



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**MODELO DE ESTRATEGIAS VIRTUALES E INTERACTIVAS PARA MEJORAR EL
USO DE LAS TICS EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE EN
ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA I.E.
GREGORIO ALBARRACÍN DEL DISTRITO DE TACNA EN TACNA – 2014.**

TESIS

**PRESENTADA PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN: ADMINISTRACIÓN DE
INSTITUCIONES EDUCATIVAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN**

PRESENTADO POR:

RIOS CALLE EDGAR MAURICIO

TACNA – PERÚ

2016

**MODELO DE ESTRATEGIAS VIRTUALES E INTERACTIVAS PARA MEJORAR EL
USO DE LAS TIC EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE EN
ESTUDIANTES DEL 3ER AÑO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA I.E.
GREGORIO ALBARRACÍN DEL DISTRITO DE TACNA EN TACNA – 2014**

**TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO (a)
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ADMINISTRACIÓN DE
INSTITUCIONES EDUCATIVAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN.**

BR. RÍOS CALLE EDGAR MAURICIO
Autor

M.Sc. ISIDORO BENITES MORALES
Asesor

APROBADA POR:

Dr. MARIO VICTOR SABOGAL AQUINO
PRESIDENTE

Dr. JOSÉ VENEGAS KEMPER
SECRETARIO

Dr. JULIO CÉSAR SEVILLA EXEBIO
VOCAL

TACNA – PERÚ
2016

DEDICATORIA

A Dios por darme la vida y permitirme realizar este trabajo.

A mis Padres Edgar Ríos Ferrada y Leonila Calle de Ríos, que con su exigencia y rectitud me mostraron los caminos correctos a seguir en la vida, gracias a ellos pude terminar la presente Tesis.

AGRADECIMIENTO

A Dios por su misericordia y amor.

A mis Padres Edgar Ríos Ferrada y Leonila Calle de Ríos, quienes están allí cuando se les necesita.

ÍNDICE

RESUMEN.	7
SUMMARY	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I.	12
ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO	12
1.1. UBICACIÓN.	12
1.1.1. Visión de la Institución Educativa “Gregorio coronel Gregorio Albarracín” de Tacna.	17
1.1.2. Misión de la Institución Educativa “Coronel Gregorio Albarracín” de Tacna.	18
1.1.3. Objetivos de la Institución Educativa “Coronel Gregorio Albarracín” de Tacna.	18
1.2. ANÁLISIS TENDENCIAL DEL USO DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN.	18
1.2.1. Análisis de la Asignatura de Lenguaje con relación a las Tics	22
1.2.2. Análisis del docente con relación a las Tics	26
1.3. MANIFESTACIONES Y CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUAJE.	28
1.3.1. Expresión y comprensión oral.	29
1.3.2. Comprensión de textos.	29
1.3.3. Producción de textos.	29
1.4. METODOLOGÍA.	30
1.4.1. Diseño de la Investigación.	30
1.4.2. Instrumentos de Recolección de Datos.	30
1.4.3. Tratamiento de la Información.	31
CAPÍTULO II.	32
MARCO TEÓRICO	32
2.1. FUNDAMENTOS EPISTEMOLÓGICO: LA TEORÍA DE SISTEMAS.	32
2.2. FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS. EL CONSTRUCTIVISMO.	36
2.3. APORTES SOBRE EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN LA EDUCACIÓN.	40
2.3.1. La tecnología en los cambios educativos	40
2.3.2. Entorno virtual	43
2.4. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.	44
2.4.1. Estrategias de enseñanza hacia el contexto metodológico con TIC	44
2.4.2. Estrategias de enseñanza con TIC	46
2.5. LAS TICS EN EL AULA	55
2.5.1. Evitar la trampa de las TIC	55
2.5.2. Lo que la investigación afirma	55
2.5.3. Modalidades de aprendizaje y las TIC: satisfacer las necesidades del estudiante	56
2.5.4. El docente como facilitador	58
2.6. LAS TIC Y EL AULA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	59

2.7.	REDACCIÓN DE TEXTOS Y LAS TIC	60
2.8.	EN RESPUESTA A LOS TEXTOS DE LAS TIC	61
2.9.	EL ESTUDIO DE TEXTOS BASADOS EN LAS TIC	63
2.9.1.	La nueva alfabetización	63
2.9.2.	Los Textos TIC	64
2.9.3.	Implicaciones de las TIC y la nueva alfabetización para enseñar Lenguaje ...	66
2.10.	¿QUÉ DEBEN APRENDER LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA? 67	
2.10.1.	Estándares nacionales de aprendizaje de la competencia	67
2.10.2.	Matriz de indicadores	68
2.11.	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS	70
2.11.1.	Aprendizaje	70
2.11.2.	Estrategia	72
	CAPÍTULO III.....	75
	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	75
3.1.	ESTRATEGIAS USADAS EN EL AULA POR EL DOCENTE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE DE LOS ALUMNOS DE 3ro DE SECUNDARIA.....	75
3.1.1.	Resultado del diagnóstico	75
3.2.	ANÁLISIS DEL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE UTILIZANDO LAS TICS.....	78
	CAPÍTULO IV.....	85
	PROPUESTA	85
4.1.	FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	85
4.2.	FUNDAMENTACIÓN PSICOPEDAGÓGICA	85
4.3.	FUNDAMENTO EPISTEMOLÓGICO.....	86
4.4.	FUNDAMENTO CIENTÍFICO	86
4.5.	TÍTULO.....	87
4.6.	DATOS INFORMATIVOS	87
4.7.	JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	88
4.8.	ORGANIZACIÓN	88
4.9.	ELEMENTOS DE LAS TIC Y EL ENTORNO VIRTUAL	89
	CONCLUSIONES.....	93
	RECOMENDACIONES	94
	BIBLIOGRAFIA.....	95
	ANEXOS	99
	ANEXO N° 1. CUESTIONARIO PARA EL ALUMNO	99
	ANEXO N° 2. FICHA DE OBSERVACIÓN: USO DE LAS TICS EN LA ASIGNATURA DE LENGUAJE	101

RESUMEN.

Se ha observado que los estudiantes del tercero de secundaria, de la Institución Educativa Gregorio Albarracín del Distrito de Tacna, tienen dificultades en los procesos de aprendizaje en comprensión de textos en el Área de Lenguaje, por lo que se propusieron estrategias apoyadas con el uso de las tecnologías de la información y comunicación, buscando mejorar los aprendizajes en expresión y comprensión oral. Para ello se propuso demostrar que una propuesta de modelo de estrategias virtuales interactivas, contribuirá mejorar los aprendizajes en expresión y comprensión oral en la asignatura de Lenguaje. La investigación se realizó con 51 estudiantes y se ha apoyado en las teorías del aprendizaje socio cultural, sobre todo en el aspecto que indica que los aprendizajes se realizan con la participación de los grupos de estudiantes y abordando temas relacionados con la vida social de los mismos. También se apoyado en la pedagogía crítica, buscando que los estudiantes no solo repitan lo que se hace en clase, sino que lo piensen críticamente. Para una mejor comprensión del uso de las tecnologías se consideró los aportes del conectivismo, así como lo relacionado con el uso de las tecnologías de la información en la educación y en especial el uso de estas tecnologías para mejorar los aprendizajes en expresión y comprensión oral. Las consideraciones metodológicas asumidas consideran la observación participante y las mediciones de los cambios en el aprendizaje con aplicación de una guía de observación antes y después de aplicar la propuesta. Los resultados mostraron que se mejoró la expresión y comprensión oral, lo que se ha evidenciado en las mejoras de las calificaciones que han obtenido los estudiantes en las evaluaciones realizadas por el docente de la asignatura.

Palabras clave: Estrategias, tecnologías de la información, aprendizaje, expresión oral, comprensión oral.

SUMMARY

It has been observed that the students of the third year of secondary school, of the Gregorio Albarracín Educational Institution of the District of Tacna, have difficulties in the processes of learning in comprehension of texts in the Language Area, for which strategies supported with the use of Information and communication technologies, seeking to improve learning in oral expression and comprehension. To this end, it was proposed to demonstrate that a proposal for a model of interactive virtual strategies will contribute to improve learning in oral expression and comprehension in the subject of Language. The research was conducted with 51 students and has been based on theories of socio-cultural learning, especially in the aspect that indicates that the learning is carried out with the participation of student groups and addressing issues related to their social life. . He also relied on critical pedagogy, seeking that students not only repeat what is done in class, but think critically. For a better understanding of the use of technologies, the contributions of connectivism were considered, as well as related to the use of information technologies in education and especially the use of these technologies to improve learning in oral expression and comprehension. The methodological considerations assumed consider the participant observation and the measurements of the changes in learning with the application of an observation guide before and after applying the proposal. The results showed that oral expression and comprehension were improved, which has been evidenced in the improvement of the grades that students have obtained in the evaluations made by the teacher of the subject.

Keywords: Strategies, information technologies, learning, oral expression, oral comprehension.

INTRODUCCIÓN

La educación básica en nuestro país, así como en la Región Tacna y otras regiones está afectada por diferentes problemas y el resultado es que se está otorgando certificaciones, también se otorgan títulos que no reflejan una adecuada y rigurosa formación en las Instituciones Educativas o en las Instituciones de educación superior.

A pesar de que en el mundo actual se cuenta con tecnologías de la información que ayudan a mejorar la educación, en la región, el uso de las tecnologías es muy limitado, entre otros motivos porque los docentes no saben cómo utilizarlo en los procesos pedagógicos y porque se aprecia una gran diferencia generacional entre los docentes y los estudiantes. Se observa una gran diferencia en el uso de las tecnologías, los estudiantes lo realizan con mucha destreza, aunque lo están utilizando para tareas insignificantes o para reemplazar las comunicaciones presenciales.

El uso de las tecnologías de la información debe ser incorporado con un adecuado sustento teórico e incorporando metodologías que permitan el mejor aprovechamiento de las mismas. Actualmente existen recursos informáticos para todas las áreas de estudio, así como para todos los niveles y cada día se mejoran esos recursos, sin embargo, todavía se siguen utilizando con las mismas formas que se da en la educación presencial, tradicional. El uso de estrategias virtuales e interactivas para mejorar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el Aprendizaje de la asignatura de Lenguaje implica indagar lo concerniente a la Comunicación Digital y/o los entornos virtuales puesto que han ganado recientemente la oleada de interés. Es un área importante de investigación para muchos estudiosos de todo el mundo.

Para la mayoría de los países europeos, el uso de las TIC en la educación y la formación se ha convertido en una prioridad durante la última década. Sin embargo, muy pocos han logrado avances (Carrasco, García, & Iglesia, 2005). De hecho, un pequeño porcentaje de las escuelas en algunos países alcanza altos niveles de uso efectivo de las TIC para apoyar y cambiar e inclusive incrementar el nivel y el proceso de enseñanza y aprendizaje en muchas áreas o asignaturas. Otros están todavía en la fase temprana de la adopción de las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Las TIC son una herramienta valiosa para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Para los docentes las TIC es un recurso profesional, un tipo de partida en el aula, y una fuente muy valiosa para los estudiantes, las TIC ofrecen oportunidades para comunicarse de manera más efectiva y para desarrollar las habilidades de alfabetización, incluyendo las habilidades en la alfabetización crítica. Es una herramienta valiosa para la investigación, la composición y la respuesta, la visualización y representación del lenguaje.

Sin embargo, si todos los estudiantes obtienen la oportunidad de desarrollar habilidades en las TIC estos pueden lograr los resultados del programa de estudios de la asignatura de lenguaje, las cuestiones de equidad y acceso a la tecnología deben ser atendidas.

En el caso de la Asignatura de Lenguaje, el DCN y las Rutas de Aprendizaje, especifica las cualidades o características que se desean para los estudiantes en el Tercer año de educación secundaria (VII CICLO), por lo que en el presente estudio se considera que el uso de las TIC anexado como estrategia, los estudiantes alcanzan la calidad académica en esta asignatura, si logran utilizar las TIC para fortalecer las capacidades que se plantean para su grado.

Por este motivo se plantea que la Institución educativa debe impulsar estrategias innovadoras para incrementar el uso de las TIC en la asignatura de Lenguaje, El **problema** se ha propuesto como que se observa que es **bajo** el aprendizaje de la asignatura de Lenguaje de la I.E. Gregorio Albarracín de Tacna, puesto que no existe una rutina de fortalecimiento de estrategias didácticas, virtuales e interactivas.

El **objetivo**, fue el de elaborar un modelo de Estrategias Virtuales e Interactivas, de este objetivo se derivaron los objetivos específicos de realizar un diagnóstico, conocer el nivel de uso de las tecnologías, y diseñar la propuesta de modelo de estrategias. Se propuso la **hipótesis** estableciendo la relación de que **Si**, se elabora un Modelo de Estrategias Virtuales e Interactivas **entonces** se elevará el Nivel de Aprendizaje de la Asignatura de Lenguaje.

Para su comprensión y lectura, el presente trabajo de investigación se ha dividido en tres capítulos: el primero describe las TIC en la educación con respecto a la calidad académica en asignatura de Lenguaje, en el mundo, en Latinoamérica, en el Perú, en la región Tacna, así mismo muestra cómo surge el problema, de

la misma manera presenta sus características y como se manifiesta, para finalmente presentar la metodología usada en la ejecución del trabajo.

El segundo Capítulo, presenta las teorías que sustentan la Variable Independiente o propuesta, que dan soporte a la propuesta que con carácter de hipótesis se plantea, así como la teoría que explica la variable dependiente o la calidad en el Área de Comunicación; para finalmente definir algunos términos claves utilizados en el presente estudio.

En el tercer capítulo se analiza el resultado factible perceptible que se obtuvo a través de la Ficha de Observación a los estudiantes; así como se presenta la propuesta que pretende resolver el problema.

Además, se presentan las conclusiones a que se arriba y las recomendaciones para la aplicabilidad de la propuesta.

CAPÍTULO I.

ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. UBICACIÓN.

El presente trabajo se desarrolló en la Institución Educativa N° 42003 “Gregorio Albarracín”, del distrito, provincia y departamento de Tacna. La ciudad de Tacna es reconocida en el Perú como la Ciudad Heroica por recuperación después de la Guerra del Pacífico en el cual el País de Chile lo tenía en cautiverio y después de tanta lucha fue reincorporada como peruana. Tacna está ubicada en el extremo austral del Perú, en un angosto, tranquilo y soleado valle que mira al Océano Pacífico y recibe la fresca brisa de la cercana cordillera andina.

Capital: La ciudad de Tacna,

Límites:

Por el norte con Moquegua;

Por el sur con, Chile;

Por el este con Puno y Bolivia;

Por el oeste con el océano Pacífico,

Características generales de su Geografía:

Extensión: 14,766.63 KM²,

Altitud: 552 m.s.n.m.,

Superficie: 246,076 kilómetros cuadrados,

Clima: Templado, benigno y acogedor con una temperatura máxima de 28°C en verano y una temperatura mínima de 8° en invierno.

Tabla N° 1.

La población total 2014

Provincia	Población	%	Densidad	Distritos
Tacna	87,496	89,3%	31,71	Tacna, Alto Alianza, Calana, Ciudad Nueva, Gregorio Albarracín, Inclán, Pachía, Palca, Pocollay, Sama.

Fuente: INEI, 2014

Al 2014 la tasa de desempleo en Tacna se estimaba en 22% de la PEA. Al mismo tiempo tenemos que el 50% están en calidad de subempleados. Ellos están ubicados en el sector terciario e informal. Se puede concluir que de cada 100 personas de la PEA sólo 28 estarán en calidad de empleados, aproximadamente 25 300 personas.

Más del 50% de la PEA se dedica al sector comercio y al desarrollo de servicios colaterales; los mismos que representan el 42,8 % del PBI regional. Estas cifras regionales de subempleo se comparan con los indicadores nacionales y se puede deducir que nos encontramos con índices ligeramente similares.

El Sector Agrario tiene una tendencia a la suba al igual que el sector pesca y el comercio; el sector minería e industria muestra un comportamiento con tendencia a la baja para el periodo evaluado. El sector minería, comercio y otros sectores son los más importantes generando el 75% del PBI departamental durante los últimos 20 años.

Durante este periodo los sectores que contribuyeron a la generación del empleo son: Comercio, agricultura y otros sectores; que absorben el 85% promedio de la mano de obra para estos últimos años: Los sectores tienen un comportamiento o tendencia a la baja, lo que refleja que la tasa de desempleo o desocupación aumenta progresivamente en el departamento de Tacna.

Tacna, exhibe durante los últimos años preocupantes niveles de incremento de enfermedades bronco pulmonares y adicionalmente

digestivas. Contribuye a ello, obviamente el incremento de los niveles de pobreza en las zonas rurales y urbanas marginales.

En contraste los niveles de mortalidad y mortalidad infantil, alcanzan valores menores al ser equiparados con los de fecundidad y nacimiento. Lo que nos plantea un crecimiento por inercia de su población. Con el afán de dar mayor valía al análisis de este servicio, revisemos algunos de los principales indicadores del mismo:

Tabla N° 2
Indicadores de salud para Tacna.

Indicador	Tacna	Provincias		
		Tacna	J. Basadre	Candarave
Esperanza de Vida al Nacer	71.0	71.0	67.0	68.0
Tasa de Natalidad x 1000 hab.	16.6	17.4	8.2	12.2
Tasa Global de Fecundidad	2.4	2.3	2.4	3.0

Fuente: Dirección Regional de Salud

La educación en Tacna, mantiene como es de suponerse rasgos comunes con los delineados a nivel nacional. No obstante, ello, se sitúa entre los cinco departamentos con mayor índice de desarrollo educativo (con un índice de desarrollo educativo -de 78- sólo superado con escaso margen por el de la capital de la República y en gran proporción superior al promedio nacional); indudablemente esto no exime a esta zona de las taras y postergaciones del sistema educativo nacional.

Y es que al igual que en su propia esencia, en Tacna conviven dos mundos alternos: una creciente zona urbana con altas tasas de atención de servicios y en contraparte una deprimida zona campesina, en la que su población aprecia mermada su calidad de vida y atención de necesidades. La diferencia radical entre ambas contrastantes realidades, es mucho más notoria cuando la edad del educando se incrementa. Esto es, que en cierto grado la universalización educativa se convierte en un atributo casi

exclusivo de la educación básica. Los 200 centros de enseñanza y 1521 docentes desplegados en este nivel por toda la geografía tacneña configuran una cobertura educativa casi total. Indudablemente subsisten márgenes inferiores de atención en áreas rurales, que sin embargo comparativamente no son significativamente inferiores a las obtenidas en las zonas urbanas del departamento (97,1% de la población en edad escolar básica en el ámbito urbano asiste regularmente a un centro educativo, en contraste con un 94,6% en el área rural)

Estos indicadores no implican, ni cercanamente, la calidad de servicio y el rendimiento del educando. El señalar que sólo el 66% de los educandos cursa el grado correspondiente a su edad puede permitirnos inducir que existe un evidente desfase entre la atención educativa en relación con política de enseñanza-aprendizaje existente.

La cuasi cobertura plena en la enseñanza primaria encuentra sin embargo en contraparte, índices de atención mucho menores cuando el educando (esencialmente aquel de zona rural) se halla en edad de afrontar sus estudios en niveles superiores.

Recursos: personal docente medianamente calificado, escasez de recursos para aplicación de planes e innovaciones educativas.

Organización: Exceso de oferta de docentes, educación memorística, falta capacitación y entrenamiento a docentes, deficiente articulación entre los docentes y padres de familias y horas académicas o pedagógicas de los estándares de América Latina y limitadas acciones de asesoramiento y supervisión.

Mercados: Deficiencia curricular al no responder a las exigencias de los avances tecnológicas, déficit de infraestructura de las bibliotecas y diferencia en la calidad enseñanza del privado / estatal y del rural / urbano. La Institución Educativa “Coronel Gregorio Albarracín – Tacna”, enraizado en la historia de Tacna, a través de tantas generaciones que pasaron por su aulas y la que seguirán pasando, fue creada por Resolución Suprema N° 1767 del 20 de Julio de 1929, al mismo tiempo se realizaban los preparativos del regreso de nuestra Tacna a la Heredad Nacional, inicio su vida institucional como escuela “Primaria” el 16 de Setiembre del mismo año, con 141 alumnos siendo su primer Director Don JUAN ROSÉ

UGARTE, posteriormente Don Félix Cárcamo y don Nilo Vildoso. Desde entonces han egresado de sus aulas muchos alumnos que destacan y han representado a Tacna en eventos nacionales e internacionales.

Así surgió la escuela 995, bajo la égida del bicolor peruano, primero en el local de lo que hoy la Plaza Zela; posteriormente se trasladó a la calle Blondel, junto a la línea del ferrocarril, popularizándose como la escuela de la línea.

Desde 1958 ostenta el nombre glorioso CORONEL GREGORIO ALBARRACÍN el “Centauro de las Vilcas”, quien saltó a la inmortalidad ofrendando su vida en aras de la Patria cuyo ejemplo de valor y patriotismo constituye el ideal de los Albarracinos, traduciendo en su lema “UN ALBARRACINO NO SE RINDE JAMÁS”. Es así que el 02 de octubre de cada año se rinde Homenaje a nuestro Héroe Inmortal.

