



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
ESCUELA DE POSTGRADO



TESIS

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA, APOYADA EN EL USO DE LAS TICS -
“WEBQUEST”- PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL
ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER AÑO DE
SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “DR. LUIS ALBERTO
SÁNCHEZ, TACNA 2011.**

Presentado para obtener el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Administración de Instituciones Educativas y Tecnologías de la Información y Comunicación.

AUTOR:

Lic. JUANA CONDORI PERCA

ASESOR:

MSC. ISIDORO BENITES MORALES

Lambayeque, enero 2013

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA, APOYADA EN EL USO DE LAS TICS -
“WEBQUEST”- PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL
ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER AÑO DE
SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “DR. LUIS ALBERTO
SÁNCHEZ, TACNA 2011**,presentada a la Escuela de Postgrado de la
Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, para obtener el Grado de Maestro en
Ciencias de la Educación con mención en Administración de Instituciones
Educativas y Tecnologías de la Información, por:.

Lic. JUANA CONDORI PERCA
AUTOR

MSC. Isidoro Benites Morales
ASESOR

Aprobada por el siguiente jurado:

Dr. Jose Gómez Cumpa

PRESIDENTE

Dr. Manuel E. Oyague Vargas

SECRETARIO

Mg. Wilfredo Arévalo Tello

VOCAL

INDICE

CONTENIDO	Pagina
◆ Dedicatoria	
◆ RESUMEN	
◆ ABSTRACT	
◆ INTRODUCCIÓN	
CAPITULO I	
ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO	13
1.0 UBICACIÓN DE LA I.E.	13
2.0 DIAGNÓSTICO SITUACIONAL	13
2.1 Población escolar	13
2.2 Personal directivo y docente y administrativo	14
2.3 Cómo surge el problema	14
2.4 Manifestación y características del problema	15
2.4.1. Factores que influyen en el rendimiento escolar	15
2.4.2. Infraestructura y mobiliario	15
2.4.3. Medios y materiales	16
3.0. METODOLOGÍA EMPLEADA	16
4.0. TENDENCIA HISTÓRICA DEL ENTORNO LOCAL	17
4.1. Aspecto académico	17
4.2. Personal docente	18
5.0. TENDENCIA FUTURISTA.....	19 - 25
5.1 Escenario local y regional en América Latina	19
CAPITULO II	
MARCO TEÓRICO	26
1.0 MODELO TEÓRICO	26
2.0 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	27- 45

3.0 BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS	45
3.1 ENFOQUES PEDAGÓGICOS	45
a) Teoría sociocultural de Vygotsky	45
b) Teoría del aprendizaje significativo de d. Ausubel	46-47
c) Teoría del conectivismo.....	48
3.2 SISTEMAS TECNOLÓGICOS	52
A) Integración de las tic en ciencias sociales	52
B) Rol del profesor de ciencias sociales en el ámbito de las tic: reto para la educación en la contemporaneidad	61
C) Elementos TICs para la aplicación de la WebSoc	72
III) MODELO OPERACIONAL	75-85
 CAPITULO III	
3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	86
3,2. CUADRO DE PROMEDIOS COMPARATIVO.....	87-88
 CONCLUSIONES	89
 RECOMENDACIONES	90
 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	91
 ANEXOS:	94-101
ANEXO 01	95
Pre Test	95
Post Test	96
ANEXO 02	97
Hoja de evaluación de la <i>Quick Reference Guide</i>	97
ANEXO 03	101
Programa experimental	101

Dedicatoria:

A mi querida madre y
querido padre. Quienes
siempre
se han esforzado por darme
y enseñarme
lo mejor para hacer
un camino y lograr mis
metas aun en los peores
momentos obtener
la fuerza necesaria.

.

