75					
Docente	27		X	56					
Estudiante	28		X	75					
Docente	28		X	89					
Estudiante	29		X	78					
Docente	29		X	69					
Estudiante	30		X	79					
Docente	30		X	53					

Lectura del cuadro.

E= Encuestado: E (Estudiante), D (Docente)

PI= Pregunta de indicador: 1, 2,...

R= Respuesta: Si- No

P= Porcentaje: %

Es= Escala: Muy bueno de 80 - 100, Buena de 60 - 79, Regular 40 - 59, Malo 20 - 39, Muy malo 0 – 19.

TOTAL DE ITEMS	RESPUESTAS DEL SI										RESPUESTAS DEL NO	%
	MB	%	B	%	R	%	M	%	MM	%		
64	11	18	7	12	5	8	0	0	0	0	37	62

En conclusión, la respuesta de que no utilizan la tecnología para incrementar su cultura digital en las instituciones educativas es un porcentaje del 62%, que nos da a entender que el Modelo de Cultura Digital para la Enseñanza – Aprendizaje Colaborativo debe ser aplicado en las instituciones educativas de Lambayeque, especialmente en la Educación Básica Regular.

Anexo N° 07

Señor (a):

Director (a) de la IE.
LAMBAYEQUE.

De mi especial consideración:

Que, en consecuencia de desarrollar una encuesta a estudiantes de 6° de primaria y 5° de secundaria, y docentes de la institución educativa que Ud., tan dignamente dirige, con el fin de recoger información para una tesis doctoral, es que me presento ante usted, para solicitarle ordene a quien corresponda se me brinde las facilidades del caso para su ejecución.

Lambayeque, julio 16 del 2018.

Atentamente

Luz Angélica Carrasco Valderrama.