El año 1969 se inauguró la moderna infraestructura, donde se encuentra hoy Av. Cusco N° 444.

A partir de 1979, siendo director don Ciro Alberto Eyzaguirre Montes, fue creado el nivel Secundario, y la antigua escuelita 995, es hoy la prestigiosa INSTITUCIÓN EDUCATIVA “CORONEL GREGORIO ALBARRACIN”. Posteriormente fue directora la docente Margarita Acazar de Vargas.

Desde el año 1992 al año 2007 fue director reconocido educador don Jaime Rubén López Villanueva. En el presente año la actual es la Mg. Sonia Gómez García, acompañada por el docente Sergio Torres Atencio Subdirector de Formación General, Docente Hugo Mendoza Mamani, Subdirector de Primaria, Docente Nelly Cayo Cabrera, Subdirectora Administrativa. Nuestra Institución educativa cuenta con 25 secciones en el nivel primario y 24 secciones en el nivel secundario haciendo un total de 1500 alumnos.

Tabla N° 3.

Número de docentes

MODALIDAD	N° DOCENTES
Primaria	29
Secundaria	42
Total	71

Fuente: Nómina del personal Docente de la IE.

Tabla N° 4.

Número de alumnos

Modalidad	N° Alumnos	Secciones
Primaria	735	25
Secundaria	765	25
Total	1500	50

Fuente: Nómina de Matriculas de la IE.

1.1.1. Visión de la Institución Educativa “Gregorio coronel Gregorio Albarracín” de Tacna.

Aspiramos convertirnos en una Institución Educativa de un estándar de calidad acreditado por los parámetros más exigentes, que hace del alumno, en toda su extensión, la finalidad del aprendizaje. Reafirmamos nuestra pedagogía basada en valores, que enfatiza el desarrollo de actitudes y aptitudes que acompañan el cambio social, el conocimiento y la tecnología, asegura el equilibrio emocional, la creatividad, la plasticidad para comunicarse y los hábitos para indagar, explorar, experimentar e investigar, dentro de los principios de la escuela activa.

1.1.2. Misión de la Institución Educativa “Coronel Gregorio Albarracín” de Tacna.

Somos una Institución Educativa con valores y virtudes humanos y cristianos cuya finalidad es formar personas con una visión humanista, científica y tecnológica, que les asegure el éxito en lo personal, ciudadano y laboral, promueva el aprender a aprender, el pensamiento crítico, el afecto por la naturaleza, la responsabilidad intelectual, el goce por la diversidad y la capacidad relacionadora, para que nuestros egresados sepan afrontar los retos y desafíos que la sociedad les presenta.

1.1.3. Objetivos de la Institución Educativa “Coronel Gregorio Albarracín” de Tacna.

- Fortalecer el proceso de modernización y mejora de la calidad en el aspecto de la gestión de la educación, dando prioridad a la satisfacción de las necesidades básicas de aprendizaje de los alumnos en todos los niveles educativos.
- Fortalecer la supervisión y el apoyo interno a fin de mejorar la calidad de la educación, la optimización del rendimiento académico.
- Promover actividades de participación de la familia a través de los programas de la Escuela de Padres, campeonatos deportivos internos, ferias educativas, conferencias, etc., para alcanzar una mayor relación entre los miembros de la comunidad educativa.
- Promover el diseño e implementación de proyectos educativos innovadores y la investigación para mejorar la calidad del servicio.

1.2. ANÁLISIS TENDENCIAL DEL USO DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN.

Viviendo en un mundo digital en constante evolución las TIC tienen un impacto en casi todos los aspectos de nuestras vidas como el de trabajar para socializar o el aprender a jugar, la era digital ha transformado la forma de comunicación de los jóvenes, debemos reconocer que los jóvenes son ahora una población en línea y el acceso es a través de una variedad de medios, tales como computadoras, televisores y teléfonos móviles.

Las TIC y la educación están fuertemente interconectados puesto que existen varias posibilidades para dar forma eficaz y eficiente la educación, las mismas que proporcionan a los estudiantes y personal docente las

herramientas, recursos y servicios digitales esenciales para la enseñanza de hoy.

Marqués (2000) realiza el siguiente análisis terminológico para introducir las características de las TIC y su relevancia en la sociedad actual y, en concreto, en la educación:

- Tecnología: Aplicación de los conocimientos científicos para facilitar la realización de las actividades humanas. Supone la creación de productos, instrumentos, lenguajes y métodos al servicio de las personas.
- Información: Datos que tienen significado para determinados colectivos. La información resulta fundamental para las personas, ya que a partir del proceso cognitivo de la información que obtenemos continuamente con nuestros sentidos vamos tomando las decisiones que dan lugar a todas nuestras acciones.
- Comunicación: Transmisión de mensajes entre personas. Como seres sociales las personas, además de recibir información de los demás, necesitamos comunicarnos para saber más de ellos, expresar nuestros pensamientos, sentimientos y deseos, coordinar los comportamientos de los grupos en convivencia, etc.
- Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): Cuando unimos estas tres palabras hacemos referencia al conjunto de avances tecnológicos que nos proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los ordenadores, Internet, la telefonía, los "más media", las aplicaciones multimedia y la realidad virtual. Estas tecnologías básicamente nos proporcionan información, herramientas para su proceso y canales de comunicación.

También se indica que es evidente que cuando un docente decide emplear las nuevas tecnologías en su docencia inevitablemente se está planteando nuevos retos y desafíos de su profesionalidad. Este proceso de innovación de su práctica docente no es fácil ni se logra en poco tiempo. Por ello quisiera destacar la básica y central de que la planificación de actividades con tecnologías no puede realizarse de modo espontáneo y azaroso, sino que debe partir de un modelo educativo. Es

decir, la actividad cobra sentido pedagógico no por la mera realización de la misma, sino porque ésta es parte de un proceso más amplio dirigido a lograr las metas de aprendizaje que subyacen a un determinado modelo de educación (Moreira, 2007).

Hoy en nuestro país es el establecimiento de un nuevo sistema de educación, orientada hacia la integración en la información global y el espacio educativo. Este proceso va acompañado de cambios significativos en la organización del proceso de aprendizaje, que deben corresponder a las posibilidades técnicas modernas. La penetración de la tecnología moderna de la información en la educación puede cambiar cualitativamente los métodos y formas de organización de la formación, por lo que es más conveniente y asequible.

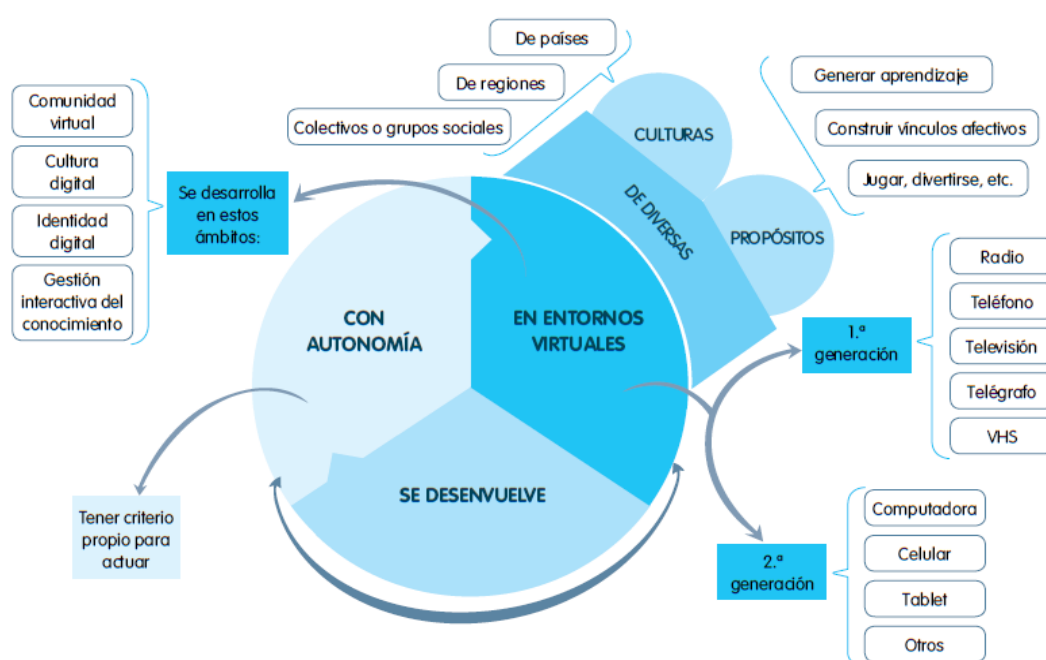
Por tal motivo el Ministerio de educación ha basado su DCN (Diseño Curricular Nacional) y sus Rutas de aprendizaje, propone el modo digital en el área de Comunicación el cual se basa en los Entornos Virtuales enfocándose en cada grado y/o ciclo, creando estándares conformados por 4 competencias y capacidades. El cual el docente tiene la herramienta para poder medir si los alumnos alcanzan nivel de uso adecuado de los entornos virtuales o TIC. (Ministerio de Educación, 2014b)

Esto implica que el alumno deberá cumplir ciertas competencias y capacidades en los entornos virtuales, las Rutas de Aprendizaje tienen 4 competencias vitales el cual implican un buen desarrollo de las tecnologías en cualquier área o asignatura y como es nuestro caso en la asignatura de Lenguaje: Se desenvuelve con autonomía en entornos virtuales de diversas culturas y propósitos.

- A. Personaliza entornos virtuales variados para un propósito determinado
- B. Transforma información del entorno virtual para integrarla en su proceso de comunicación
- C. Interactúa con otros en entornos virtuales para construir vínculos.
- D. Crea objetos virtuales en diversos formatos para transmitir significado.

Figura N° 1.

Explicación de la competencia, capacidades y algunos indicadores



Fuente: Rutas de Aprendizaje (Ministerio de Educación, 2014b)

La penetración de estas capacidades en la educación permite a los docentes cambiar cualitativamente los contenidos, los métodos y las formas de organización de la educación, cuyo propósito en la educación es el fortalecimiento de la capacidad intelectual de los alumnos en la sociedad, así como la humanización, la individualización, la intensificación del proceso de la formación y la mejora de la calidad de la educación en todos los niveles del sistema educativo. En los últimos años, el término "tecnología de información" es a menudo sinónimo del término "tecnología informática", ahora de alguna manera relacionados con el uso de una computadora. La informatización es una parte integral del proceso de información puesto que en la educación escolar es una de las innovaciones de gran escala que vinieron a la escuela peruana en la última década.

Teniendo en cuenta el gran impacto de las estrategias y capacidades en el proceso de educación, muchos docentes tienen que estar dispuestos a incluirlos en su sistema metódico. Sin embargo, el proceso de informatización de la educación escolar no puede suceder de inmediato, es un proceso gradual y continuo con el fin de satisfacer las necesidades de los estudiantes en la adquisición de conocimientos, el docente debe dominar las tecnologías educativas de información, y teniendo en cuenta su desarrollo, mejorar constantemente su cultura de la información de forma autodidacta, pero no abusar del uso de estas tecnologías en su práctica, induce más que todo a ser creativos.

1.2.1. Análisis de la Asignatura de Lenguaje con relación a las Tics

El desarrollo de la sociedad moderna está estrechamente relacionado con el proceso de informatización, cuyo carácter es la integración de las tecnologías de información y comunicación (TIC) con las esferas científicas e industriales, la intelectualización de la mayoría de las actividades humanas, requiere que todos los miembros de la sociedad disposición información para utilizar las TIC en sus actividades profesionales.

Proyecto Educativo Nacional establece en su segundo objetivo estratégico, la necesidad de transformar las Instituciones de educación básica de manera tal que asegure una educación pertinente y de calidad, en la que todos los niños, niñas y adolescentes puedan realizar sus potencialidades como persona y aportar al desarrollo social del país. En el ámbito de Comunicación nos enfrentamos a la necesidad de reconocer y promover el lenguaje desde su función y centralidad en la vida social, cuyo desarrollo empieza y va más allá del mundo escolar, nos permite reconocernos con las demás personas, establecer vínculos sociales y hacer posible una convivencia basada en el entendimiento mutuo y la colaboración, así como representar y entender el mundo que compartimos. (Ministerio de Educación, 2014a)

La complejidad de la función docente requiere además de una sólida formación teórica, una formación pedagógica y didáctica, así como la adquisición de habilidades básicas en el manejo y uso de las TIC. Así lo han entendido algunos países, entre ellos Chile (Chile, Comisión sobre

formación docente, 2005 citado por Alva, 2011), donde las destrezas relacionadas con las TIC, si bien no forma parte de la formación obligatoria del profesorado. En este sentido, numerosos estudios establecen que la introducción de las TIC ha sido paulatina y de desigual calidad, “todas las universidades que participaron del Programa de fortalecimiento en la formación inicial docente tienen cursos para introducir herramientas y programas de computación y para nivelar conocimientos de los estudiantes. Pero, más allá de eso, los esfuerzos son incipientes” (Avalos, 2002).

En general se recomienda dedicar menos tiempo a la enseñanza de las herramientas básicas, que los estudiantes ya conocen, y más a profundizar en las diferentes implicancias pedagógicas de las TIC en general o en la didáctica de las especialidades en particular. El “Informe Preliminar de la Comisión sobre Formación Inicial Docente (2005) señala la existencia de una débil formación en el uso de las tecnologías de la información para la enseñanza. Sin embargo, en él no existen recomendaciones para la inserción de las TIC en la formación inicial docente (Alva, 2011).

Lenguaje y Comunicación es cuando nuestros estudiantes hablan o escriben, y también cuando escuchan o leen, están participando de un conjunto de relaciones sociales formadas a partir de un uso lingüístico contextualizado, oral, escrito o audiovisual. Cuando hablan o escriben están construyendo textos orientados hacia ciertos fines funcionales o estéticos. Por eso decimos que, sea en Inicial, Primaria o Secundaria cuando los estudiantes llegan al aula, ya poseen un amplio repertorio comunicativo, que puede estar formado por una o más lenguas y por diferentes variedades lingüísticas. Estos saberes comunicativos los han adquirido previamente gracias a los diversos usos y modos de hablar que han aprendido en su entorno inmediato. (Ministerio de Educación, 2014b) En el caso de la didáctica de Lenguaje y Comunicación, puede afirmarse que se trata de un área de conocimiento que desde hace años viene sirviéndose del uso e incorporación de las TIC. Es innegable que estos recursos posibilitan la apertura de nuevos horizontes pedagógicos en cuanto a que ponen al alcance de los agentes educativos nuevos

instrumentos de actuación didáctica cuya riqueza, versatilidad y aplicabilidad abarcan un amplio abanico de opciones comunicativas: verbales y no verbales, orales, escritas, mixtas, audiovisuales, sincrónicas y asincrónicas. Estos canales influyen en los modelos educativos convencionales y en las nuevas maneras de enfrentarse al proceso educativo (ver tabla 01). (Estévez, 2011).

Tabla N° 5.
Propósito de Grado. Matriz de Dominios, Competencias y Capacidades.

DOMINIOS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES
COMPREENSIÓN ORAL	Comprende críticamente diversos tipos de textos orales en variadas situaciones comunicativas, poniendo en juego procesos de escucha activa, interpretación y reflexión.	<ul style="list-style-type: none"> • ESCUCHA activamente diversos tipos de textos orales en distintas situaciones de interacción. • RECUPERA Y REORGANIZA información en diversos tipos de textos orales. • INFIERE E INTERPRETA el significado del texto oral. • REFLEXIONA críticamente sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales. • ADECÚA eficazmente sus textos orales a la situación comunicativa y a su propósito. • EXPRESA ideas, emociones y experiencias con claridad
	Se expresa oralmente en forma eficaz en diferentes situaciones comunicativas en función de propósitos diversos, pudiendo hacer uso de variados recursos expresivos.	<ul style="list-style-type: none"> empleando las convenciones del lenguaje oral en cada contexto cada contexto. • APLICA variados recursos expresivos según su propósito y las distintas situaciones comunicativas. • REFLEXIONA sobre sus textos orales para mejorarlos de forma continua. • INTERACTÚA manteniendo el hilo temático y adaptándose a las necesidades de la interacción.
COMPREENSIÓN ESCRITA	Comprende críticamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas según su propósito de lectura, mediante procesos de interpretación y reflexión.	<ul style="list-style-type: none"> • SE APROPIA del sistema de escritura. • TOMA DECISIONES estratégicas según su propósito de lectura. • IDENTIFICA información en diversos tipos de textos según el propósito.

		<ul style="list-style-type: none"> • <u>REORGANIZA</u> la información de diversos tipos de textos. • <u>INFIERE</u> el significado del texto. • <u>REFLEXIONA</u> sobre la forma, contenido y el contexto del texto.
	Produce reflexivamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas, con coherencia y cohesión, utilizando vocabulario pertinente y las convenciones del lenguaje escrito, mediante procesos de planificación, textualización y revisión.	<ul style="list-style-type: none"> • <u>SE APROPIA</u> del sistema de escritura. • <u>PLANIFICA</u> la producción de diversos tipos de textos. • <u>TEXTUALIZA</u> experiencias, ideas, sentimientos, empleando las convenciones del lenguaje escrito. • <u>REFLEXIONA</u> sobre el proceso de producción de su texto para mejorar su práctica como escritor.

Fuente: Rutas de Aprendizaje (Ministerio de Educación, 2014b)

Una vez ubicados en los contenidos normativos cabe preguntarnos en qué nos pueden ayudar las TIC para el desarrollo de la tarea pedagógica en el área de Lengua. O, dicho de otra manera, ¿En qué pueden contribuir las TIC para la enseñanza de la Lengua? (Gonzales et al., 2009)

Como respuesta a las demandas sociales de una conciencia global surge la cultura digital expresada en entornos virtuales. Los estudiantes están en el centro de múltiples conexiones, como la Internet y otros medios propiciados por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Estas tecnologías plantean nuevas prácticas sociales de interacción y de representación de la realidad. Por ello, la escuela debe propiciar una participación gradual, sostenida y orientadora del estudiante en tales entornos.

Todos los estudiantes deben tener la oportunidad de desarrollar habilidades en TIC y lograr los resultados del programa de estudios en Lenguaje y Comunicación, los temas de la equidad y el acceso a la tecnología deben ser abordados.

Por ejemplo: Competencia: “Comprende textos orales”, Esta competencia hace referencia a textos orales de diverso tipo. A menudo recibimos y enviamos, con diversas intenciones, múltiples textos orales. Diariamente, nos convertimos en emisores y receptores de noticias, relatos, descripciones, entrevistas, conversaciones, peticiones, juicios,

declaraciones, opiniones, promesas, ofertas, entre muchos otros. Actualmente encontramos también interacciones orales mediadas por las tecnologías de la información y comunicación (TIC) tanto en zonas urbanas como rurales: celulares, televisión, radio, Internet, etc. Con varios de esos tipos de textos orales y con muchos otros más, interactúan también los adolescentes de esta etapa escolar. (Ministerio de Educación, 2014b)

1.2.2. Análisis del docente con relación a las Tics

Hoy en día, las TIC juegan un papel importante en la educación escolar, ya que es una prioridad el cual tiene como objetivo preparar a los estudiantes para la vida en el nuevo entorno de la información en las condiciones de formación de la sociedad de la información. Sin embargo, a pesar de la importancia del tema, la cantidad de tiempo que un plan de estudios específico para estudiarlo, es muy limitada. Además, el desarrollo de las tecnologías de la ciencia y la información aumenta constantemente el volumen de los contenidos de la materia y conduce a la calidad de su complejidad. Estas circunstancias determinan la necesidad de búsqueda constante de métodos y medios de formación de la informática, mejorar la eficiencia de la presentación de la información educativa, su desarrollo y la transferencia de la experiencia práctica de los estudiantes, así como el contenido de la información y la intensidad del proceso de formación. Para solucionar este problema en cierta medida, se permite el uso de métodos de enseñanza basados en el uso de tecnología de la información.

TIC tiene muchos beneficios para el docente. El uso de software de presentación permite a los docentes para mostrar las ideas de forma dinámica (Moseley et al., 1999), y presentar contenidos de manera efectiva. Por ejemplo,

Los CD-ROMs hacen mundos multimedia disponible y almacena grandes cantidades de información... que los docentes tienen de repente a su alcance. (Harrison McKnight, Choudhury, & Kacmar, 2002)

Lo más importante, sin embargo, el uso de las TIC en el aula señala un cambio de la posición convencional del poder en manos del docente a un enfoque más colaborativo para el aprendizaje. En general las actividades

realizadas en la computadora permiten que el docente asuma el papel de facilitador, mientras que los estudiantes asumen una responsabilidad cada vez mayor de su propio aprendizaje. El uso de tecnologías basadas en la informática puede cambiar el énfasis de las actividades fuera del docente hacia los estudiantes, mejorar la interacción social, y empoderar a ser especial para los estudiantes con bajo nivel de alfabetización tradicionales.