RESUMEN

El Presente trabajo de investigación pretende conocer la importancia del uso de las tecnologías de información y comunicación en las diferentes áreas de estudio de la educación secundaria. En el mundo educativo se habla mucho de las TICs como herramientas que ayudan para alcanzar la realización de nuestras capacidades. El DCN nos habla de la inclusión de las TICs como propósito, nos pide dentro del perfil de un educando de secundaria y en general esta dentro e inherente a la formación integral del alumno de secundaria. Tenemos claro que su uso debe hacerse pero de manera adecuada por ello es que se realizaron capacitaciones, se implementaron con computadoras Xo a los alumnos de primaria para que se familiaricen y usen en sus diversas clases individualmente. Lo cual es bueno para que vean como parte de su proceso de aprendizaje. Los docentes deben guiar y enseñar las bondades de esta computadora Xo a los alumnos y realizar sus clases usándolas para que se familiaricen con el uso. La importancia de realizar el trabajo de investigación es demostrar que apoyándonos en las TICs podemos lograr que nuestros alumnos desarrollen sus capacidades. Conozcan la manera correcta de ser usadas, adquirir conocimientos necesarios para su aprendizaje. Lo interesante de usar un software en particular como es el webquest para realizar este trabajo es que debemos definir lo que deseamos que nuestros educandos reciban y través de este software podemos controlar justamente la información que deseamos adquiera. Por ello se realizó de esa manera y se escogió el software adecuado para el propósito que buscamos como área de comunicación. Lo que se aprende al realizar trabajos de investigación buscando la optimización del aprendizaje del educando en este caso del área de comunicación. Es que en la búsqueda de encontrar alguna herramienta que nos ayude a alcanzar nuestras capacidades, llegamos a conocer bondades de las TICs que nos permiten innovar y mejorar nuestros conocimientos para brindarles seguidamente a los educandos.

Finalmente podemos concluir en que el uso del software educativo webquest como estrategia didáctica nos permite afianzar nuestros conocimientos como docentes. Llevarlas a la parte aplicativa de la educación. Conociendo las ventajas de este software hemos de alcanzar en un gran porcentaje el aprendizaje esperado.

ABSTRACT

The present investigation work aims to learn the importance of the use of information and communication technologies in different areas of study of the high school. In the educative world we talk much about the TICs as tools that help us to reach the realization of our abilities. The DCN talks us about the inclusion of TICs as a purpose, they asked us within the profile of a high school student, and in general, they are inside and inherent in the integral formation of the high school student. We have clear that their use must be done properly for that motive we have realized capacitations, we were implemented with computers X0 to elementary students to become familiar for them and they use in their various classes individually. Which is good for them to see as part of their learning process. Teachers should guide and teach the benefits of this computer X0 to the students and conduct their classes using them to become familiar with the use of this computer. The importance of realize the investigation work is demonstrate that we support us in the TICs we can gain our students to develop their skills. We must Know the right way to be used to acquire necessities knowledge for their learning. The interesting thing about using a particular software such as webquest for this work is that we must define what we want for our students receive through this software and we can control precisely the information that we wish to acquire our students. For that was made of this way and we chose the right software for the goal that we looked for as communication area. We learn to do investigation works is seeking to optimize the learning of the students, in this case the communication area. In the search to find a tool to help us achieve our abilities, we come to know benefits of TICs to enable us to innovate and improve our knowledge to provide learners.

Finally we can conclude that the use of educational software webquest as a teaching strategy allows us to secure our skills as teachers. Take them to the applicative part of education. To Know the advantages of this software we have to reach a large percentage expected learning.

INTRODUCCIÓN

La presente tesis titulada: **Estrategia didáctica, apoyada en el uso de las tics -“webquest”- para mejorar el rendimiento académico en el área de comunicación en los estudiantes del 3er año de secundaria de la institución educativa “Dr. Luis Alberto Sánchez”**, ubicada en Av. Ecología S/N Viñani, Distrito Gregorio Albarracín Lanchipa de Tacna, se ha desarrollado teniendo en cuenta todos los parámetros, secuencias y procedimientos establecidos por la UNPRG a través de la sección de Post Grado y las cátedras correspondientes. En tal sentido presentamos este documento para la revisión de las autoridades correspondientes.