Los docentes pueden utilizar una serie de herramientas de enseñanza tales como foros de discusión, foros, correo electrónico, raps, búsquedas web, video y fotografía digital, correos películas, e incluso los teléfonos móviles como herramientas para la administración del programa de clase. Esto abre el diálogo recíproco entre los miembros de la comunidad de la clase y se puede extender a la comunidad escolar en su conjunto a través de actividades tales como bloggs y wikis (Kinzie, 2005).

Una de las mayores preocupaciones de los docentes e instructores es que los estudiantes no están para aprender habilidades de lectura crítica que necesitan para progresar satisfactoriamente a través de los niveles superiores de la educación. Las TIC han trabajado duro para crear un entornos didácticos y digitales que da los alumnos oportunidades reales para leer, escuchar y escribir críticamente y desarrollar la lectura crítica y el pensamiento crítico, las habilidades. Existen tres razones principales para los docentes por qué se usan las computadoras para la enseñanza de estas habilidades. Ellos son:

1.2.2.1. Los programas informáticos interactivos.

Los beneficios más importantes de las TIC es su capacidad para involucrar a los estudiantes. Las TIC ofrecen a los estudiantes la oportunidad de producir sus propias preguntas y lleva a los estudiantes a través de situaciones prácticas guiadas. El software más reciente, incluso ha desarrollado formas para que los estudiantes interactúan entre sí a través de Internet. Los estudiantes trabajan juntos en grupos virtuales para expandir la experiencia de aprendizaje.

1.2.2.2. Los programas informáticos utilizan la investigación educativa científicamente asistida.

La realidad es que el software educativo que pretende enseñar sin la ayuda de la investigación y las estadísticas de sonido a menudo no se acerca a la marca cuando se trata de educar a los alumnos de verdad. Es importante utilizar el software basado en estrategias de enseñanza establecida, así como estudios de investigación creíbles.

1.2.2.3. Software de Computadoras crea un desarrollo del aprendizaje "real".

Hasta el advenimiento de las computadoras de escritorio, las experiencias de lectura se limitaron los materiales impresos. Los primeros programas fueron utilizados solamente como suplementos a una lección de lectura general, en lugar de actuar como una experiencia independiente de la lectura. Estos factores hicieron que los programas de lectura temprana informáticos no podían satisfacer las necesidades de los niños que aprenden a leer críticamente.

1.3. MANIFESTACIONES Y CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUAJE.

En la Institución Educativa, esta asignatura se enseña como lengua materna y su objetivo es permitir a los alumnos a dominar las cuatro habilidades del lenguaje. Ellos están escuchando, hablando, leyendo y escribiendo. Esas competencias son muy esenciales y necesarias para los alumnos, pero la lectura es la base de todo, porque por la lectura, los alumnos recibirán una gran cantidad de vocabulario y con ese vocabulario, van a dominar en escuchar, hablar y escribir. A nivel de la escuela secundaria, basado en la Norma contenido de Comunicación según nuestro Proyecto Educativo Nacional, el nivel objetivo de instrucción tiene por objeto lograr el nivel funcional del lenguaje que se espera que los estudiantes sean capaces de comunicarse en forma oral y por escrito, para elevar su conciencia de la importancia de la comunicación para la competitividad de la nación en la era global, y para desarrollar su comprensión acerca de la relación entre el lenguaje y el aprendizaje. En el ámbito de la enseñanza de la comunicación según el MINEDU 2014 existen capacidades y competencias las mismas que están en el Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la Institución Educativa las cuales son:

1.3.1. Expresión y comprensión oral.

- Inconvenientes para comprender las ideas principales de diversos textos orales, referidos a temas científicos, históricos y de actualidad.
- Dificultades para exponer sobre temas de estudio e investigación respetando la estructura formal, las características del auditorio y utilizando recursos audiovisuales.
- Obstáculos para expresarse con pronunciación y entonación adecuada, cuando recita textos dramáticos, expone o debate.
- Problemas para argumentar con claridad y fluidez teniendo en cuenta el tema, el discurso y el contexto.
- Trabas para dialogar utilizando expresiones formales y coloquiales, cuando participa en conversatorios y debates sobre temas locales y nacionales.

1.3.2. Comprensión de textos.

- Aprietos para comprender textos sobre temas de la realidad, actualidad y de investigación sencillos.
- Dificultades para relacionar el contenido de los textos que lee con su experiencia personal y otras realidades.
- Obstáculos para reflexionar sobre las técnicas de comprensión lectora que utiliza para leer diversos tipos de textos.
- Errores al reconocer, en situaciones de lectura de textos completos: las normas de ortografía, las estructuras gramaticales y el vocabulario, como aspectos que aportan a la coherencia y cohesión del texto.
- Inconvenientes para leer textos que selecciona voluntariamente, según sus propósitos de lectura.
- Apuros para expresar su apreciación personal sobre los textos que lee, presentando argumentos claros.

1.3.3. Producción de textos.

- Problemas para producir textos sobre temas de estudio e investigación sencillos a partir de un plan de escritura previa.
- Errores al revisar sus escritos y los de sus compañeros proponiendo correcciones y reescribiendo su texto con estilo propio, para publicarlo de manera individual y colectiva.

- Inconvenientes para evaluar y comunicar el proceso que ha seguido para la producción de textos.
- Aprietos para escribir textos discontinuos, tales como cuadros, tablas y organizadores gráficos, sobre temas de estudio e investigación.
- Apuros al escribir textos estableciendo relación entre las ideas, de acuerdo con una secuencia lógica y temporal.
- Dificultades para revisar sus producciones, teniendo en cuenta las normas gramaticales y ortográficas.
- Obstáculos al escribir con originalidad diferentes tipos de textos en los que pone de manifiesto su identidad local y nacional.

1.4. METODOLOGÍA.

1.4.1. Diseño de la Investigación.

La muestra ha sido intencionada, considerando a los 51 estudiantes tomados de la población de 172 estudiantes de Tercero Año de Educación Secundaria de la IE “Gregorio Albarracín Lanchipa”, del distrito de Tacna, provincia Tacna, Región Tacna. Para probar la hipótesis se trabajó con un solo grupo; el grupo conformado por los 51 estudiantes, escogidos del aula de Tercero Año de Educación Secundaria.

1.4.2. Instrumentos de Recolección de Datos.

La recolección de datos se realizó con el uso de un Cuestionario y una Ficha de Observación para el diagnóstico, elaborada por el autor, con una valoración tipo Likert, del 1 al 3 y validada con el uso de la estadística, específicamente con la utilización del alfa de Cronbach, y a través de la aplicación del software estadístico SPSS vr. 21, el que arrojó una significación cercana a uno. La Ficha de observación se aplicó en una primera instancia a un grupo piloto en el cual se realizaron las observaciones a los estudiantes en el periodo comprendido entre octubre a diciembre del 2014.

Después de efectuado el diagnóstico, se procedió a aplicar la propuesta y observar al grupo experimental, en el periodo comprendido entre junio y agosto del año 2015, para determinar los cambios ejercitados y validar la propuesta.

1.4.3. Tratamiento de la Información.

Para el procesamiento de datos se contó con el programa informático: SPSS-21, versión en español.

La primera tarea fue; analizar la Ficha de Observación, con el objetivo de determinar la fiabilidad del instrumento.

En lo que se refiere al trabajo de campo se procedió de la siguiente manera: La primera etapa consistió en efectuar el diagnóstico del problema. En la segunda etapa, se escogieron los estudiantes que conformarían el grupo experimental, en la tercera se realizó las observaciones para finalmente diseñar la propuesta o variable independiente.

CAPÍTULO II.

MARCO TEÓRICO

2.1. FUNDAMENTOS EPISTEMOLÓGICO: LA TEORÍA DE SISTEMAS.

La Teoría General de Sistemas (TGS), se conceptualiza como “una teoría general de la totalidad, es una disciplina puramente formal en sí misma, pero aplicable a las diversas ciencias empíricas”.

La historia de la ciencia atribuye como padre de esta Teoría al biólogo Ludwing Von Bertalanffy (1968) por los trabajos publicados entre los años 1950 y 1968. La Teoría General de Sistemas tiene su base en el humanismo científico, ya que no es posible ningún cambio tecnológico sin la base de la especie humana, que fundamenta todos los cambios y productos de la era de la información y la tecnología. Los sistemas en los que interviene la especie humana como elemento constitutivo, sociedad, educación, comunicación, etc., suelen considerarse sistemas abiertos a la tecnología (Martínez – Snachez). Esta teoría no busca solucionar problemas o intentar dar soluciones prácticas, pero si producir teorías y formulaciones conceptuales que puedan crear condiciones de aplicación en la realidad empírica. Se fundamenta en tres premisas básicas:

- a) Los sistemas existen dentro de sistemas: cada sistema existe dentro de otro más grande.
- b) Los sistemas son abiertos: es consecuencia del anterior. Cada sistema que se examine, excepto el menor o mayor, recibe y descarga algo en los otros sistemas, generalmente en los contiguos. Los sistemas abiertos se caracterizan por un proceso de cambio infinito con su entorno, que son los otros sistemas. Cuando el intercambio cesa, el sistema se desintegra, esto es, pierde sus fuentes de energía.
- c) Las funciones de un sistema dependen de su estructura: para los sistemas biológicos y mecánicos esta afirmación es intuitiva. Los tejidos musculares, por ejemplo, se contraen porque están constituidos por una estructura celular que permite contracciones.

Según Bertalanffy, sistema es un conjunto de unidades recíprocamente relacionadas. De ahí se deducen dos conceptos: propósito (u objetivo) y globalismo (o totalidad).

- Propósito u objetivo: todo sistema tiene uno o algunos propósitos. Los elementos (u objetos), como también las relaciones, definen una distribución que trata siempre de alcanzar un objetivo.
- Globalismo o totalidad: un cambio en una de las unidades del sistema, con probabilidad producirá cambios en las otras. El efecto total se presenta como un ajuste a todo el sistema. Hay una relación de causa/efecto. De estos cambios y ajustes, se derivan dos fenómenos: entropía y homeostasia.
- Entropía: es la tendencia de los sistemas a desgastarse, a desintegrarse, para el relajamiento de los estándares y un aumento de la aleatoriedad. La entropía aumenta con el correr del tiempo. Si aumenta la información, disminuye la entropía, pues la información es la base de la configuración y del orden. De aquí nace la negentropía, o sea, la información como medio o instrumento de ordenación del sistema.
- Homeostasia: es el equilibrio dinámico entre las partes del sistema. Los sistemas tienen una tendencia a adaptarse con el fin de alcanzar un equilibrio interno frente a los cambios externos del entorno.

El sociólogo Niklas Luhmann es considerado como uno de los teóricos alemanes más importantes de la época contemporánea. Su contribución más significativa es la renovación de la teoría de sistemas sociales, basado en un cambio de paradigma fundamental: avanzar en la distinción entre el todo y las partes, para distinguir entre sistema y entorno, en relación con el concepto de complejidad.

Aquí se muestra como el ser humano es un entorno del sistema; produce ruido, se irrita, es desestabilizador, etc. Luhmann realiza una labor descriptiva de la sociedad actual, y el esquema teórico, indica que el individuo y la sociedad son realidades autónomas. La teoría representa, entonces, una contraposición frente a los voluntarismos

individuales sin aptitud explicativa. Su concepción supone una comprensión y previsión de los mecanismos sociales en su complejidad y diferenciación que debe ser aceptada tal cual es.

La teoría de Luhmann invita pues a una ruptura con el pensamiento único y normativo; exige romper con los criterios de regulación de las normas académicas, su fragmentación cognitiva y metodológica; y propone la construcción de un pensamiento interdisciplinario, entendido éste como la transformación de los objetos de conocimiento e investigación en áreas conexas.

El conocimiento desde una mirada constructivista se concibe como una construcción del mundo en el mundo, y por tanto, el mismo es un acto de creación por la observación y la distinción.

Luhmann supera la dicotomía, en la teoría del conocimiento, entre sujeto y objeto y propone una posición más activa en la que observador y observado quedan integrados en el acto creativo del conocimiento. El observador conoce mediante esquemas de distinción y construye teorías, las cuales no agotan sus posibilidades de explicación en lo dado, sino que su interés está en lo contingente, en la pregunta por las otras posibilidades, en los equivalentes funcionales (punto de vista cambiante) que podrían ofrecer soluciones comparables a un mismo problema.

La teoría de sistemas representa pues, una alternativa atractiva dentro de los intentos de análisis holístico e integrador que caracteriza a la ciencia social contemporánea, en correspondencia con la irrupción de la globalización y la modernidad en la vida cotidiana de los individuos y sus colectividades. Ha contribuido ampliamente al desarrollo de técnicas analíticas modernas, tales como la investigación de operaciones surgida a raíz de los conflictos bélicos desde 1940, la cibernética, la teoría de la información, la teoría de la comunicación e inteligencia artificial, la teoría de la entropía cibernética, la teoría del insumo-producto, la teoría de juegos, etcétera.

Un sistema se entiende como el conjunto de partes o elementos que se encuentran interrelacionados y que, al mismo tiempo, se hallan funcionalmente buscando alcanzar los mismos objetivos.

Un sistema es una entidad autónoma que tiene cierto nivel de permanencia, estabilidad y está constituida por elementos interrelacionados que forman subsistemas estructurales y funcionales, que se transforma dentro de ciertos límites de estabilidad, y que pueden adaptarse a las variaciones de su entorno.

Los datos que se originan y se procesan en la Institución Educativa son comprendidos como un sistema. Tienen una fuente u origen, se procesan convirtiéndose en información que se utiliza para determinados fines y que se almacena en determinados soportes.

Este sistema de información está constituido por un conjunto de sub sistemas con objetivos específicos. El conjunto de sub sistemas conforma el sistema de información de la IE.

Un sistema de información lo constituyen un conjunto de componentes que tienen como finalidad proveer información dentro de las empresas o instituciones. Lo conforman un conjunto de personas, datos, actividades o procesos, recursos hardware para su almacenamiento y procesamiento, etc.

Un sistema de información también puede ser entendido como todos aquellos elementos o medios que implementados tecnológicamente permiten grabar, almacenar, distribuir, actualizar, y utilizar datos organizados dentro y fuera de las empresas o instituciones.

Los datos que se producen en una institución educativa se convierten en información al integrarse, procesarse según las necesidades de los usuarios. Si bien cada institución educativa puede ser entendida como un sistema. La información que se utiliza en todos sus procesos son también sistemas conformantes de un sistema más general. El procesamiento de la información se desarrolla en sistemas de información que tienen entradas, procesos y salidas.

Las entradas están constituidas por los datos y formularios que permiten registrar mediante la digitación o de modo automático datos que luego se procesan (de modo automático según los programas elaborados, o mediante las consultas requeridas por el usuario) y finalmente como resultado se tienen reportes.

La noción de sistema es general y aplicable a cualquier tipo de

organismo. El estudio de la Teoría de Sistemas, para luego describir los sistemas de procesamiento de información, requiere de un conjunto de conceptos claves y mínimos que han sido creados a lo largo de la historia del desarrollo de la Teoría de sistemas.

Los sistemas de procesamiento de información son de tipos diferentes dentro de ellos podemos distinguir:

- Los sistemas de procesamiento de datos,
- Los sistemas de información gerencial.
- Los sistemas de información basados en inteligencia artificial.

Por las características de nuestra institución educativa, el sistema de Base de datos es considerado como un sistema de procesamiento de datos. Tendrá como función esencial registrar datos y procesarlos para emitir los reportes correspondientes.

2.2. FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS. EL CONSTRUCTIVISMO.

El constructivismo es una respuesta a los problemas del ser humano ante la avalancha de información y medios electrónicos que facilitan y promueven la comunicación. Los antecedentes se encuentran en los trabajos de Vygotsky y de Piaget. Pone énfasis en la búsqueda epistemológica sobre cómo se conoce la realidad, como se aprende esto es, el origen y desarrollo del conocimiento y la cultura.

Su marco de referencia es la Psicología para el desarrollo personal y la educación. Presenta al aprendizaje como un proceso de construcción del conocimiento y la enseñanza como una ayuda a este proceso de construcción social.

El constructivismo, se acerca a la Escuela Activa, porque propone métodos activos, se distingue por darle importancia a la dirección que se hace de la educación y la enseñanza-aprendizaje como procesos factibles y necesarios para lo cual se requiere de fundamentos teóricos que ayuden a comprender y a actuar acertadamente.

Piaget y Vygotsky. Se pueden incluir como fuentes o precursores de lo que hoy llamamos psicología cognitiva y también pueden ser considerados como constructivistas en tanto son precursores de estas teorías contemporáneas.

Jean Piaget.

Su pensamiento es la base en que se asienta el aprendizaje y consiste en el conjunto de mecanismos que el organismo pone en movimiento para adaptarse al medio ambiente.

Su trabajo ha permitido conocer el desarrollo del conocimiento del niño y del adolescente y reconoce la importancia del afecto y la emoción en la conformación de la personalidad y el desarrollo cognoscitivo.

La explicación de la interacción entre sujeto y ambiente a través de los procesos de adaptación y acomodación de los individuos al objeto o hecho del mundo, así como los de asimilación (modificación o construcción) del objeto tienen particular importancia para la organización de contenidos, el diseño y utilización de materiales en el aula. El mundo existe en relación con el individuo, tiene significado sólo en cuanto es asimilado por el individuo en un esquema.

Lev S. Vygotsky.

La teoría histórico cultural presentada por Vygotsky señala su concepción acerca del desarrollo de las funciones psíquicas superiores del hombre, fue "...el primer intento sistemático de reestructuración de la psicología sobre la base de un enfoque histórico acerca de la psiquis del hombre. Surge, por una parte, como contradicción a las ideas fundamentales acerca del desarrollo y por otra, a las posiciones biologicistas acerca del desarrollo de la cultura, como un proceso independiente de la historia real de la sociedad. Para Vygotsky, el desarrollo de la sociedad humana (...) todo cultural es por su naturaleza un fenómeno histórico. El principio del historicismo en la explicación de los hechos y fenómenos del desarrollo del hombre como ser social.

El concepto clave es la zona de desarrollo próximo (ZDP), (Vygotsky, 1977,1979) que sirve de puente entre la importancia de la interacción social y el desarrollo psicológico individual. Esta zona representa la distancia entre lo que el niño realiza independientemente y por si mismo (nivel actual de desarrollo) y a dónde puede llegar con la ayuda de adultos o compañeros (nivel de desarrollo próximo). Las interacciones sociales, deben organizarse de modo que sostengan la actividad hasta que el alumno sea capaz de realizarla por sí solo y sin ayuda, a través de un proceso que él llamó interiorización que se lleva a cabo a través

de la mediación del lenguaje.

Ofrecen una labor de andamiaje como apoyo al sujeto que aprende. Como Vygotsky (1979:133) señala al concretizar que la ZDP es la distancia entre el nivel real de desarrollo determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz. Para Vygotsky el aprendizaje organizado se convierte en desarrollo mental, muchos de sus niveles no serían alcanzados sin su concurso, esto es, el del saber cultural (mediado). Se desprende de esto la naturaleza social-cultural de los procesos psicológicos superiores, ya que dependen en su origen y desarrollo inicial de la intervención de adultos y de la instrucción.

Se entiende que el aprendizaje es un proceso que se desarrolla al interior de la realidad que está en permanente cambio cuyos elementos no pueden ser controlados por las personas que realizan los aprendizajes. El conectivismo como teoría integra principios estudiados en la teoría de la complejidad, la teoría de las redes y la teoría del caos. Se orienta a comprender que las decisiones que toman los individuos se encuentran en permanente cambio, los medios para acceder a la información son cada vez más amplios y con potencialidades que se incrementan permanentemente. La generación actual puede acceder a medios tecnológicos que los relacionan con infinita cantidad de información por lo que se ven en la necesidad de desarrollar capacidades que les permita distinguir entre información importante e información no importante. Estas condiciones han dado lugar a que se propongan como elementos normativos del aprendizaje:

- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.

- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.

La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión.

El Conectivismo es una teoría del aprendizaje para la era digital que ha sido desarrollada por **George Siemens**, surge a raíz de los constantes cambios e innovaciones en la ciencia y tecnología, la presencia de diversas fuentes de información y perspectivas y que a partir de allí explica el efecto que tiene la tecnología en el ser humano para comunicar y aprender.

El punto de inicio del Conectivismo es el individuo o el estudiante. El conocimiento se hace a través de una red, que alimenta y realimenta de información a los integrantes del contexto (organizaciones e instituciones), que finalmente termina proveyendo nuevo aprendizaje al individuo. Este ciclo de desarrollo del conocimiento permite crear más redes interconectadas entre sí.

La teoría Conectivista surge como producto de la inserción de la tecnología de la información y comunicación como proceso de aprendizaje en el campo educativo debido a la gran información que se puede adquirir, difundir y/o almacenar a través de las TICs. Según esta teoría, el aprendizaje se produce fuera del individuo, sobre todo en entornos digitales que necesariamente deben estar conectados con otras redes para favorecer la difusión del conocimiento.

1. El Conectivismo aborda los principios del aprendizaje. Se enfoca desde distintos niveles: biológico/neuronal, conceptual, social/externo; que crea conexiones neuronales, vinculando ideas y en la forma en que nos conectamos o interrelacionamos con las personas

y las fuentes de información.

2. El Conectivismo se enfoca. En la inclusión de tecnología como parte de nuestro conocimiento; reside en las conexiones que formamos ya sea con otras personas o con fuentes de información como bases de datos.

Adicionalmente, la tecnología juega un rol clave en:

- **Trabajo cognitivo** en la creación y visualización de modelos.
- **Extender e incrementar** nuestra habilidad cognitiva.
- **Mantener información** en una forma de rápido acceso (por ejemplo, buscadores, estructuras semánticas, etc.)

3. Contexto. El contexto aporta tanto a un espacio de conocimientos conexión /intercambio. Esto reconoce al Conectivismo como carácter fluido del conocimiento y de las conexiones basadas en contexto. Esto implica que no nos centremos en conocimientos pre-definidos, sino en nuestras interacciones con los demás, y en el contexto en que surgen esas interacciones.

4. Entendimiento, Coherencia, racionalización y significado. Estos elementos son importantes en el constructivismo, en menor medida en el cognitivismo.

En conclusión, el Conectivismo permite entender que el proceso del conocimiento se adquiere a través de la interrelación con el contexto, fuentes de información y la inclusión de la tecnología de la información y comunicación, cuyos medios contribuyen a dejar de lado la educación tradicional.

2.3. APORTES SOBRE EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN LA EDUCACIÓN.

2.3.1. La tecnología en los cambios educativos

Las TIC en el contenido del proceso educativo consiste en la integración de las diferentes materias de ciencias de la computación que lleva a la conciencia de los estudiantes de la información y la comprensión de los procesos de información en la sociedad moderna (en su aspecto profesional). De gran importancia es el conocimiento de las nuevas tendencias en el proceso de informatización de la escuela: desde el desarrollo de los estudiantes una introducción a la computadora para uso

de los programas informáticos en el estudio de temas generales y, a continuación, a la saturación de los elementos de la informática de la estructura y contenido de la educación, la implementación de una reestructuración radical de todo el proceso educativo basado en el uso de la información tecnológicas. Como resultado, el sistema escolar metódica, nueva tecnología de la información, y los graduados de secundaria tienen la capacitación para el desarrollo de nuevas tecnologías de la información en el empleo futuro.

Esta dirección se realiza a través de su inclusión en el plan de estudios de nuevos sujetos, dirigido al estudio de las ciencias de la computación y las TIC. La experiencia ha demostrado: a) el entorno de la información de la escuela de tipo abierto, que incluye diversas formas de educación a distancia, aumenta significativamente la motivación de los estudiantes para estudiar las disciplinas temáticas, sobre todo con el uso de un método de proyectos; b) la informatización de la educación es atractivo para el estudiante que quita el estrés psicológico de la comunicación escuela la transición de las relaciones subjetivas "docente-alumno" la actitud más objetiva "docente alumno-ordenador", aumenta la eficacia del trabajo de los estudiantes, la presencia de obras creativas, ampliando la oportunidad de obtener una educación adicional en el tema en la escuela, y en el futuro se reconoce la elección deliberada de la universidad, un trabajo de prestigio; c) la informatización es la enseñanza atractiva para los docentes puesto que mejora el desempeño de su trabajo, aumenta la cultura general de información del docente.

El Ministerio de Educación, (2014b) en las rutas de aprendizaje indica que los estudiantes cambian cuando reciben computadoras, porque encuentran una herramienta que les sirve para muchos propósitos e intereses y en la que encuentran un continuo refuerzo de los mismos. Además, ellos están en el período en el que el cerebro es más receptivo a los estímulos y está en constante búsqueda de actividades para ejercitarse. Esto muestra con rapidez y facilidad al estudiante como un "nativo digital", pues se siente cómodo manipulando un aparato que transforma sus ideas en formas visibles y que toma las formas de otros y las moldea a su manera. Con ese ímpetu, el estudiante adquiere un

extenso dominio intuitivo de la computadora. No lee manuales, porque su tendencia es aprender por exploración o ensayo-error y no de otra manera. Pero, por otro lado, todavía no posee un criterio claro de responsabilidad o consecuencias: es más importante para él aprender con la computadora que preocuparse por los daños o problemas que pueda acarrear su manejo de la máquina. Está ávido de experiencias de aprendizaje.

Actualmente se tiene en cuenta la "tecnología de punta" en el sistema educativo, se debe examinar más a fondo el concepto de "tecnología de la información", que funciona como una ciencia, se utiliza como la forma más racional de la enseñanza, así como un sistema de métodos, principios y reguladores utilizados en el entrenamiento, y el proceso de aprendizaje real. A través de los años ampliamente utilizado material didáctico: proyectores de diapositivas, fonógrafos, proyectores, televisión y equipo de audio, tiras de película y diapositivas, discos compactos, etc. Todos estos fondos son de unos medios técnicos tradicionales y no provocan contradicciones agudas.

Tales tecnologías de información y comunicación modernas herramientas como la grabación multimedia del ordenador, el procesamiento, la reproducción y visualización de texto, gráficos y objetos fotográficos, las condiciones en que las personas se comunican o telecomunicaciones, el acceso a los recursos de información, llevaron a la expansión de su uso en el proceso de la educación.

Todo este contexto se resume en las TIC, que se pueden clasificar en 3 grupos principales: 1. La información percibida por el ojo humano (texto, gráficos, imágenes, fotografías, animación y video); 2. La información percibida por el sistema auditivo humano (ruido, la música, el habla); 3. Información de "realidad virtual", creado con la ayuda del modelo electrónico de un objeto o proceso existente o imaginaria, percibida por el sistema sensorial humano, altera los mecanismos de la percepción y la comprensión de la información, este tipo de herramientas multimedia especiales amplían el alcance de la percepción, que se lleva a cabo no sólo a través de la vista, el oído, tacto y el olfato.

De lo anterior queda claro que cualquier tipo de tecnologías de información y comunicación dirigidas a los avances que se está moviendo hacia adelante, la dirección hacia un mejor desarrollo del proceso educativo. En este caso, se tiene en cuenta de manera efectiva haciendo uso de estas tecnologías para su aplicación práctica en la enseñanza.

2.3.2. Entorno virtual

El Ministerio de Educación, (2014b) indica que las TIC, como experiencia o práctica social, se manifiestan en la secuencia de tareas que realizamos en un entorno virtual. Para el usuario común, estas representan, más que un conjunto de programas y de servicios a utilizar, una serie de interacciones con el entorno virtual a través de acciones y reacciones, percepción de interfaces y navegación por la red.

Desde una perspectiva constructivista el conocimiento se construye a través de las interacciones entre el estudiante y el mundo social (Crotty, 1998). Cuando estas interacciones se producen mediadas por ordenador y con la ayuda de Internet, principalmente, se crean verdaderas comunidades virtuales que comparten un proceso común de aprendizaje a través del medio telemático. En este contexto el modelo didáctico es el del aprendizaje colaborativo, que se centra en la figura del alumno más que en la del docente y en la que el conocimiento se va construyendo facilitado por la cooperación, interacción y evaluación de los miembros de la comunidad (Tejada, 2009).

Cuando las TIC se aplican en un entorno virtual, ayudan a las y los estudiantes a buscar y analizar información, solucionar problemas y, en general, a convertirse en usuarios creativos y eficaces, colaboradores, productores, comunicadores, ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir con la sociedad. Y es el docente la persona responsable de adaptar el entorno virtual para generar oportunidades de aprendizaje con las TIC. En este sentido, el carácter pedagógico de esta experiencia nos exige reflexionar sobre cómo apoyar el desenvolvimiento autónomo de nuestros estudiantes en los entornos virtuales, tarea que representa, a la vez, un desafío y una oportunidad para el docente de Secundaria. (Ministerio de Educación, 2014b)

En este sentido, se considera que las TIC ofrecen al docente un ambiente relativamente seguro (siempre que el docente "siente" confianza con los medios de comunicación), sino también un uso muy realista de la lengua, lo que proporciona una razón para aprender. No hay duda de que nosotros, los docentes, necesitamos centrarnos en el uso del lenguaje, y las TIC es más fácil para nosotros hacerlo. Traer un sentido de la realidad también contribuye a facilitar los alumnos sean menos dependientes, fomentando su autonomía.

2.4. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

2.4.1. Estrategias de enseñanza hacia el contexto metodológico con TIC

Sales, (2009) presenta una estrategia de enseñanza con TIC que constituye un proceso construcción de significados por parte del docente, proceso que en última instancia se manifestará en una parte más visible, las actividades y tareas en torno a las TIC, pero también incluye elementos como se refleja en la figura 02.

Figura N° 2. Estrategias de enseñanza con TIC



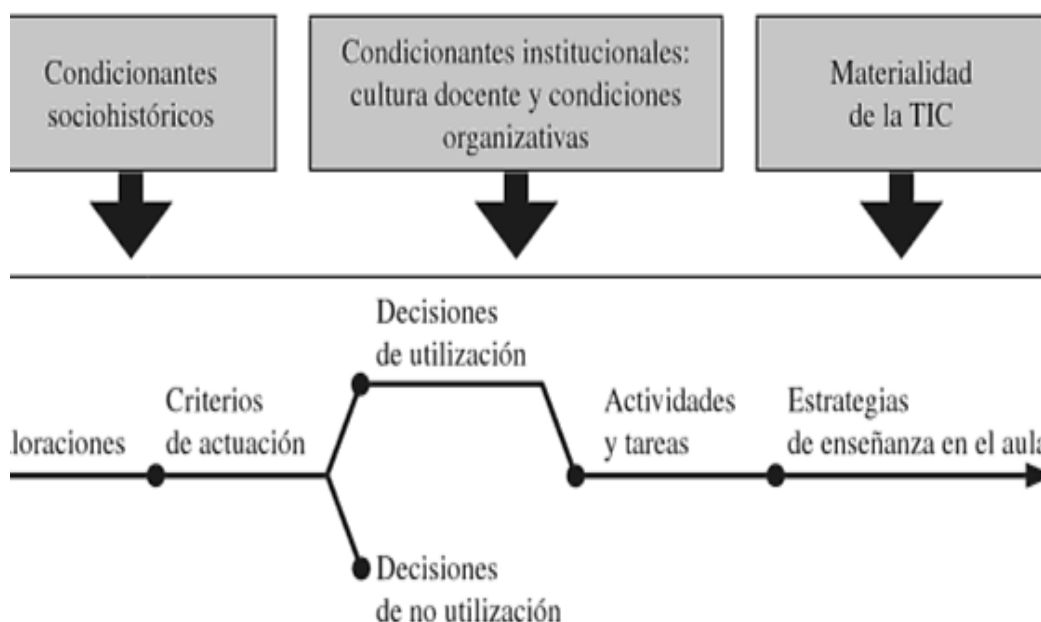
Podemos concebir cada uno de estos elementos como nodos que, en su conjunto, configuran una estrategia de enseñanza. En un nodo descubrimos una parte de la estrategia y, al mismo tiempo, confluyen en él una diversidad de matices que llevan a la toma de decisiones concretas en un determinado momento. A lo largo del proceso de conformación de una estrategia de enseñanza, el docente adopta diversas decisiones, fruto de la reflexión y del cúmulo de circunstancias que se dan a la hora de decidir.

El surgimiento de unas estrategias de enseñanza con TIC incide de manera sobresaliente los siguientes aspectos:

- El contexto sociohistórico en que vivimos, con el protagonismo de las TIC en tantos ámbitos de las actividades humanas.
- El contexto institucional en el que tiene lugar la utilización de las tecnologías. Tanto la cultura docente como los hábitos arraigados entre el profesorado, la trama organizativa, etc., son determinantes en la respuesta que el docente da en un momento determinado a las TIC.
- Las potencialidades de un artefacto tecnológico en concreto, que obviamente permite unas actuaciones y no otras, e influye en los criterios de actuación del docente, provocando que éste tome unas decisiones de utilización o de no utilización.

Figura N° 3

Condicionantes de las estrategias de enseñanza con TIC



Las estrategias de enseñanza con TIC están, delineando un contexto metodológico legitimado desde un modelo didáctico tecnocrático. El método didáctico viene a reflejarse en las estrategias de enseñanza; en ellas se vislumbran los principios en los que el método se apoya y su concreción es unas reglas de actuación en relación con las TIC. El método didáctico no resulta únicamente de adoptar una posición en dimensiones como los objetivos, contenidos o relaciones de comunicación, sino que

también incluye las razones por las que se adopta dicha posición o las coordenadas sociohistóricas en las que se enmarca la institución escolar.

2.4.2. Estrategias de enseñanza con TIC

A partir de la infraestructura tecnológica y comunicacional disponibles en la Institución Educativa Gregorio Albarracín Lanchipa y las TIC que utilizan los docentes en el aula, se presentaran las estrategias de enseñanza de su uso para evaluar si los docentes objetos de la investigación poseen apropiación y las desarrollan aprovechando todas las potencialidades que estas ofrecen, además si poseen las competencias en TIC necesarias que permitan darle un sentido didáctico para propiciar el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Además, no existen medios mejores que otros, no existe el supermedio, sino que todos son válidos en función de los objetivos educativos que pretendemos alcanzar, y en todo su potencial educativo dependerá de las estrategias y metodologías que apliquemos sobre ellos (Almenara, 2007).

2.4.2.1. Pizarra digital Interactiva (PDI)

La pizarra interactiva es una pantalla sensible de diferentes dimensiones que, conectada a un ordenador y a un proyector, se convierte en una potente herramienta en el ámbito de la enseñanza. En ella se combina el uso de la pizarra convencional con todos los recursos de los nuevos sistemas multimedia y de las TICS .(Red.es, 2006)

(P. Marqués, 2008) presenta una serie de aportaciones de la pizarra digital interactiva a los procesos de enseñanza y aprendizaje como son:

- Aumenta la participación de los alumnos. Les suele gustar salir a presentar materiales y trabajos. Permite compartir imágenes y textos. Facilita el debate
- Aumenta la atención y retentiva de los estudiantes, al participar más
- Motiva, aumenta el deseo de aprender de los estudiantes
- Aumenta la comprensión: multimedialidad, más recursos disponibles para mostrar y comentar, mayor interacción. Permite visualizar conceptos y procesos difíciles y complejos.

- Facilita el tratamiento de la diversidad de estilos de aprendizaje: potencia los aprendizajes de los alumnos de aprendizaje visual, alumnos de aprendizaje cenestésico o táctil (pueden hacer ejercicios donde se utilice el tacto y el movimiento en la pantalla)
- Ayuda en Educación Especial. Pueden ayudar a compensar problemas de visión (en la PDI se puede trabajar con caracteres grandes), audición (la PDI potencia un aprendizaje visual), coordinación psicomotriz (en la PDI se puede interactuar sin ratón ni teclado).
- El docente se puede concentrar más en observar a sus alumnos y atender sus preguntas (no está mirando la pantalla del ordenador)
- Aumenta la motivación del docente: dispone de más recursos, obtiene una respuesta positiva de los estudiantes.
- El docente puede preparar clases mucho más atractivas y documentadas. Los materiales que vaya creando los puede ir adaptando y reutilizar cada año.

Además de los beneficios del uso de la pizarra digital para docentes y estudiantes (P. Marqués, 2006) expone varios modelos sobre las posibilidades de utilización y de aprovechamiento didáctico en el aula.

- Modelo 1: Apoyo a las explicaciones del profesorado. Los docentes pueden apoyar sus explicaciones proyectando páginas web y otros materiales digitales que ofrezcan: imágenes, esquemas, simulaciones virtuales, vídeos, puntos de vista, noticias de la prensa digital, presentaciones, cuentos, juegos. Esta gran variedad de recursos multimediales, además de despertar la motivación de los estudiantes y mantener su atención, aumentará las posibilidades de conectar con sus intereses, facilitando el tratamiento de la diversidad.
- Modelo 2: Presentación de actividades y recursos para el tratamiento de la diversidad. Al disponer de más recursos para presentar colectivamente en el aula, el profesorado puede dar una mejor respuesta a las diferencias individuales de los estudiantes en sus explicaciones.

- Modelo 3: Presentación pública de trabajos y recursos realizados por los estudiantes. El profesorado puede encargar a los estudiantes la realización de trabajos colaborativos en formato de página web o de presentación multimedia, y, posteriormente, dedicar una sesión de clase a que cada grupo presente a los demás el trabajo realizado. A partir de esta propuesta, los estudiantes realizarán en primer lugar un trabajo grupal que les permitirá investigar, compartir ideas, negociar significados, desarrollar habilidades sociales, elaborar conocimientos, diseñar una presentación, etc. Y después desarrollarán una actividad expositiva, que les permitirá poner en práctica sus habilidades expresivas y comunicativas. El papel del docente será el de escuchar, colaborar y, en su caso, corregir o completar las explicaciones de los alumnos.
- Modelo 4: Apoyos en los debates: uso conjunto por el docente y los estudiantes. La pizarra digital puede utilizarse para presentar, comentar información y para llevar a cabo tareas colectivas y colaborativas. De esta manera, el uso de la pizarra digital facilitará la interacción y la discusión grupal en el aula. Además, las aportaciones de los estudiantes se pueden ir recogiendo con un editor de textos, por un “relator”, y al ser proyectadas con la pizarra digital se facilitará la negociación colectiva del redactado final.
- Modelo 5: El periódico en clase y la diversidad multilingüe. Una buena manera de empezar la clase cada día puede ser revisar con los estudiantes las noticias que ofrece la prensa electrónica y comentar con ellos los temas de actualidad. El papel del docente ahora será supervisar, promover el debate, orientar y al final completar la revisión de las noticias que crea que conviene destacar.
- Modelo 6: Videoconferencias y comunicaciones colectivas on-line en clase. Cuando resulte oportuno hacerlo, con la pizarra digital se podrán establecer comunicaciones por correo electrónico, chat o videoconferencia con estudiantes, docentes o expertos de

cualquier lugar del mundo. Y toda la clase podrá participar, viendo y oyendo los mensajes que se envíen y reciban.

- Modelo 7: Corrección colectiva de ejercicios en clase. Con el apoyo de la pizarra digital resulta muy ágil la corrección colectiva de ejercicios en clase. El docente (o los propios estudiantes por indicación del docente) puede ir comentando los ejercicios, y todos pueden intervenir con sus dudas, ideas y objeciones.
- Modelo 8: Preguntas no previstas. Cuando en cualquier momento surgen preguntas de cualquier tipo que interesen a los alumnos, se puede buscar información sobre ellas en Internet (los propios alumnos con el apoyo del docente en la pizarra digital) y comentarlas conjuntamente.
- Modelo 9: La pizarra “recuperable”. Con la ayuda de un editor de textos y la pizarra digital, el docente puede proyectar cualquier información que escriba (definiciones, esquemas, operaciones...) como si lo hiciera en una pizarra convencional. Además de las ventajas higiénicas, de la posibilidad de utilizar más letras y colores, de las facilidades para retocar y mover textos... el contenido de esta pizarra, en definitiva, un archivo del editor de textos que se utilice) puede almacenarse en el disco y utilizarse en una sesión posterior (por ejemplo, para recordar lo que se hizo el día anterior o para utilizarlo en futuras clases).
- Modelo 10: Aprendizajes sobre la utilización de programas informáticos. Si se dispone de una pizarra digital en el aula de Informática se facilitan mucho los procesos de enseñanza y aprendizaje sobre el manejo de los programas informáticos. A través de la pizarra digital, el formador puede ir mostrando el resultado de su interacción con el programa objeto de aprendizaje mientras invita a los estudiantes a que repitan estas acciones ante su ordenador y comprueben que obtienen los mismos resultados. A los estudiantes les resulta más fácil “ver” lo que han de hacer que “escuchar” las instrucciones verbales del docente.

Los diversos modelos ofrecen una gran variedad de actividades y sugerencias para que el docente planifique o implemente estrategias

de enseñanza con el uso de tablero digital o con el video proyector (video beam) acorde a diversos contextos, características del estudiante e infraestructura tecnológica que permiten visionar los alcances y beneficios de aprovechar la herramienta y no subvalorarlo únicamente con la función de mostrar la pantalla del computador. Sin olvidar que este recurso está acompañado de otros medios como el video, materiales interactivos, internet, etc., exigiendo conocer su operatividad pedagógica en el aula para integrarlas eficientemente.

2.4.2.2. **Video**

El video ofrece una variedad de aplicaciones didácticas que propicia el desarrollo cognitivo, efectivo o psicomotores, Cabero, Llorente, Román (2005, p.4) propone diversas formas en las que se puede utilizar el vídeo en la enseñanza:

- Transmisor de información.
- Instrumento motivador.
- Instrumento de conocimiento por parte de los estudiantes.
- Instrumento de evaluación.
- Para la formación y el perfeccionamiento del profesorado en estrategias didácticas y metodológicas.
- Para la formación y el perfeccionamiento del profesorado en contenidos de su área curricular.
- Herramienta de investigación psicodidáctica.
- Para la investigación de procesos desarrollados en laboratorio.
- Como instrumento de comunicación y alfabetización icónica de los estudiantes.
- Como medio de expresión de los estudiantes.
- Como instrumento para el análisis de los medios.