En el contexto educativo actual en el mundo, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están experimentando un enorme crecimiento como herramientas didácticas en la Educación Secundaria Obligatoria. En este contexto al Perú, la llegada de las herramientas de creación y diseño de contenidos didácticos digitales ha conseguido poner al alcance de la mayoría de los docentes la posibilidad de generar sus propios contenidos. Sin embargo, en muchas ocasiones estas herramientas están dirigidas simplemente a facilitar la creación del formato o la estructura de los contenidos, pero no consiguen que los autores adapten la naturaleza de los contenidos a cada uno de los diferentes tipos de recursos didácticos digitales (*Webquest*). Como consecuencia, el concepto original de algunas de estas herramientas se ha desvirtuado al tiempo que su uso se ha generalizado.

Por otra parte, aún cuando algunos docentes en la región de Tacna suelen adolecer de conceptos básicos de diseño y comunicación gráfica, con lo que los materiales tienden ser confusos y poco atractivos. Esto se aprecia en la abundante profusión de imágenes gif animadas (muy populares entre los contenidos educativos generados por profesores), en la utilización inapropiada de colores, tipografías, gráficos, imágenes, etc. No hay que olvidar que el objetivo de los contenidos digitales es la comunicación, así que todo debe ser diseñado de forma cuidadosa para optimizar la utilización de los materiales por parte del alumnado en las diferentes instituciones educativas para que se logre

de alguna forma darle un uso correcto a las Tics que no están siendo explotadas adecuadamente en mérito de la educación para alcanzar un mejor rendimiento académico.

A tal fin, se ha hecho necesaria una nueva reconceptualización de la formación académica basada en el aprendizaje del alumno y en el diseño de herramientas metodológicas tecnológicas que favorezcan la adquisición de habilidades y estrategias para la gestión, análisis, evaluación y recuperación de información, tanto electrónica como convencional que aborden los retos de la innovación en las formas de generación y transmisión del conocimiento, apostando por una formación a lo largo de toda una vida.

En este sentido, las reformas juegan un papel sumamente importante las tecnologías de la información y la comunicación como recurso didáctico, como objeto de estudio, como elemento para la comunicación y la expresión, como instrumento para la organización, gestión y administración educativa, y/o como instrumento para la investigación. En este contexto, el objetivo planteado en este trabajo es analizar las desventajas al no hacer uso de las TICs como recurso didáctico en la enseñanza aprendizaje y como esto afecta al rendimiento académico de los alumnos en el curso de comunicación de los alumnos del 3er grado de educación secundaria en la I.E. Dr. Luis Alberto Sánchez problema que se viene generando aun cuando hay un aula para poder trabajar con las TICs debido a que el docente no prepara su material sobre los diversos temas en programas que ayuden al alumno a estar inmerso en el mundo de tecnología, los cuales conocen perfectamente pero no hemos aprovechado este espacio para lograr que lo usen adecuadamente para ampliar sus conocimientos sobre determinados temas que se realizan en aula y que además estarán guiadas con la información que deseamos lleguen a ellos. A través del software “Webquest” estrategia didáctica que esperamos contribuya a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez.

Como objetivos nos hemos propuesto elaborar y aplicar el modelo Webquest como medio educativo basadas en la aplicación de los TICs, para mejorar el proceso de aprendizaje en los criterios de expresión y comprensión oral,

comprensión de textos y producción de textos del área de Comunicación en beneficio de los alumnos del 3er año secundaria de la I.E. “Dr. Luis Alberto Sánchez”, ubicada en Av. Ecología S/N Viñani, Distrito Gregorio Albarracín Lanchipa de Tacna; y, de manera específica:

- Realizar un diagnóstico relacionado con el uso de las estrategias didácticas y el rendimiento académico en el área de comunicación en los estudiantes del 3er año de secundaria de la Institución Educativa “Dr. Luis Alberto Sánchez.
- Diseñar y aplicar la estrategia didáctica apoyada con el uso de la Webquest.
- Monitorear la aplicación de la estrategia didáctica

Nuestra hipótesis se resume en el siguiente enunciado:

Si se aplica la estrategia didáctica, apoyada en el uso de las Tics - “Webquest”- basada en la teoría del conectivismo, entonces se contribuirá en mejorar el rendimiento académico en el área de comunicación en los estudiantes de 3er año de secundaria de la Institución Educativa “Dr. Luis Alberto Sánchez, Tacna 2011.