Ahora con respecto al uso del video Cabero, Llorente, & Román (2005) indica una serie de aspectos a tener en cuenta para sacarle el máximo aprovechamiento a la herramienta:

- Puede ser utilizado en diferentes momentos del proceso de enseñanza. Al principio, para motivar, en medio del acto didáctico, como un elemento significativo tomado como base

de la lección, o al final de la misma para aclarar conceptos, realizar una síntesis o efectuar una acción evaluativa.

- Deben de buscarse estrategias de utilización que proporcionen una acción colectiva y no individual sobre el material; es decir, procurar con su utilización la participación activa del estudiante sobre el documento.

Con respecto al momento de utilización del video durante el proceso de enseñanza, (Cabero et al., 2005) ofrece tres lapsos del visionado: antes, durante y después, permitiendo la realización de una serie de estrategias y actividades para la consecución de los objetivos de aprendizaje por parte del docente:

Antes del visionado.

- La utilización del vídeo debe de comenzar con la toma de contacto privada del docente con el programa y con sus materiales de acompañamiento. En ella realizará una valoración general del programa, teniendo en cuenta los objetivos que persigue con su utilización y las características de sus receptores. Es el momento de realizarse las preguntas que hemos indicado anteriormente. Esta evaluación le llevará a la toma de decisiones respecto a las adaptaciones necesarias que debe de efectuar sobre el material, y la forma concreta en la cual lo incorporará en la enseñanza con sus alumnos.
- También se deberán de planificar las actividades de extensión que los alumnos realizarán una vez visionado el documento.
- Garantizarse del funcionamiento técnico de los equipos.
- Puede ser también interesante preparar una serie de preguntas a las cuales posteriormente el alumno deberá de contestar una vez observado el programa.

Durante el visionado.

- Frente a un modelo lineal de utilización, caracterizado por su presentación por el docente, la observación continuada del documento y la formulación de preguntas sobre las dudas que

ha generado; proponemos un modelo estructurado donde se puedan utilizar todas las posibilidades instrumentales (pausa, avance rápido hacia adelante, cámara lenta...) y de intervención didáctica (formulación de preguntas, traslación de una pregunta formulada por un alumno a otro, revisionado de las partes más significativas...) que considere oportunas.

- En la presentación del documento se deberá de explicar a los alumnos los motivos por los que se observa el vídeo y los objetivos que se persiguen, comentar los términos que puedan aparecer que no sean de dominio de los alumnos, así como también llamarle la atención sobre las partes más significativas y que le deben de prestar especial atención.
- Es importante que el docente observe las reacciones de los alumnos durante el visionado del documento.

Después del visionado.

- La utilización del documento debe de finalizar con la realización de una serie de actividades. Actividades que por una parte vayan encaminada a la identificación de errores adquiridos durante la observación y al análisis de la calidad y cantidad de la información identificada, y por otra, a la profundización en la misma.
- Las actividades que el docente puede hacer con sus alumnos son diversas y van desde las destinadas a complementar la información recibida, las destinadas a la realización de diferentes trabajos para la profundización en la información presentada, entrevistas a especialistas, debates en grupo, identificación de errores, realizar diferentes actividades (experimentos, maquetas, dibujos, relatos, ...), elaboración de una ficha videográfica, buscar ejemplos en su contexto real, describir los diferentes personajes aparecidos, realizar esquemas y dibujos, explicar el contenido del programa con sus propios términos, la realización de murales, la realización de un resumen de los contenidos presentados, la identificación

y exposición de los conceptos claves, hasta la creación de un nuevo guion del programa.

2.4.2.3. **Medios Gráficos y Visuales**

Tradicionalmente los medios visuales se refieren a aquellos medios que facilitan la presentación de información a través de la combinación de imágenes y textos en un único soporte (fijo o proyectado). (Salinas, Pérez, & De Benito, 2011). Así mismo se ofrecen una serie de funciones de los medios gráficos y visuales tradicionales como digitales.

La función de los medios visuales en la enseñanza

La importancia de la imagen en los procesos de enseñanza aprendizaje es relevante en muchos aspectos entre los que destacamos:

- Facilitan la instrucción, complementando el discurso oral con contenidos icónicos concretos de fácil comprensión que contribuyen a la fijación de los contenidos.
- Permiten la representación o demostración de un proceso o una realidad.
- Pueden simplificar o sintetizar realidades complejas (diagramas, esquemas...)
- Representan contenidos abstractos de forma gráfica.
- Las imágenes pueden resultar motivadoras ya que bien seleccionadas sensibilizan y estimulan el interés de los estudiantes hacia un tema determinado
- Mantienen y estimulan la atención.
- Permiten establecer relaciones, jerarquías, entre conceptos, elementos o categorías
- Facilitan el análisis y entendimiento de procesos.
- Facilitan la memorización.
- Permiten explicar estructuras complejas de forma simple.
- Exigen un procesamiento global de la información que contienen, y pueden producir un impacto emotivo que genere sentimientos y actitudes.

- Transmiten una información mayor que la que se consigue transmitir únicamente con un texto,
- Presentan un gran potencial comunicativo y gran poder de motivación.
- Se utilizan también como organizadores y por lo tanto facilitan la comunicación didáctica.

2.4.2.4. **Podcast**

Se define podcast educativo como un medio didáctico basado en un archivo sonoro que ha sido creado a partir de un proceso de planificación didáctica. Los grandes beneficios del podcast educativo son que permite (Guiloff, Puccio y Yazdani- Pedram, 2006; Skiba, 2006; Ebner et al, 2007; Solano y Sánchez, 2008). Citado por Solano, Sánchez (2010, p. 128).

- Difundir contenidos de audio de forma simple utilizando una estructura web hipertextual.
- El proceso de escucha o visionado se puede repetir y revisar todas las veces que sea necesario.
- Desarrollar contenidos abiertos en formato audio, promoviendo así el conocimiento libre y la fácil adaptación de los recursos educativos a diversos contextos.
- Dirigirse a un público específico o bien delimitado.
- Distribuir contenido de forma regular y periódica gracias a los sistemas de sindicación en los que se basan.
- Recibir información cuando los docentes, alumnos o expertos realicen modificaciones de los contenidos.
- Diversificar los recursos de enseñanza: grabaciones profesionales, recursos para fomentar el aprendizaje autónomo, grabaciones de las clases y actividades prácticas que se desarrollan en la clase presencial.
- Como el Streaming, promueve un aprendizaje bajo demanda pero añade a aquellos la posibilidad de que los agentes educativos se conviertan en editores de contenidos multimedia.

2.5. LAS TICS EN EL AULA

2.5.1. Evitar la trampa de las TIC

Los estudiantes se encuentran con las TIC en muchas áreas de su vida y es esencial que los docentes les proporcionen oportunidades para explorar la tecnología y animarles a utilizarlo como una herramienta de aprendizaje.

Todos los medios vaticinan que en la tecnología multimedia se encuentra el futuro de las telecomunicaciones, las enciclopedias interactivas audiovisuales proliferan por doquier, cada vez hay más empresas dedicadas al desarrollo de software educativo, y la cadena de consumo de este tipo de productos atractivos e interactivos es cada vez mayor. Sin embargo, no parece que existan unos criterios apropiados para dar un uso adecuado, o un uso verdaderamente educativo a esos materiales. Hasta ahora parece que las presiones del mercado de hardware y software han sido las que han orientado explícitamente la política de las organizaciones educativas. En este escenario, parece haber una contradicción entre la política de algunas instituciones supuestamente educativas y los objetivos de la educación. Para evitar esta situación, las instituciones educativas como los docentes deberían tener claros sus fines y documentarse antes de decidir qué política han de seguir respecto a los usos pedagógicos de las herramientas informáticas, y cuestionarse por cómo pueden ayudar estas nuevas tecnologías a que se logren los objetivos educativos, y evitar así que éstas se conviertan en unas potentes trampas antipedagógicas. (Del Moral, 1999)

2.5.2. Lo que la investigación afirma

Las investigaciones indican que para aplicar con éxito las TIC en sus aulas los docentes deben entender lo que es la alfabetización visual y repensar los medios de aprendizaje de lectura y escritura en el siglo 21. La investigación también indica que las TIC es más eficaz si se integra en el plan de estudios, y se integran en unidades de trabajo. Los docentes pueden maximizar el impacto de las TIC en sus aulas al asegurar que ellos y sus alumnos utilizan las TIC como una parte integral de las lecciones, ideas presentes de forma dinámica, y el uso de una amplia gama de medios de comunicación. Las TIC debe integrarse de manera tal

como para requerir la aplicación decidida y un compromiso significativo con la tecnología. Por ejemplo:

Mientras que los alumnos están utilizando un programa de edición de escritorio para crear un periódico de la escuela también están desarrollando su capacidad de comunicarse de manera más efectiva. Esto proporciona un contexto y un significado para la actividad de las TIC. Tomando la TI fuera de contexto y la enseñanza de habilidades de TI por separado, no sólo descontextualiza las TIC sino también coloca una carga adicional en el tiempo curricular. El uso de las TIC, por tanto, debe ser una parte significativa de una actividad en la que se utiliza para consolidar o extender el aprendizaje de los alumnos.

Para llevar a cabo con éxito las TIC en las aulas los docentes también necesitan:

- Identificar cómo las TIC pueden utilizarse para cumplir con los objetivos específicos dentro del plan de estudios para mejorar logros en los alumnos.
- Entender que el uso exitoso de las TIC depende de otros factores como el trabajo de los alumnos en el aula fuera de la computadora, las discusiones entre los alumnos y su docente, y las formas en que los alumnos interactúan entre sí en la computadora.

2.5.3. Modalidades de aprendizaje y las TIC: satisfacer las necesidades del estudiante

Debido a su naturaleza interactiva y dinámica, las TIC tiene el potencial para satisfacer las necesidades de los estudiantes proporcionándoles oportunidades para dirigir su aprendizaje y para buscar información o completar tareas, de manera que respondan a sus intereses y necesidades.

En particular la integración de la tecnología en el aula representa un cambio de paradigma reconoce la importancia del estilo que se está convirtiendo en la modalidad de aprendizaje más usada para los alumnos en el aprendizaje tecnológico emergente y generación.

Los alumnos tecnológicos:

- Son mecánicamente orientado
- Saber utilizar herramientas tecnológicas sin instrucción formal

- Disfrute de una cámara de video
- Obtener gran parte de su información electrónicamente
- Como integrar las actividades de aprendizaje
- Quisiera aprender todo a través de una computadora
- Pasan la mayor parte de su tiempo en la computadora o jugando juegos de video
- Saber cómo trabajar y utilizar nuevo software y hardware
- Interactuar y comunicarse con otros, vía correo electrónico y / o internet
- Comprender cómo integrar varias tecnologías

El uso de las TIC permite a los docentes aprovechar este estilo de aprendizaje y la cultura juvenil dominante. Muchos textos modernos de las TIC pueden utilizarse también como punto de partida para la exploración de los textos tradicionales.

Uso de las TIC como una herramienta de aula tiene muchos otros beneficios porque las TIC:

- Proporciona actividades altamente motivadoras para los estudiantes. Actividades inicialmente basadas en la informática puede proporcionar un estímulo para llevar a cabo tareas que de otro modo los estudiantes pueden evitar.
- Enlaces a otros aprendizajes y a situaciones y experiencias del mundo real que reflejan el género y la diversidad cultural
- Aumenta las oportunidades para la interacción de los estudiantes y la toma de decisiones. Este proceso interactivo tiene el potencial para atender a los estilos individuales de aprendizaje
- Hace que las tareas complejas más manejable. En algunos casos, estas actividades requieren el desarrollo de nuevas habilidades
- Hace tareas repetitivas más interesante
- Ilustra procesos o conceptos complejos
- Proporciona acceso a los recursos. Aumenta la necesidad de los estudiantes a desarrollar el pensamiento crítico y las habilidades eficaces de procesamiento de información proporciona acceso a los recursos, aumenta la necesidad de los estudiantes a desarrollar el

pensamiento crítico y habilidades de procesamiento de la información eficaz.

Las TIC también permite una representación del lenguaje como un sistema simbólico. Además, el uso de entornos TIC bien diseñados puede ayudar a los alumnos a comprender conceptos abstractos tales como imágenes, relaciones literarias y morfología.

2.5.4. El docente como facilitador

Las TIC tiene muchos beneficios para el docente. Utilizando el software de presentación permite a los docentes a mostrar ideas dinámicamente (Moseley et al., 1999) y entregar contenido con eficacia. Por ejemplo, CD-ROM hace vivos mundos multimedia disponibles y almacena grandes cantidades de información que los docentes de repente tienen a su alcance (Ruiz & Aguirre, 2014).

Lo más importante, sin embargo, el uso de las TIC en el aula señala un cambio de la posición convencional del poder en manos del docente a un enfoque más colaborativo para el aprendizaje. En general las actividades realizadas en la computadora permiten que el docente asuma el papel de facilitador, mientras que los estudiantes asumen una responsabilidad cada vez mayor de su propio aprendizaje. El uso de tecnologías basadas en la informática puede cambiar el énfasis de las actividades fuera del docente y hacia los estudiantes, mejorar la interacción social, y empoderar a ser especial para los estudiantes con bajo nivel de alfabetización tradicionales.

Los docentes pueden utilizar una serie de herramientas de enseñanza tales como foros de discusión, foros, correo electrónico, raps, búsquedas web, video y fotografía digital, correos películas, e incluso los teléfonos móviles como herramientas para la administración del programa de clase (Blandon, 2009) . Esto abre el diálogo recíproco entre los miembros de la comunidad de la clase y se puede extender a la comunidad escolar en su conjunto a través de actividades tales como bloggs y wikis.

2.6. LAS TIC Y EL AULA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

El uso de las TIC en el aula de Lenguaje se extiende más allá de su valor motivacional para abordar los principales resultados del programa de estudios, y permitir que los estudiantes se conviertan en usuarios competentes.

En el caso de la Asignatura de Lenguaje, el DCN y las Rutas de Aprendizaje, especifica las cualidades o características que se desean para los estudiantes en el Tercer año de educación secundaria (VII CICLO), La asignatura de lenguaje como propósito de grado cuenta con dominios básicos los cuales son la comprensión oral, expresión oral, comprensión escrita y producción escrita, es decir al culminar este grado los estudiantes deberán comprender críticamente diversos tipos de textos orales, como también expresarse oralmente en forma eficaz en diferentes situaciones comunicativas en función, a la vez comprenden críticamente diversos tipos de textos escritos en variadas ocasiones, y por ultimo Produce reflexivamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas, con coherencia y cohesión, utilizando vocabulario pertinente y las convenciones del lenguaje escrito, mediante procesos de planificación, textualización y revisión. Los distintos enfoques educativos introducen las TIC como instrumentos para poder llegar a un aprendizaje significativo dentro de cualquier área o asignatura. Cuando las TIC se aplican en un entorno virtual, ayudan a las y los estudiantes a buscar y analizar información, solucionar problemas y, en general, a convertirse en usuarios creativos y eficaces, colaboradores, productores, comunicadores, ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir con la sociedad. Y es el docente la persona responsable de adaptar el entorno virtual para generar oportunidades de aprendizaje con las TIC.

Como un medio interactivo y colaborativo, las TIC permite responder, componer, y la publicación sea fácilmente compartida y ofrece a los estudiantes la oportunidad de explorar el lenguaje de los textos de manera más creativa y desarrollarse como oradores, escritores y lectores para una gama cada vez más amplia de propósitos y audiencias. Las TIC pueden permitir a los estudiantes a:

- Acceso a la información y responder a una creciente gama de textos
- Organizar y presentar la información en una variedad de formas
- Ampliar la gama de audiencias por su trabajo
- Componer una creciente gama de textos para una amplia gama de propósitos
- Componer para audiencias reales. Las TIC pueden apoyarlos en su elección de género para la audiencia y el propósito.
- Identificar las características y funciones de texto clave
- Desarrollar la comprensión del lenguaje y la alfabetización crítica.

2.7. REDACCIÓN DE TEXTOS Y LAS TIC

El uso de las TIC cambia la naturaleza de la composición y permite que el proceso de escritura a ser más fluido. Los estudiantes crean ambos textos tradicionales y multimodal utilizando las TIC suelen asistir a las cualidades visuales y espaciales de la creación de texto al principio del proceso de diseño como en la selección de las fuentes, las plantillas o la elección de las imágenes. (Jimenez, 2012)

TIC permite a los estudiantes para organizar y presentar la información en una variedad de formas y componer su propio trabajo más fácilmente y profesionalmente. Software de procesamiento de texto les permite acceder a las herramientas de uso editores profesionales, y para manipular el texto en formas que antes eran difíciles o inmanejables. El uso de este tipo de herramientas permite a los estudiantes a reflexionar y auto-edición y los alienta a la conferencia en la pantalla y responder críticamente a la escritura de otros estudiantes. El software de presentación como Powerpoint ofrece herramientas útiles para el funcionamiento, crea un entorno más fluido para comunicar un mensaje, y eleva un discurso a un medio más fílmico. (Foro Mundial de la Educación, Trías, Ardans, & Unesco, 2006)

Las TIC proporciona las herramientas para componer y publicar una serie de ambos textos convencionales y multimedia para que los estudiantes lean, compongan, y transformen los textos de maneras novedosas y desafiantes. La Producción de textos podría incluir un correo electrónico

para una serie de propósitos de comunicación, procesamiento de textos respuestas escritas, diseño de sitios web, el uso de paquetes de autoedición y paquetes de edición de vídeo, utilizando programas y el uso de paquetes de software de animación.

En la publicación de textos, Internet permite la publicación y colaboración en formas que antes estaban cerradas, o demasiado caros o que consumen mucho tiempo.

Las TIC instruye concordar el lenguaje, al permitir a los estudiantes a

- planificar, redactar, revisar y editar sus propios y otros escrito usando un procesador de textos y otros paquetes de autoedición
- Compartir y colaborar en el proceso de escritura
- Uso de hipermedia para redactar, exponer y presentar sus trabajos para su publicación en Internet
- Transformar diferentes medios de comunicación en un texto
- Correo electrónico para una amplia gama de propósitos de la comunicación
- Diseño sitios web utilizando textos persuasivos / informativos
- Publicar la escritura en una variedad de formas
- Edición y programas como reportaje fotográfico, de video y animación paquetes de software
- Integrar la fotografía digital y video en sus textos
- Integrar diferentes medios de comunicación en un texto
- Comunicarse con un grupo más amplio de personas en una serie de foros (por ejemplo, a través de correo electrónico, grupos de noticias, conferencias online) y por lo tanto, promover el aprendizaje colaborativo.

2.8. EN RESPUESTA A LOS TEXTOS DE LAS TIC

Las TIC en el currículo de Lenguaje ha cambiado la naturaleza de los textos, el proceso de leer y responder a los textos y las formas en que los estudiantes acceden a los textos.

Los Textos de los medios de comunicación muestran la noción de la lengua y la alfabetización como sobre los tipos de palabras, oraciones y

textos. El aspecto verbal de la comunicación es sólo parte de lo que está siendo comunicada en un texto multimedia.

A menudo hay una tensión entre el acto verbal del significado de decisiones, y el significado que proviene de la disposición y de otros recursos intrínsecos a la materialidad de los textos digitales.

La Lectura de textos multimedia, por tanto, requiere nuevas formas de lectura y nuevas habilidades de lectura. Estos incluyen la capacidad de leer imágenes, iconos, hipervínculos, convenciones de formato y mapas del sitio.

Las TIC también ha cambiado la forma en que los estudiantes accedan a textos. Las TIC permite que los estudiantes tengan acceso a una gama cada vez más amplia de los textos incluyendo textos no lineales. Esto les permite ampliar sus fuentes de información, el uso de estrategias de búsqueda para localizar y leer partes significativas de los textos de forma rápida y precisa, y para usar el Internet, CD-ROM y búsquedas de Internet para ayudar con la investigación durante una investigación.

Las TIC también mejora la respuesta al permitir que los estudiantes puedan comparar la forma en la información se presenta en una variedad de textos; identificar y comprometerse con las características y las características de los tipos de texto clave; discutir los méritos y limitaciones de determinados tipos de texto; evaluar la validez, la accesibilidad y la pertinencia de las fuentes de información e investigar las formas en que las estrategias de lectura se adaptan a diferentes textos.

Cada vez más las TIC ofrece un foro para la discusión de los estudiantes, con sitios como libro de rap, que permite a los estudiantes responden a una serie de textos sobre los sitios que en sí mismos son tipos de textos válidos y valiosos.

En las áreas de hablar y escuchar, evidencia de la investigación sobre las TIC en el aula de Lenguaje también sugiere que las computadoras pueden ser catalizadores eficaces para responder tanto a la pantalla y fuera de ella, proporcionando oportunidades enfocadas para la charla (Becta de 2006, las TIC en el currículo). Lankshear y Knobel (2006) también discuten las nuevas relaciones sociales abiertas por las TIC que tienen el

potencial de cambiar la interacción personal y social en el salón de clases, incluso en relación con el papel del docente.

2.9. EL ESTUDIO DE TEXTOS BASADOS EN LAS TIC

2.9.1. La nueva alfabetización

Para comprender plenamente el lugar de los textos de base tecnológica y de las TIC en el currículo de la asignatura de Lenguaje, es necesario examinar las formas en que las nuevas tecnologías han redefinido la alfabetización y para comprender las implicaciones de esto para la pedagogía de Lenguaje.

La alfabetización se entiende ahora como mucho más compleja que la codificación y decodificación de textos escritos. Su definición se ha ampliado de las nociones tradicionales de lectura y escritura para incluir la capacidad de leer y escribir textos multimodales (Buckingham 1993a citado en Pelletier, 2005) y para entender lo que se supuso en su operación, la recepción y producción (Beavis, 2006).

La nueva alfabetización abarca la noción de multialfabetización y alfabetización crítica. Lemke (1996), por ejemplo, sugiere que se necesitarán al menos cuatro nuevas alfabetizaciones para la nueva era de la información:

- Habilidades de autoría multimedia
- Multimedia análisis crítico
- Estrategias de exploración del ciberespacio
- Habilidades de navegación del ciberespacio (Lemke, 1996: 4) (citado en Beavis 2006)

La nueva alfabetización también abarca la vista de la alfabetización como dinámico y en evolución más que de modo que lo que significa estar alfabetizado continuamente está siendo redefinido (Leu, 2000). Como surgen nuevas tecnologías, el dominio de las nuevas alfabetizaciones se convertirá en imprescindible para los futuros literarios de nuestros estudiantes. (di Sessa, 2.000; Dresang y McClelland, 1999; Leu y Kinzer, 2000; Reinking, McKenna, Labbo y Kieffer, 1998; Tapscott, 1998) (citado en Coiro, 2003).

Nuestro plan de estudios se centra ahora en muchas formas de alfabetización (escritura / lectura, hablar / escuchar, ver / que representan) y las razones programa esboza el papel de las TIC de la siguiente manera: Ellos (los estudiantes) se convierten en usuarios imaginativos y seguros de tecnologías de la información y de la comunicación, la comprensión de su impacto en la sociedad. Estas habilidades les permiten desarrollar su control del lenguaje en formas que les ayuden en el aprendizaje permanente, en sus carreras y en la vida.

Mientras que las habilidades de alfabetización tradicionales seguirán siendo la base de nuestro plan de estudios de Lenguaje, la influencia de la tecnología significa que debemos revisar continuamente nuestra noción de lo que significa ser alfabetizados en el siglo 21, donde nuestros estudiantes ya han desarrollado alfabetizaciones tecnológicas como móviles la tecnología del teléfono y mensajes de texto que operan de acuerdo con una dinámica muy diferente a los establecidos en las prácticas educativas convencionales (NATE, 2006).

Debemos desarrollar en nuestros estudiantes la capacidad de responder y componer textos multimodales y comprometerse críticamente estos textos.

2.9.2. Los Textos TIC

Los Textos TIC combinan los modos y medios de comunicación. Ellos trabajan en un medio dinámico, colaborativo e interactivo y pueden existir simultáneamente en varios medios de comunicación. Estos textos son generados electrónicamente, y el uso de fuentes electrónicas de información como Internet. Textos electrónicos incluyen textos diversos tales como páginas web, correos electrónicos, blogs, hipertexto texto interactivo y juegos de ordenador. Estos textos tienen características únicas y podrán:

- Ser no lineal en la estructura
- Estar compuesta por muchos autores
- Alentar a los diferentes tipos de interacción con el lector
- Tener una dimensión espacial (Becta de 2006, las TIC en el currículo)

Los significados en estos textos pueden ser transportados a través de combinaciones de:

- Textos que a veces son fluidos y temporal
- Fijas y en movimiento imágenes como fotografías, animaciones, vídeo, gráficos por ordenador
- Sonar como música o voz en off (Becat de 2006, las TIC en el currículo)

Los Textos electrónicos pueden ser caracterizados como redes hipertextuales que exploran nuevos tipos de gramática historia y una gran variedad de nuevos formatos. Ellos requieren diferentes procesos de comprensión y un conjunto diferente de estrategias de enseñanza. (Goldstone, 2001: Reinking et al 1998) (Coiro, 2003). Estos textos ofrecen oportunidades para mejorar la alfabetización crítica como muchos textos basados en las TIC tienen una historia de uso en el "mundo real" y se puede utilizar como punto de partida para desarrollar perspectivas críticas o resistentes.

Los juegos de ordenador como texto: Los juegos de ordenador son textos multimodales con estructuras narrativas interactivas. Estos juegos tienen un papel significativo en la vida de muchos de nuestros estudiantes y se puede utilizar como trampolín hacia los textos y las cuestiones (Beavis, 2006) relacionados. Sin embargo, como los productos de la nueva tecnología y los ejemplos de la nueva alfabetización, son textos valiosos para el estudio por derecho propio, ya que combinan diseño y los elementos visuales con técnicas narrativas tradicionales.

Los juegos de ordenador utilizan convenciones narrativas, como el punto de vista de las estructuras y la trama en nuevos ambientes y hacen muchas alusiones a los textos tradicionales (Mc Knight 2002). Se basan en el cine, el diseño gráfico, el mito, las imágenes y la iconografía y son intensamente intertextual en sus referencias, la utilización y la reorganización para sus propios fines historias de más edad y las referencias, símbolos y asociaciones (Beavis, 2006). En el aula podemos aprovechar intereses de los estudiantes en los juegos para enseñar las técnicas y las perspectivas de la alfabetización tradicional y estudio de la literatura.

El estudio de los juegos de ordenador que también permite a los estudiantes a explorar las relaciones entre el lenguaje visual, el diseño, el lenguaje verbal y significado. Desarrolla su comprensión de las técnicas narrativas que sean más conscientes de cómo funcionan los textos y más reflexiva sobre el proceso de lectura y de ellos mismos como lectores. (Beavis, 2006)

Además este tipo de textos pueden mejorar el estudio crítico de alfabetización al proporcionar un foro para la discusión de la apelación de los textos, sus valores dominantes o las ideologías, su posicionamiento en relación a los personajes principales, y las cuestiones específicas planteadas por el juego (Beavis, 2006)

2.9.3. Implicaciones de las TIC y la nueva alfabetización para enseñar Lenguaje

El programa requiere que los estudiantes se conviertan en usuarios competentes, exigentes y creativos de las TIC que son más capaces de demostrar los resultados del programa de estudios de Lenguaje a través del uso efectivo de las TIC. (7-10 Syllabus, p9) Si queremos tener éxito en este y producir estudiantes que contribuyen de manera crítica y responsable para una sociedad cambiante, entonces hay que tener en cuenta las formas complejas en que las tecnologías de información y comunicación están influyendo y cambiando práctica de la alfabetización (Snyder, 2001). Esto requiere una definición más amplia de la alfabetización para abarcar las prácticas literarias asociadas a las tecnologías de pantalla basado. Tal alfabetización tiene que ver con la comprensión de cómo se combinan las diferentes modalidades de formas complejas para crear significado. (Snyder, 2001) Dentro de nuestro plan de estudios y los salones de clase, debemos ir más allá de las nociones tradicionales de la lectura y la escritura y tipos de texto para proporcionar a nuestros estudiantes con oportunidades para desarrollar habilidades, incluyendo habilidades en alfabetización visual, que les permitan participar con una cada vez más amplia gama de textos incluyendo textos multimedia. Los textos mediáticos Multi desafían la noción del lenguaje y la alfabetización como en las palabras, frases y tipos de textos tradicionales y géneros . Ellos requieren nuevas formas de leer y escribir.

A menudo, el aspecto verbal de la comunicación es sólo una parte de lo que se comunica y gran parte del significado se deriva de los aspectos visuales del texto y de otros recursos intrínsecos a la materialidad de los textos digitales. (Educación Interactiva, 2006). Estos textos requieren de nuevas habilidades de lectura que impliquen competencia en áreas tales como la lectura de combinaciones de imágenes, símbolos y los iconos, convenciones de formato, texto, palabras, y mapas de sitio. El uso de las TIC también cambia la naturaleza de la escritura, tanto en la producción de tradicional y multi- textos mediáticos. Además, la creación de textos multimedia requiere un conjunto diferente de habilidades de los de la escritura y los estudiantes tradicionales deben ser proporcionados con la oportunidad de desarrollar habilidades en la composición de estos textos multimodales.

2.10. ¿QUÉ DEBEN APRENDER LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA?

(Ministerio de Educación, 2014b) Durante la Educación Secundaria, los estudiantes fortalecerán sus capacidades para desenvolverse con autonomía en entornos virtuales, de tal manera que logren satisfacer sus necesidades e intereses de comunicación virtual y muestren seguridad al vincularse con los demás en diversos entornos y espacios de este tipo.

2.10.1. Estándares nacionales de aprendizaje de la competencia

Ara observar y verificar el progreso de la competencia de ciclo a ciclo, se han formulado estándares de aprendizaje. Los estándares nacionales de aprendizaje son metas de aprendizaje claras que se espera que alcancen todos los estudiantes del país a lo largo de su escolaridad básica (Ipeba 2013: 4). Estos han sido elaborados en forma de mapas de progreso que describen la secuencia en la que se desarrollan las competencias a lo largo de la trayectoria escolar. Los estándares nos permiten observar cómo progresa el aprendizaje de nuestros estudiantes en una competencia y determinar cuán lejos o cerca están de las metas establecidas para cada ciclo. Ello nos permite focalizar los aprendizajes relevantes que deben lograr los estudiantes en cualquier contexto socioeconómico o cultural. A partir de esta observación, podemos

potenciar, mantener o reforzar ciertas capacidades o habilidades específicas y reorientar nuestra práctica docente.

Por lo tanto, en esta investigación hablamos de los alumnos de Tercer Año de secundaria y es te en las Rutas de Aprendizaje y en el Proyecto Educativo Nacional este se encuentra en el Ciclo VII el cual abarca 3er, 4to y 5to de secundaria por lo cual los estándares de aprendizaje que deben lograr los estudiantes al culminar los ciclos VI (primer y segundo grados) y VII (tercero, cuarto y quinto grados) de Educación Secundaria, respectivamente:

“Adapta tres entornos virtuales (dispositivos o aplicaciones) a partir de su configuración personal. Desarrolla estrategias eficaces y eficientes de búsqueda, archivo y organización de información en espacios virtuales variados para manifestar su conocimiento. Gestiona actividades a partir de la reflexión sobre sus significados y consecuencias para desarrollar vínculos relevantes para su contexto sociocultural. Evalúa objetos virtuales creados por él y por otros para identificar su impacto en la vida cotidiana.”

2.10.2. Matriz de indicadores

Los indicadores es el factor, variable, o la observación que se utilizará para determinar que se ha producido un efecto inmediato o directa de un programa. (Cómo llegar a resultados), también es una medida numérica de una cualidad o característica de algún aspecto de un programa; evidencia de que algo está ocurriendo, se está haciendo que el progreso, es decir, Es la unidad de medida (o punteros) que se utiliza para monitorear o evaluar el logro de los objetivos del proyecto en el tiempo. Los indicadores pueden incluir la especificación de objetivos y medidas de calidad cuantificables.

Una matriz muestra de manera integrada el estándar de aprendizaje (mapa de progreso), así como los indicadores de desempeño de las capacidades para el desarrollo de la competencia en los ciclos VI y VII. Los niveles de los mapas de progreso muestran una definición clara y consensuada de las metas de aprendizaje que deben ser logradas por todos los estudiantes al concluir un ciclo o período determinado. En ese sentido, son un referente para la planificación anual, el monitoreo y la

evaluación, pues nos muestran el desempeño global que deben alcanzar nuestros estudiantes en cada una de las competencias.

COMPETENCIA: Se desenvuelve con autonomía en entornos virtuales de diversas culturas y propósitos		
CAPACIDADES	Ciclo VII	
	3ro Secundaria	4to Secundaria
Personaliza entornos virtuales variados para un propósito determinado	Aplica sus preferencias de configuración en los distintos espacios virtuales que experimenta.	
	Identifica los componentes de su configuración personal del espacio virtual en diversos entornos.	
Transforma información del entorno virtual para integrarla en su proceso de comunicación.	Compara procedimientos para buscar, archivar y organizar información según su efectividad y eficiencia.	
	Aplica estrategias de búsqueda, archivo y organización de información.	
Interactúa con otros en entornos virtuales para construir vínculos.	Organiza su participación en las redes sociales y comunidades virtuales a partir de los resultados de su interacción con otros.	
	Organiza diversas actividades sobre temas de interés de su comunidad virtual.	
Crea objetos virtuales en diversos formatos para transmitir significados	Produce un objeto virtual interactivo inédito a partir de la apropiación y de la crítica.	
	Produce objetos interactivos web, programando en aplicaciones web.	
	Justifica sus procedimientos de creación de objetos virtuales en relación con diversos modelos y significados.	

Matriz de Indicadores – Rutas de Aprendizaje 2014

Cuatro objetivos básicos de aprendizaje proporcionan el eje horizontal de la matriz. Estos objetivos animan a los estudiantes a comunicarse, analizar críticamente, y asimilar los conceptos teóricos con experiencias

prácticas, virtuales e interactivas. Para entender el aprendizaje se está dando cuenta de que no es la actividad en sí, pero el análisis crítico de esa actividad que transforma el estudio en el extranjero programa en una experiencia académica de mérito. Ha sido difícil en los entornos académicos tradicionales para estructurar las experiencias de una manera que maximiza el aprendizaje intencional.

2.11. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

2.11.1. Aprendizaje

El aprendizaje utilizando TIC conlleva a un aprendizaje experimental que en otros términos significa que los aprendizajes son el resultado de la exposición directa ante situaciones que permitan que la persona se involucre, que viva, que ponga todos sus sentidos en funcionamiento y, que pueda generar espacios de reflexión sobre su hacer. Es por esta razón por la que recobran su importancia las actividades de carácter motriz, artístico, lúdico, los acertijos, los juegos de ingenio e inteligencia y un sinnúmero de estrategias que, usadas de manera adecuada, conducen a aprendizajes altamente significativos y duraderos, es decir esto se plantea en contraposición del aprendizaje memorístico y mecánico que se daba en la enseñanza tradicional es decir el “Aprendizaje Significativo”. Existen varias conceptualizaciones de aprendizaje significativo. Así, Castellanos, (2002) considera que:

"Aprender, es el proceso de construcción de una representación mental, el proceso de construcción de significados. Se entiende al aprendizaje dentro de la actividad constructiva del alumno y no implica necesariamente la acumulación de conocimientos. El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje".

Por su parte, Matos, (2000), nos dice: "El aprendizaje significativo es un procedimiento de construcción de conocimientos (conceptos, procedimientos, actitudes) que se da en la persona en interacción con el medio y a través de actividades significativas".

Díaz (2001), Frida y otros en su obra: "Estrategias docentes para un aprendizaje significativo", sostienen:

“En el aprendizaje significativo el alumno relaciona de manera no arbitraria y sustancial la nueva información con los conocimientos y experiencias previas que ya posee en su estructura cognitiva. Aprender, es el proceso de construcción de una representación mental, por ejemplo, agrupar dos conjuntos con dos o tres elementos, nos da la idea de sumar; el aprendizaje, es el proceso de construcción de significados, por ejemplo, al sumar $2 + 3$, reconozco que es más fácil añadir elementos, sumarios en un papel, usar objetos, que resolverlo mentalmente. Se entiende al aprendizaje, dentro de la actividad constructiva del alumno, es decir, cada cual elige su estilo según sus aptitudes y no implica necesariamente la acumulación de conocimientos. De este modo, cada alumno es el responsable de su propio aprendizaje. El aprendizaje, es el cambio de la estructura de saberes que ya tenemos sobre un tema determinado, estos cambios, deben abarcar la incorporación de nuevos conocimientos, procedimientos y actitudes acerca del tema”.

Por su parte, (Benito & Ulber, 1999), referente al aprendizaje significativo, dice: “se concibe el aprendizaje como la acumulación de conocimientos nuevos de ideas previas, asignándoles un significado propio a través de las actividades por descubrimiento y de actividades por exposición.

Pero aprendizaje significativo no es sólo este proceso, sino que también es su producto.

“La atribución de significados que se hace con la nueva información es el resultado emergente de la interacción entre los subsumidores claros, estables y relevantes presentes en la estructura cognitiva y esa nueva información o contenido, como consecuencia del mismo, esos subsumidores se ven enriquecidos y modificados, dando lugar a nuevas ideas más explicativas que servirán de base para futuros aprendizajes”. (Moreira, 2000).

2.11.2. Estrategia

Una estrategia es un plan de acción diseñado para lograr un objetivo específico o una serie de metas dentro de un marco organizativo.

(Center, 1992) señala el porqué de cada componente en la definición

Sistema, porque implica interacción entre procesos de raciocinio, decisión y acción.

- **Proceso**, es la transformación de insumos en salidas o productos; un proceso es prácticamente cualquier cosa que se haga o se piense. Sin embargo, existen cinco recursos genéricos, que tanto pueden ser insumos como productos: a. métodos (tratándose de producción se utiliza métodos simplemente, en un sentido amplio puede ser equivalente a ideas), b. materiales, c. equipos, d. medio ambiente y e. personal.
- **Raciocinio**, facultad de inferir un juicio desconocido a partir de otro u otros conocidos. La estrategia empieza con procesos mentales, de los cuales el primero se relaciona con razonar. Refleja la existencia de información con base en la cual se hacen inferencias y principalmente otorga la dimensión humana básica e indispensable de la estrategia.
- **Imaginación**, facultad de reproducir mentalmente objetos ausentes y de crear imágenes mentales de algo no percibido antes o inexistente. El segundo proceso mental importante para que se genere una estrategia es la imaginación, cuyo resultado puede ser limitado o altamente creativo.
- **Decisión**, resolución que se toma cuando existen dos o más alternativas. Implica la existencia de diferentes posibilidades y, a la vez, la elección que realiza el tomador de decisiones.

- **Acción**, movimientos para reforzar lo que se dice. Finalmente es la posibilidad de hacer algo. No puede conceptuarse una estrategia sin acciones, pues lo que le da vida es, precisamente, la implantación de las decisiones que se tomaron y por esto el dinamismo debe estar presente en sus componentes. La inclusión tiene un objetivo adicional que es recordar que, para estos efectos, es muy importante decidir cómo actuar, pues de facto, las mayores dificultades se encuentran al pretender poner en acción lo que se decide. Aunque el dinamismo está implícito en la definición, se encuentra explícito en esta palabra.

- **Aspectos internos y externos**, se refiere a la consideración en los procesos anteriores, tanto de los aspectos internos de una entidad como pueden ser sus recursos, personal, cultura, etc. Como de los aspectos externos que incluyen una variada gama de posibilidades; por ejemplo: la comunidad, el medio ambiente, otras instituciones, etc. Debe recordarse que, esta definición es válida para cualquier tipo de estrategia.

- **Entidad**, ente o ser. Colectividad considerada como una unidad. De esta forma se abarca a personas y a organizaciones de cualquier índole.

- **Cuyo producto es un medio**, es importante que se reconozca que la estrategia genera un medio y no es un fin en sí misma; su guía debe estar compuesta por el destino esperado, de tal forma que se pueda diseñar el mejor vehículo.

- **Situación actual determinada**, en esta frase se considera que la institución tiene una posición actual, correspondiente al momento cuando se diagnostica para utilizar esa información como insumo en los procesos de desarrollo de la estrategia. Esta posición incluye la consideración de habilidades, recursos, etc.

- **Situación futura deseada**, la orientación hacia el futuro es componente vital, pues representa el conjunto de los objetivos

y resultados que pueden estar en el futuro y que son deseados por los tomadores de decisiones.

CAPÍTULO III.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

3.1. ESTRATEGIAS USADAS EN EL AULA POR EL DOCENTE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE DE LOS ALUMNOS DE 3ro DE SECUNDARIA

3.1.1. Resultado del diagnóstico

Cuestionario con el objetivo de conocer su punto de vista sobre las estrategias que emplea el docente en el aula y las necesidades de los estudiantes para potenciar sus competencias y el aprendizaje de la Asignatura de Lenguaje. Los resultados se presentan a continuación.

Tabla N° 6.

Resultados de cuestionario de estrategias utilizadas por el docente

CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES	No se toma en cuenta		Poco Importante		Medianamente Importante		Sumamente Importante		Indispensable	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Cuál es tu posición sobre el uso de las TIC en el aula	0	0%	0	0%	0	0%	20	39%	31	61%
Según tu percepción el docente maneja con facilidad las herramientas tecnológicas disponibles en la Institución	0	0%	0	0%	0	0%	25	49%	26	51%
Son suficiente los recursos que utiliza el docente	0	0%	4	8%	8	16%	17	33%	22	43%
Realiza actividades con apoyo de los recursos tecnológicos presentados	0	0%	0	0%	0	0%	22	43%	29	57%
El docente innova al usar las TIC en el aula	0	0%	0	0%	0	0%	31	61%	20	39%
Consideras que facilite tu aprendizaje al implementar TIC en las clases	0	0%	0	0%	0	0%	22	43%	29	57%
Las TIC favorecen la participación dinámica del estudiante en el desarrollo de la clase	0	0%	0	0%	0	0%	28	55%	23	45%
La forma que el docente planea el desarrollo la clase cumple con tus intereses	0	0%	0	0%	0	0%	23	45%	28	55%
Te gustaría que todos los docentes de las diversas áreas utilicen las TIC en las clases	0	0%	0	0%	0	0%	25	49%	26	51%
El docente asigna actividades extra clase donde se requiere el uso de las TIC	0	0%	0	0%	0	0%	26	51%	25	49%

Fuente: Cuestionario realizado por el Autor Octubre del 2014

El Tabla N° 06 en todas las preguntas los alumnos dieron fe en que cada ítem es de suma importancia para su aprendizaje en el aula de Lenguaje es decir con respecto a su **“posición sobre el uso de las TIC en el aula”**, el 61% afirma que es indispensable mientras que el 39% asume que es sumamente importante; en cuanto a que si **“El docente maneja con facilidad las herramientas tecnológicas disponibles en la Institución”** Estos afirman con un 67% que es sumamente importante mientras que el 33% afirma que es indispensable que el docente maneje con facilidad las herramientas de las TIC; en tanto en **“Son suficientes los recursos que utiliza el docente”** en este aspecto hay variedad de opinión por parte de los estudiantes sobre la suficiencia de los recursos utilizados por el profesor, aunque la institución dispone de pocos recursos algunos docentes implementan diversas estrategias pedagógicas lo que conlleva a clases motivadoras y dinámicas siendo para ellos suficiente los recursos; Consiguientemente **“Realiza actividades con apoyo de los recursos tecnológicos presentados”**, El 55% de los estudiantes considera indispensable realizar actividades con apoyo de los recursos tecnológicos que implemente el docente en el aula, lo que permite que estos sean partícipes del proceso de enseñanza – aprendizaje, ahora el grado de interacción y comunicación lo establecerá el docente con las estrategias empleadas, lo cual está relacionado con la experiencia en el quehacer pedagógico y el nivel de dominio sobre las herramientas; en tanto **“El docente innova al usar las TIC en el aula”** El 39% de los estudiantes considera que es indispensable que los docentes innoven y replanteen con frecuencia su práctica pedagógica, elementos que permitirán establecer relaciones cercanas con el docente y motivarse al momento de recibir la clase; en el siguiente ítem referente a **“Facilita tu aprendizaje al implementar TIC en las clases”**, Un gran porcentaje de estudiantes 62% considera que es indispensable que los docentes implementen las TIC en el aula ya que facilita su aprendizaje debido a los grandes beneficios y estrategias dinámicas que pueden implementar al utilizar las herramientas tecnológicas y/o recursos; luego el ítem concerniente a **Las TIC favorecen la participación dinámica del estudiante en el desarrollo de la clase** un porcentaje de 51% de los estudiantes consideran que es indispensable y un 61% muy importante las TIC porque favorece su participación activa en el desarrollo de la clase, denotando que las herramientas tecnológicas permiten que se desarrollen ambientes motivadores y dinámicos

que propicien la adquisición de conocimientos, habilidades, competencias significativas, siempre y cuando el docente utilice estrategias para lograr este fin; con el siguiente ítem referido a **La forma que el docente planea el desarrollo la clase cumple con tus intereses** la mayoría de los estudiantes están conforme como el docente planea las clases, cumpliendo con los intereses creados, debido a que algunos docentes dentro de su práctica permite la participación dinámica. En el siguiente ítem con respecto a **“Te gustaría que todos los docentes de las diversas áreas utilicen las TIC en las clases”** más de la mitad de los estudiantes 59% consideran que es indispensable que los docentes de las diversas áreas utilicen las TIC en su quehacer pedagógico, lo cual propiciara el desarrollo de clases dinámicas y los estudiantes en determinados momentos de la clase asumen un papel principal, centrándose el proceso de enseñanza – aprendizaje sobre ellos. Así mismo hay estudiantes que consideran no tan importante usar las TIC en el aula, debido a que su nivel de exigencia es bajo o prefieren la continuidad y el tradicionalismo de las prácticas educativas. El siguiente ítem referente a **“El docente asigna actividades extra clase donde se requiere el uso de las TIC”** Los estudiantes consideran que algunos docentes asignan actividades extra clase que requiere el uso de las TIC, involucrándolos a que adquieran competencias tecnológicas y solucionen problemas del ámbito escolar y personal con herramientas tecnológicos lo que les permite estar a la vanguardia, ser competente con el contexto nacional y local. También hay docentes que no consideran importantes actividades con apoyo de las TIC debido al desconocimiento o poco dominio de los recursos para el beneficio del aprendizaje del estudiante.

3.2. ANÁLISIS DEL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE UTILIZANDO LAS TICS

Tabla N° 7

Personaliza entornos virtuales variados para un propósito determinado en la asignatura de Lenguaje

ÍTEM	Logro en Inicio (1)		Logro en Proceso (2)		Logro Previsto (3)	
	fi	%	fi	%	fi	%
Aplica sus preferencias de configuración en los distintos espacios virtuales que experimenta.	25	49%	16	31%	10	20%
Identifica los componentes de su configuración personal del espacio virtual en diversos entornos.	27	53%	12	24%	12	24%
TOTAL	52		28		22	

Fuente: Resultados ficha de Observación realizados octubre a diciembre 2014

En la Tabla N° 07, Acerca de Personaliza entornos virtuales variados para un propósito determinado en la asignatura de lenguaje, muestra el indicador **“Aplica sus preferencias de configuración en los distintos espacios virtuales que experimenta”** se encuentra evidenciándose un 49% están en el inicio del logro de este indicador Al respecto, se pudo observar interés por la configuración y distribución de los espacios virtuales pero aun no logra el total entendimiento puesto que las nociones informáticas no están muy impartidas esto dificulta el logro.

En la misma Tabla N° 07, se desglosa que un 53% de los estudiantes observados están en proceso de logro del indicador **“Identifica los componentes de su configuración personal del espacio virtual en diversos entornos.”**, apreciándose que un 45% está en inicio del logro. Este hecho hace difícil la personalización de entornos virtuales para la asignatura de lenguaje.

Por otro lado, si consideramos el valor mínimo = 102 y máximo = 306 asignados al paquete de ítems referidos a la Capacidad; TABLA N° 07:

Personaliza entornos virtuales variados para un propósito determinado en la asignatura de Lenguaje, considerados en el instrumento de observación, y la siguiente escala:

ESCALA DE EVALUACIÓN

MIN= 1

MED= 2

MAX= 3

LOGRO EN INICIO
PREVISTO

LOGRO PROCESO

LOGRO

La Suma total del puntaje de la Ficha de Observación para esta primera componente de la Personalización de entornos virtuales variados, es:

Este puntaje ubica a la Capacidad; Personaliza entornos virtuales variados para un propósito determinado en la asignatura de Lenguaje, en esta escala del 1 al 3, entre “logro en inicio” y “logro en proceso”.

Este resultado es semejante al obtenido en el análisis descriptivo explicativo hecho en párrafos anteriores.

Como se ha podido observar se ha hecho una triangulación entre el análisis cualitativo y el resultado cuantitativo, obteniéndose resultados semejantes para ambos casos.

La confiabilidad del instrumento, haciendo uso del programa informático SPSS, en su versión en español, 21, según el alfa de Cronbach, es igual a 0,247, es confiable por estar cercano a la unidad.

Tabla N° 8
Transforma información del entorno virtual para integrarla en su
proceso de comunicación en la asignatura de lenguaje

ÍTEM	Logro en Inicio (1)		Logro en Proceso (2)		Logro Previsto (3)	
	fi	%	fi	%	fi	%
Compara procedimientos para buscar, archivar y organizar información según su efectividad y eficiencia.	15	29%	26	51%	10	20%
Aplica estrategias de búsqueda, archivo y organización de información.	12	24%	31	61%	8	16%
TOTAL	27		57		18	

Fuente: Resultados ficha de Observación realizados octubre a diciembre 2014

En la Tabla N° 08, Acerca de Personaliza entornos virtuales variados para un propósito determinado en la asignatura de lenguaje, muestra el indicador “Compara procedimientos para buscar, archivar y organizar información según su efectividad y eficiencia.” se encuentra evidenciándose un 29% están en el inicio del logro de este indicador Al respecto, se pudo observar interés por la configuración y distribución de los espacios virtuales pero aún no logra el total entendimiento puesto que las nociones informáticas no están muy impartidas esto dificulta el logro.

En la misma Tabla N° 08, se desglosa que un 51% de los estudiantes observados están en proceso de logro del indicador “Aplica estrategias de búsqueda, archivo y organización de información.”, apreciándose que un 24% está en inicio del logro. Este hecho hace difícil la transformación de los entornos virtuales para la asignatura de lenguaje.

Por otro lado, si consideramos el valor mínimo = 102 y máximo = 306 asignados al paquete de ítems referidos a la Capacidad; TABLA N° 08: Transforma información del entorno virtual para integrarla en su proceso de comunicación en la asignatura de lenguaje, considerados en el instrumento de observación, y la siguiente escala:

ESCALA DE EVALUACIÓN:

MIN= 1

MED= 2

MAX= 3

LOGRO EN INICIO
PREVISTO

LOGRO PROCESO

LOGRO

La Suma total del puntaje de la Ficha de Observación para esta primera componente de la Personalización de entornos virtuales variados, es:

Este puntaje ubica a la Capacidad; Personaliza entornos virtuales variados para un propósito determinado en la asignatura de Lenguaje, en esta escala del 1 al 3, entre “logro en inicio” y “logro en proceso”.

Este resultado es semejante al obtenido en el análisis descriptivo explicativo hecho en párrafos anteriores.

Como se ha podido observar se ha hecho una triangulación entre el análisis cualitativo y el resultado cuantitativo, obteniéndose resultados semejantes para ambos casos.

La confiabilidad del instrumento, haciendo uso del programa informático SPSS, en su versión en español, 21, según el alfa de Cronbach, es igual a 0,606, es confiable por estar cercano a la unidad.

Tabla N° 9

Interactúa con otros en entornos virtuales para construir vínculos realizados en aula de Lenguaje.

ÍTEM	Logro en Inicio (1)		Logro en Proceso (2)		Logro Previsto (3)	
	fi	%	fi	%	fi	%
Organiza su participación en las redes sociales y comunidades virtuales a partir de los resultados de su interacción con otros.	25	49%	16	31%	10	20%
Organiza diversas actividades sobre temas de interés de su comunidad virtual.	23	45%	18	35%	10	20%
TOTAL	48		34		20	

Fuente: Resultados ficha de Observación realizados Octubre a diciembre 2014

En la Tabla N° 9, Acerca de Personaliza entornos virtuales variados para un propósito determinado en la asignatura de lenguaje, muestra el indicador **“Organiza su participación en las redes sociales y comunidades virtuales a partir de los resultados de su interacción con otros.”** se encuentra evidenciándose un 49% están en el inicio del logro de este indicador Al respecto, se pudo observar interés por la configuración y distribución de los espacios virtuales pero aun no logra el total entendimiento puesto que las nociones informáticas no están muy impartidas esto dificulta el logro.

En la misma Tabla N° 9, se desglosa que un 35% de los estudiantes observados están en proceso de logro del indicador **“Aplica estrategias de búsqueda, archivo y organización de información.”**, apreciándose que un 45% está en inicio del logro. Este hecho hace difícil la interacción con otros entornos virtuales para la asignatura de lenguaje.

Por otro lado, si consideramos el valor mínimo = 102 y máximo = 306 asignados al paquete de ítems referidos a la Capacidad; TABLA N° 9: Interactúa con otros en entornos virtuales para construir vínculos realizados en aula de Lenguaje., considerados en el instrumento de observación, y la siguiente escala:

ESCALA DE EVALUACIÓN:

MIN= 1	MED= 2	MAX= 3
LOGRO EN INICIO PREVISTO	LOGRO PROCESO	LOGRO

La Suma total del puntaje de la Ficha de Observación para esta primera componente de la Personalización de entornos virtuales variados, es:

Este puntaje ubica a la Capacidad; Interactúa con otros en entornos virtuales para construir vínculos realizados en aula de Lenguaje., en esta escala del 1 al 3, entre “logro en inicio” y “logro en proceso”.

Este resultado es semejante al obtenido en el análisis descriptivo explicativo hecho en párrafos anteriores.

Como se ha podido observar se ha hecho una triangulación entre el análisis cualitativo y el resultado cuantitativo, obteniéndose resultados semejantes para ambos casos.

Tabla N° 10
Crea objetos virtuales en diversos formatos para
transmitir significados

ÍTEM	Logro en Inicio (1)		Logro en Proceso (2)		Logro Previsto (3)	
	fi	%	fi	%	fi	%
Produce un objeto virtual interactivo inédito a partir de la apropiación y de la crítica.	23	45%	16	31%	12	24%
Produce objetos interactivos web, programando en aplicaciones web.	23	45%	16	31%	12	24%
Justifica sus procedimientos de creación de objetos virtuales en relación con diversos modelos y significados.	12	24%	30	59%	9	18%
TOTAL	58		62		33	

Fuente: Resultados ficha de Observación realizados octubre a diciembre 2014

En la Tabla N° 10, Acerca de Personaliza entornos virtuales variados para un propósito determinado en la asignatura de lenguaje, muestra el indicador **“Produce un objeto virtual interactivo inédito a partir de la apropiación y de la crítica.”** se encuentra evidenciándose un 45% están en el inicio del logro de este indicador Al respecto, se pudo observar interés por la configuración y distribución de los espacios virtuales pero aun no logra el total entendimiento puesto que las nociones informáticas no están muy impartidas esto dificulta el logro.

En la misma Tabla N° 10, se desglosa que un 31% de los estudiantes observados están en proceso de logro del indicador **“Produce objetos interactivos web,**

programando en aplicaciones web.”, apreciándose que un 45% está en inicio del logro. Este hecho hace difícil la interacción con otros entornos virtuales para la asignatura de lenguaje.

En la misma Tabla N° 10, se desglosa que un 59% de los estudiantes observados están en proceso de logro del indicador **“Justifica sus procedimientos de creación de objetos virtuales en relación con diversos modelos y significados”**, apreciándose que un 24% está en inicio del logro. Este hecho hace difícil la interacción con otros entornos virtuales para la asignatura de lenguaje.

Por otro lado, si consideramos el valor mínimo = 153 y máximo = 459 asignados al paquete de ítems referidos a la Capacidad; TABLA N° 10: Interactúa con otros en entornos virtuales para construir vínculos realizados en aula de Lenguaje., considerados en el instrumento de observación, y la siguiente escala:

ESCALA DE EVALUACIÓN:

MIN= 1

MED= 2

MAX= 3

LOGRO EN INICIO
PREVISTO

LOGRO PROCESO

LOGRO

La Suma total del puntaje de la Ficha de Observación para esta primera componente de la Personalización de entornos virtuales variados, es:

Este puntaje ubica a la Capacidad; Interactúa con otros en entornos virtuales para construir vínculos realizados en aula de Lenguaje., en esta escala del 1 al 3, entre “logro en inicio” y “logro en proceso”.

Este resultado es semejante al obtenido en el análisis descriptivo explicativo hecho en párrafos anteriores.

Como se ha podido observar se ha hecho una triangulación entre el análisis cualitativo y el resultado cuantitativo, obteniéndose resultados semejantes para ambos casos.

CAPÍTULO IV.

PROPUESTA

4.1. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Como espejo que refleja la sociedad, las escuelas proyectan la cultura a medida que cambia, aspecto éste que obliga a preparar a los futuros egresados a ser capaces de enfrentar con éxito los problemas generales y básicos existentes en la producción y los servicios en función de resolverlos exitosamente, con un alto nivel de independencia y creatividad. Con relación a esto último, Álvarez (1999) plantea:

“El estudiante se educa como consecuencia de que se prepara para trabajar, haciendo uso de la ciencia como instrumento fundamental para hacer más eficiente su labor y además consiente que satisface sus más caras necesidades a través de esa actividad”.

Por ello la educación, tiene que ser cada vez más social, motivadora, afectiva, que refleje cómo los estudiantes son capaces de apropiarse y asimilar activamente los frutos de la nueva civilización científico-tecnológica, en función de resolver las necesidades sociales. En esta dirección, es propicio el análisis del empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), máxime si se asume que la actividad laboral contemporánea, es cada día más compleja, profunda y automatizada. Este tema, ha sido motivo de diversas polémicas, orientadas fundamentalmente al estudio de su adecuado empleo, en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Al respecto, Casas (1999) plantea:

“Las TIC están produciendo una revolución en las formas de producción y circulación del conocimiento, cambios en los modelos de pensamiento, en la estructura del conocimiento, en los procesos de enseñanza- aprendizaje...”

4.2. FUNDAMENTACIÓN PSICOPEDAGÓGICA

La tecnología educativa está empujando la alfabetización más allá de su tradición oral y basado en la impresión de abrazar textos en línea y electrónicos, así como multimedia. Las computadoras están creando nuevas oportunidades para escribir y colaborar. El Internet está construyendo puentes globales para los estudiantes de comunicarse, lo que subraya la necesidad de

lectura y escritura sólidos como una roca. Al cambiar la forma en que la información se absorbe, procesa y utiliza, la tecnología es influir en cómo la gente lee, escribir, escuchar y comunicarse. (Alva, 2011)

Aunque la tecnología promete nuevas formas de promover la alfabetización, las reacciones de los educadores a que se han mezclado. Algunos han adoptado la tecnología con entusiasmo desenfrenado mientras que otros han sostenido que el brazo extendido con un sano escepticismo. Sin embargo, la creciente influencia de la tecnología ha hecho que muchos educadores a reconocer que necesitan información sobre la enseñanza de habilidades de alfabetización en la era digital. Para servir a esta necesidad, este asunto crítico ofrece investigación, mejores prácticas y recursos que apoyan la integración de las nuevas tecnologías en la enseñanza de la alfabetización.

4.3. FUNDAMENTO EPISTEMOLÓGICO

Investigadores y profesionales de la educación por igual afirman que el potencial de las nuevas tecnologías para el aprendizaje es probable que no se encuentran en las tecnologías de sí mismos, sino en la forma en que estas tecnologías son utilizadas como herramientas para el aprendizaje.

El uso de la computadora para el procesamiento de textos también promueve la escritura colaborativa entre los estudiantes. La pantalla de la computadora permite a los alumnos en pequeños grupos para ver la escritura que ha sido introducido, discutir sus puntos finos, y hacer sugerencias que mejoren la calidad.

Además de la escritura de texto, la tecnología anima a los estudiantes a integrar multimedia visuales y auditivas en sus proyectos escolares. Varios programas de software permiten a los estudiantes para insertar imágenes, sonidos y video, creando de este modo, las composiciones de varias capas complejas. Para los estudiantes que tienen dificultades con la escritura, composición multimedia presenta un medio de auto-expresión y proporciona soporte para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura.

4.4. FUNDAMENTO CIENTÍFICO

Según Rodríguez (2003). *“En el proceso de enseñanza-aprendizaje se reconocen seis instancias de mediación (la institución, el educador, el grupo, el contexto, los medios y materiales y el propio estudiante), cada una con sus diferenciaciones producto de los condicionamientos culturales y sociales, o*

bien de la inflexión que cada conjunto de seres le da a una instancia". Se asume por tanto que la mediación es muy diversa, estando de acuerdo con De Pablos (1996), cuando al analizar este concepto afirma que "es ampliable a un variado abanico de instrumentos contemporáneos de culturización, que van desde las diferentes manifestaciones audiovisuales hasta las últimas propuestas informáticas y multimedia...". En correspondencia con esta idea, se debe definir en el ámbito del aprendizaje escolar la mediación pedagógica, compartiendo la autora de la presente tesis la definición establecida por Francisco Gutiérrez al reconocer: "el tratamiento de los contenidos y de las formas de expresión de los diferentes temas, a fin de tornar posible el acto pedagógico dentro del horizonte de una educación concebida como participación, creatividad y racionalidad". Gutiérrez (1994).

Las TIC, como medios de enseñanza, alcanzan valor pedagógico en su mediación, para promover y acompañar la enseñanza y el aprendizaje, facilitar la integración curricular Roque (2006) y cuando se les utiliza con el fin de aprovechar sus facilidades de comunicación, esto pasa por un propósito explícito de mediar los diferentes materiales y de emplearlos desde una situación educativa. De esta forma, se reconoce que las tecnologías constituyen instancias mediadoras del proceso de enseñanza-aprendizaje (son los espacios donde este proceso se propicia, dificulta o frustra) al igual que el grupo, la institución, el contexto, el maestro, y que toda mediación constituye un escenario propicio para la integración de recursos.

4.5. TÍTULO

MODELO DE ESTRATEGIAS VIRTUALES E INTERACTIVAS PARA MEJORAR EL USO DE LAS TIC EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE EN ESTUDIANTES DEL 3ER AÑO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA I.E. GREGORIO ALBARRACÍN DEL TACNA.

4.6. DATOS INFORMATIVOS

- A. Institución donde se desarrollarán Las estrategias Virtuales e Interactivas de: IE "Gregorio Albarracín Lanchipa", distrito de Tacna, provincia de Tacna, Región Tacna.

- B. Participantes: Estudiantes de 3er Año de Secundaria de la IE “Gregorio Albarracín Lanchipa”, distrito de Tacna, provincia de Tacna, Región Tacna.
- C. Ambientes en donde se desarrollarán las Estrategias de Gerencia de Aula: Ambientes de clase de la IE “Gregorio Albarracín Lanchipa”, distrito de TACNA, provincia de Tacna, Región Tacna.
- D. Fecha de Ejecución: Del 01 de octubre del 2015 al 24 de diciembre del 2015.
- E. Responsable de las Estrategias de Gerencia de Aula: Bach. Mauricio Rios Calle.
- F. Ejecutor de las Estrategias Virtual e Interactiva: Bach. Mauricio Rios Calle.

4.7. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Como las tecnologías educativas mueven el aula hacia un modelo centrado en el estudiante, el papel del profesor de alfabetización se convierte en la de entrenador, facilitador o mentor. En este modelo, la responsabilidad por el aprendizaje se comparte como los estudiantes participan en la tutoría entre iguales, la reflexión y la autoevaluación. El plan de estudios de alfabetización, en particular, es probable que sea un modelo principal de esta situación porque las habilidades de lectura, escritura, comprensión auditiva, y la investigación de prestarse a la auto-desarrollo y el trabajo entre pares para alcanzar las metas de aprendizaje medibles. Desarrollo profesional en este contexto, es probable que se produzcan dentro de la empresa de aprender-haciendo.

4.8. ORGANIZACIÓN

I.a.i.1. Personal Interviniente:

- Director de la I.E., I.E. “Gregorio Albarracín Lanchipa”, distrito de Tacna, provincia de Tacna, Región Tacna.
- Responsable de las Estrategias Virtuales e Interactivas: Bach. Mauricio Rios Calle.
- Docentes de la asignatura de Lenguaje de la I.E. “Gregorio Albarracín Lanchipa”, distrito de Tacna, provincia de Tacna, Región Tacna.
- 51 estudiantes de 3er Grado de Educación Secundaria, de la I.E. “Gregorio Albarracín Lanchipa”, distrito de Tacna, provincia de Tacna, Región Tacna.

Tiempo y Número de Horas: lunes, miércoles y viernes De 4:00 pm a 6:00 p.m.

4.9. ELEMENTOS DE LAS TIC Y EL ENTORNO VIRTUAL

4.9.1. Planificación

Objetivo

Lograr el Uso de las estrategias virtuales e interactivas para el aprendizaje de la asignatura de Lenguaje de los alumnos de 3er de Secundaria de la I.E. “Gregorio Albarracín Lanchipa” de la Provincia y Departamento de Tacna, 2014

4.9.2. Estrategia Expresión Virtual: Entorno Visual – Oral – Escrita

Los medios audiovisuales adquieren influencia. El campo de aplicación de los ordenadores conectados a los sistemas de telecomunicaciones, está en constante expansión. Televisión imperiosamente entró en la vida de la sociedad moderna. Tiene un gran impacto en la conciencia pública, que corresponde plenamente a las necesidades de nuestro tiempo, con sus movimientos sociales de masas y los problemas globales.

La humanidad ha pensado en términos visuales desde los albores del tiempo. Pintamos mucho antes de que pudiéramos leer y escribir. Sólo hay que pensar en el poder de las pinturas rupestres en traer un mundo caído en el olvido a la vida para darse cuenta del poder de la expresión visual. El arte ha sido muy apreciada la derecha a través de los siglos porque conecta con nosotros en un nivel emocional provocando reacciones y sentimientos muy fuertes.

La importancia de las imágenes y los medios visuales en la cultura contemporánea está cambiando lo que significa estar alfabetizado en el siglo 21. La sociedad actual es muy visual, y la imagería visual ya no es complementaria a otras formas de información. Las nuevas tecnologías digitales han hecho posible que casi cualquier persona crear y compartir medios visuales. Sin embargo, la omnipresencia de las imágenes y los medios de comunicación visual no significa necesariamente que los individuos son capaces de forma crítica la vista, el uso y producción de contenido visual. Los individuos deben desarrollar estas habilidades esenciales con el fin de participar competentemente en una sociedad

orientada visualmente. Alfabetización visual permite a las personas para participar plenamente en una cultura visual.

Para el desarrollo de esta estrategia se recomienda se de atención a los siguientes aspectos:

Comprensión Oral. Comprende críticamente diversos tipos de textos orales en variadas situaciones comunicativas, poniendo en juego procesos de escucha activa, interpretación y reflexión, mediante 3 Videos de su agrado en la página oficial de videos www.youtube.com.

Expresión Oral. Se expresa oralmente en forma eficaz en diferentes situaciones comunicativas en función de propósitos diversos, pudiendo hacer uso de variados recursos expresivos, exponiendo frente a clases lo que le impacto del video elegido en el material utilizado anteriormente.

Comprensión Escrita. Comprende críticamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas según su propósito de lectura, mediante procesos de interpretación y reflexión, al leer la comprensión escrita que su compañero le dio en clases, mediante un organizador visual utilizando el SW PowerPoint.

Producción Escrita. Produce reflexivamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas, con coherencia y cohesión, utilizando vocabulario pertinente y las convenciones del lenguaje escrito, mediante procesos de planificación, textualización y revisión. Escribiendo lo comprendido por los videos elegidos en un procesador de Textos.

Dentro de clases en la sala de Cómputo se permite a los alumnos practicar el aprendizaje mediante de las TIC, el aprendizaje de las TIC se puede dividir en tres momentos la preparación, el proceso creativo, la realización y la valoración crítica.

4.9.3. Organización

Rol del Docente en la Estrategia

El docente debe asegurarse que:

- Los estudiantes no se entretengan en otros ambientes más que en el objetivo de la estrategia y que tengan un tiempo límite de elección de sus videos a analizar.
- Obtener el orden para que el alumno exprese el detalle de la elección de esos videos analizados oralmente.
- Obtener la producción escrita del análisis realizado por el alumno en el procesador de textos MS Word.
- Obtener el organizador grafico en el SW MS Power Point
- Finalmente, y en todo momento, debe estar atento a las posibles dificultades que implica representar el Entorno Visual – Oral y Escrita

4.9.4. Dirección

El Proceso en la Estrategia

Para el desarrollo de las estrategias de Entorno Visual – Oral y Escrita

- Los alumnos en 30 minutos deberán elegir tres videos de los cuales les llame la atención para su posterior análisis dichos videos se extraerá de la página www.youtube.com.
- Transcurrido los 30 minutos los alumnos deberán transcribir mediante un Procesador de Textos su análisis. Culminando de escribir su análisis realizan intercambios de análisis con sus compañeros aleatoriamente designado por el docente.
- Luego proceden a la producción de un organizador visual u organizador grafico de las partes más resaltantes del texto otorgado por su compañero en el SW MS Power Point.
- Finalmente cada alumno deberá exponer su análisis de forma breve y concisa con el organizador grafico que su compañero elaboro de tal manera que compare su análisis con la de su compañero.

4.9.5. Control

Evaluación en las estrategias

Se utilizara la ficha de observación ya antes mencionada el cual medirá las capacidades y habilidades del alumno las cuales son:

CAPACIDADES	Indicadores
1. Personaliza entornos virtuales variados para un propósito determinado	Aplica sus preferencias de configuración en los distintos espacios virtuales que experimenta.
	Identifica los componentes de su configuración personal del espacio virtual en diversos entornos.
2. Transforma información del entorno virtual para integrarla en su proceso de comunicación.	Compara procedimientos para buscar, archivar y organizar información según su efectividad y eficiencia.
	Aplica estrategias de búsqueda, archivo y organización de información.
3. Interactúa con otros en entornos virtuales para construir vínculos.	Organiza su participación en las redes sociales y comunidades virtuales a partir de los resultados de su interacción con otros.
	Organiza diversas actividades sobre temas de interés de su comunidad virtual.
4. Crea objetos virtuales en diversos formatos para transmitir significados	Produce un objeto virtual interactivo inédito a partir de la apropiación y de la crítica.
	Produce objetos interactivos web, programando en aplicaciones web.
	Justifica sus procedimientos de creación de objetos virtuales en relación con diversos modelos y significados.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Mediante el Cuestionario se vio que los alumnos tienen muchas expectativas por el uso de las TIC ya que en testimonio este indican que es muy baja la dación de clases en paralelo con el uso de las TIC, en el cuestionario afirma ellos afirman que desean obtener categoría didáctica; un conjunto de técnicas, dominio de ciertas operaciones de conocimiento práctico o teórico de una determinada actividad, el camino del conocimiento; forma de organizar su proceso de aprendizaje, es decir los alumnos esperan intervenir más con una formación tecnológica y poder intervenir virtualmente en la asignatura de Lenguaje.

SEGUNDA: Prácticamente cualquier materia escolar puede aplicar la tecnología informática. Lo importante a encontrar es la línea que hará que la lección sobre cognitiva verdaderamente es el desarrollo, el uso de las TIC permite poner en práctica su plan para hacer la lección inusual moderna en algo interesante. El uso de la tecnología informática en el proceso de aprendizaje afecta el crecimiento de la competencia profesional del docente, contribuye significativamente a la calidad de la educación, lo que conduce a la solución de la tarea principal de la política educativa. El maestro ahora necesita aprender a usar las computadoras, así como utiliza hoy un bolígrafo o tiza para trabajar en el aula, la posesión de la tecnología de la información y la habilidad de aplicar los conocimientos y habilidades para mejorar la metodología de la lección. Para el ordenador del profesor ya no es un lujo es una necesidad.

TERCERA: La propuesta no solo busca imponer las TIC como único método de enseñanza solo intenta introducirnos las percepciones idóneas de modo de empleo de estas y poder sacar la máxima utilidad puesto que en la estructura de la propuesta de rol también única planificada y permanece abierto hasta el final de la propuesta. Los participantes asumen ciertos roles debido a la naturaleza y el contenido del proyecto, especialmente la resolución de problemas. Puede ser personajes de ficción y personajes de ficción, imitando las relaciones sociales o de negocios que complica la situación, inventado por los participantes. Los resultados de estos proyectos se pueden programar en el inicio del proyecto y se pueden mostrar sólo a su fin. El grado de creatividad es muy alta, pero la actividad dominante es todavía un papel - juego.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: La I.E. “Gregorio Albarracin Lanchipa” debe involucrarse aún mas con el Proyecto Educativo Nacional el cual muestra en su DCN y su Rutas de aprendizaje materiales didácticos e ítems de evaluación el cual conllevan al uso de las TIC en cualquier asignatura, muestra los indicadores detalladamente para ser aplicada en la Institución Educativa.

SEGUNDA: La I.E. “Gregorio Albarracin Lanchipa” debe implantar Modelos de Estrategias Virtuales e Interactivas para el aprendizaje de la Asignatura de Lenguaje puesto que la propuesta presentada muestra solo algunas estrategias del aprendizaje de la asignatura de lenguaje mediante el uso de las TIC, sin embargo es el punto de partida para ampliaciones y auto-didáctica del modelo y proceso de una estrategia.

TERCERA: En la I.E. “Gregorio Albarracin Lanchipa” es necesario conseguir un armonioso desarrollo de las actividades escolares e institucionales y la correcta y minuciosa aplicación de nuevas estrategias basadas en las TIC ya que los resultados esperados de la propuesta son los más altos y por ende se muestra una estructura del cómo debe evaluarse las TIC previo a la aplicación de la propuesta.

BIBLIOGRAFÍA

- Almenara, J. C. (2007). Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. *Sevilla: Universidad de Sevilla*.
- Recuperado a partir de <http://edutec.rediris.es/documentos/1998/organiz.htm>
- Alva, R. C. (2011). Las Tecnologías de información y comunicación como instrumentos eficaces en la capacitación a maestristas de educación con mención en docencia en el nivel superior de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Sede Central, Lima, 2009-2010. Recuperado a partir de http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/cybertesis/1688/1/alva_ar.pdf
- Avalos, B. (2002). *Profesores para Chile. Historia de un proyecto*. Santiago: Ministerio de Educación.
- Benito, A., & Uliber, C. (1999). Aprendizaje Significativo y Métodos Activos aplicados a la comunicación. *Lima, Perú*.
- Blandon, M. (2009). EL MAESTRO Y LAS TIC. Recuperado a partir de <https://marcelablandon.wordpress.com/el-maestro-y-las-tic/>
- Cabero, J., Llorente, M., & Román, P. (2005). *Tecnología educativa: producción y evaluación de medios aplicados a la enseñanza*. España - UE: Universidad de Sevilla.
- Carrasco, A., Garcia, E., & Iglesia, C. (2005). Las TIC en la construcción del espacio europeo de educación superior. Dos experiencias docentes en teoría económica. *Universidad Complutense de Madrid*, 36.
- Castellanos, D. (2002). Aprender a enseñar en la escuela. Una concepción desarrolladora. *La Habana : Pueblo y Educación*.
- Center, M. P. (1992). *Las Tres dimensiones del marketing de servicios: marketing tradicional, marketing interactivo, marketing interno*. Ediciones Díaz de Santos.
- Crotty, M. (1998). *The foundations of social research: meaning and perspective in the research process*. London: Sage.

- Del Moral, E. (1999). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). En *Educación* (pp. 033–52). Recuperado a partir de <http://ddd.uab.cat/record/1074>
- Estévez, E. (2011). ANÁLISIS Y BENEFICIOS DE LA INCORPORACIÓN DE LAS TIC EN EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA: UN CASO PRÁCTICO. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (40), 21-34.
- Foro Mundial de la Educación, Trías, F., Ardans, E., & Unesco. (2006). Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza: manual para docentes o cómo crear nuevos entornos de aprendizaje abierto por medio de las TIC. Ediciones Trilce.
- Gonzales, Á. D., Gonzales, L., Luna, R., De Arriba, J., Muñoz, J. A., Prada, S., ... Venegas, J. (2009). DISEÑO Y ELABORACIÓN DE GUÍAS DIDÁCTICAS PARA UN USO SIGNIFICATIVO DE LAS TIC EN LAS ASIGNATURAS DE LENGUA Y MATEMÁTICAS (TERCER CICLO DE PRIMARIA). *Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas (CITA) - Salamanca*. Recuperado a partir de <http://gite.usal.es/INFORME%20FINAL%20COMPLETO.pdf>
- Harrison McKnight, D., Choudhury, V., & Kacmar, C. (2002). The impact of initial consumer trust on intentions to transact with a web site: a trust building model. *The Journal of Strategic Information Systems*, 11(3–4), 297-323. [http://doi.org/10.1016/S0963-8687\(02\)00020-3](http://doi.org/10.1016/S0963-8687(02)00020-3)
- INEI. (2015). Población 2000 al 2015. Recuperado a partir de <http://proyectos.inei.gob.pe/web/poblacion/#>
- Jimenez, C. (2012). Producción de Textos con Ayuda de las TIC. Recuperado a partir de <http://escritoresciberneticosdelcarrizal.blogspot.com/>
- Kinzie, S. (2005). Blogging clicks with colleges: Interactive web pages changing class participation. *The Washington Post*, B01.
- Marqués, G. (2000). El impacto de la sociedad de la información en el mundo educativo.
- Marqués, P. (2006). La Pizarra Digital en el aula de clase. *Grupo edebé*.
- Marqués, P. (2008). La Pizarra Digital. *Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación*. Recuperado a partir de <http://peremarques.pangea.org/pdigital/es/pizinteractiva.htm#ventajas>

- Matos. (2000). *Nuevas estrategias para facilitar aprendizajes significativos*. Lima, Perú.
- Ministerio de Educación. (2014a). Rutas de Aprendizaje - Comprensión y expresión de textos orales - Tercero, cuarto y quinto grados de Educación Secundaria. Recuperado a partir de <http://recursos.perueduca.pe/rutas/documentos/Secundaria/ComunicacionDigital-VIyVII.pdf>
- Ministerio de Educación. (2014b). Rutas de Aprendizaje - Comunicación en Entornos Virtuales, de 1° a 5° grados de Educación Secundaria. Recuperado a partir de <http://recursos.perueduca.pe/rutas/documentos/Secundaria/ComunicacionDigital-VIyVII.pdf>
- Moreira, M. A. (2000). *Aprendizaje significativo: teoría y práctica*. Visor.
- Moreira, M. A. (2007). Algunos principios para el desarrollo de buenas prácticas pedagógicas con las TICs en el aula. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 222, 42–27.
- Moseley, D., Higgins, S., Bramald, R., Hardman, F., Miller, J., Mroz, M., ... others. (1999). Ways forward with ICT: Effective Pedagogy Using Information and Communications Technology for Literacy and Numeracy in Primary Schools. Recuperado a partir de <http://eric.ed.gov/?id=ED458652>
- Red.es. (2006). *La pizarra interactiva como recurso en el aula*. España: La pizarra interactiva como recurso en el aula. Recuperado a partir de http://www.ascmferrol.com/files/pdi_red.es.pdf
- Ruiz, M. del R., & Aguirre, G. (2014). Que hacer docente, TIC y educación virtual o a distancia. *Revista Apertura*, 5(2). Recuperado a partir de <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura3/article/view/412>
- Sales, C. (2009). *El método didáctico a través de las TIC. Un estudio de casos en las aulas*. Valencia: Nau Llibres – Edicions Culturals Valencianes, S.A.
- Salinas, J., Perez, A., & De Benito, B. (2011). Medios Gráficos y Visuales. Recuperado a partir de <http://es.scribd.com/doc/38475439/Prod-00140-Textobase3>

Tejada, J. (2009). *Estrategias de innovación en la formación para el trabajo. Libro de Actas del V Congreso Internacional de Formación para el Trabajo* (Tornapunta Ediciones). Madrid: S.L.U.

ANEXOS

ANEXO N° 1. CUESTIONARIO PARA EL ALUMNO

Estimado Alumno (a)

El siguiente cuestionario tiene como objetivo identificar las estrategias de enseñanza que implementa el docente de la asignatura de Lenguaje al utilizar las TIC en su práctica pedagógica y los intereses que poseen el estudiante frente a las TIC. Por lo tanto la información aquí recolectada será confidencial y no afectara de ninguna manera su desempeño en la Institución Educativa. Gracias por su colaboración.

Las preguntas que a continuación se plantean son cerradas, te pedimos que contestes con la mayor sinceridad posible, además no hay respuestas correctas e incorrectas, estas reflejan su opinión personal.

Marque con claridad la opción elegida con una X

		Siempre (5)	Casi siempre (4)	Algunas Veces (3)	Muy Pocas Veces (2)
1	Cuál es tu posición sobre el uso de las TIC en el aula				X
2	Según tu percepción el docente maneja con facilidad las herramientas tecnológicas disponibles en la Institución			X	
3	Son suficiente los recursos que utiliza el docente				X
4	Realiza actividades con apoyo de los recursos tecnológicos presentados			X	
5	El docente innova al usar las TIC en el aula				
6	Consideras que facilite tu aprendizaje al implementar TIC en las clases	X			
7	Las TIC favorecen la participación dinámica del estudiante en el desarrollo de la clase		X		
8	La forma que el docente planea el desarrollo la clase cumple con tus intereses				X
9	Te gustaría que todos los docentes de las diversas áreas utilicen las TIC en las clases	X			
10	El docente asigna actividades extra clase donde se requiere el uso de las TIC			X	

Muchas gracias por su colaboración.

Firma Estudiante: _____

Fecha: _____ 15 de octubre del 2014 _____

ANEXO N° 2. FICHA DE OBSERVACIÓN: USO DE LAS TICS EN LA ASIGNATURA DE LENGUAJE

Según lo observado, en la columna derecha de cada tabla, colocar el número de la opción que se elija.

Logro en Inicio	Logro en Proceso	Logro Previsto
1	2	3

CAPACIDADES	Indicadores	Logro en Inicio	Logro en Proceso	Logro Previsto
1. Personaliza entornos virtuales variados para un propósito determinado	Aplica sus preferencias de configuración en los distintos espacios virtuales que experimenta.		X	
	Identifica los componentes de su configuración personal del espacio virtual en diversos entornos.		X	
2. Transforma información del entorno virtual para integrarla en su proceso de comunicación.	Compara procedimientos para buscar, archivar y organizar información según su efectividad y eficiencia.	X		
	Aplica estrategias de búsqueda, archivo y organización de información.			X
3. Interactúa con otros en entornos virtuales para construir vínculos.	Organiza su participación en las redes sociales y comunidades virtuales a partir de los resultados de su interacción con otros.		X	
	Organiza diversas actividades sobre temas de interés de su comunidad virtual.		X	
4. Crea objetos virtuales en diversos	Produce un objeto virtual interactivo inédito a partir de la apropiación y de la crítica.			

formatos para transmitir significados	Produce objetos interactivos web, programando en aplicaciones web.		X	
	Justifica sus procedimientos de creación de objetos virtuales en relación con diversos modelos y significados.			X

ESCALA DE EVALUACIÓN

MIN= 1

MED= 2

MAX= 3

LOGRO EN INICIO

LOGRO PROCESO

LOGRO PREVISTO

FORMULA= $\frac{1 \times (fi) + 2 \times (fi) + 3 \times (fi)}{N, \min}$ = = Nivel de Logro