Siendo la variable dependiente: Rendimiento Académico en el Área de Comunicación.

Variable Independiente: Estrategia didáctica “Webquest”

Los Métodos, e instrumentos de recolección de datos empleados para el desarrollo del presente trabajo de investigación se hizo uso de los siguientes materiales como: Diseño curricular básico; proyecto curricular de centro, proyecto curricular de aula, unidades didácticas y actividades de aprendizaje (estrategias metodológicas que utilizan los docentes del área de ciencias sociales) y para su estudio se utilizó como técnicas: la encuesta y el test; las mismas que nos permitieron conocer las estrategias de investigación que se utilizaron para determinar el nivel de la capacidad de expresión y comprensión oral, comprensión de textos y producción de textos.

Los pasos que se siguieron para la aplicación de los instrumentos fueron los siguientes: El cuestionario de preguntas fue aplicada a los docentes de la I.E. Dr. Luis Alberto Sanchez y a los alumnos del 3er año “D” y “E” de secundaria de la institución educativa “Dr. Luis Alberto Sánchez”, ubicada en Av. Ecología S/N Viñani, Distrito Gregorio Albarracín Lanchipa de Tacna, en el área de Comunicación, tanto el pre como el post test para medir la capacidad de expresión y comprensión oral, comprensión de textos y producción de textos, quienes respondieron adecuadamente como único grupo de trabajo.

Métodos Empíricos: observación, experimento, encuesta.

Métodos estadísticos: Descriptivo e inferencial.

- a) El diseño de la investigación es descriptiva, adecuando solo al grupo único
- b) Alumnos del 3er año del nivel secundaria de la I.E. “Dr. Luis Alberto Sanchez”.
- c) Muestra: Se encuentra constituida el grupo del 3º “D” y “E”

Análisis estadísticos de los datos.

Para el procesamiento y análisis de datos se utilizaran las siguientes técnicas:

- **Tabulación de datos.** Esta técnica consiste en ordenar y situar los datos en la tabla, además es la forma más adecuada para poder realizar el análisis e interpretación de los datos recolectados.

- **Cuadros estadísticos.** Son aquellos lineales de doble entrada, horizontal y vertical, donde se acomoda la información de los resultados de las variables e indicadores de estudio.

- **Gráfico de barras y circulares.** Nos permite visualizar y comparar los porcentajes de los niveles de comprensión realizados en el trabajo de investigación.

La finalidad de la estadística descriptiva es obtener información de la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to grado de secundaria en el área de ciencias sociales, describirla, analizarla y simplificarla lo necesario para que pueda ser interpretada cómoda y rápidamente y, por tanto, pueda utilizarse eficazmente para el fin que se desee. El proceso que sigue la estadística descriptiva para el estudio de una cierta población - muestra consta de los siguientes pasos: Selección de caracteres dignos de ser estudiados; mediante encuesta o medición, obtención del valor de cada individuo en los caracteres seleccionados, elaboración de tablas de frecuencias, mediante la adecuada clasificación de los individuos dentro de cada carácter, representación gráfica de los resultados (elaboración de gráficas estadísticas) y obtención de parámetros estadísticos, números que sintetizan los aspectos más relevantes de una distribución estadística.

La estadística inferencial aplicada al procesamiento y análisis del pre test y post test. Pretende inferir aspectos relevantes y el grado de confianza de la muestra de estudio, específicamente de los grupos de experimento y control, para la predicción, toma de decisiones y la validez de la hipótesis y su posible generalización.

PROGRAMACIÓN PEDAGÓGICA

Corresponde a la programación académica a desarrollar durante el año 2011 con los alumnos del 3er año de secundaria de la I.E. "Dr. Luis Alberto Sanchez" UGEL TACNA. Esta programación está basada a los parámetros que el Ministerio de Educación realiza a través del Diseño Curricular publicado y vigente desde el año 2005.

Presentamos tanto la programación anual como la de la primera unidad de aprendizaje exactamente como se está trabajando.

CAPITULO I

ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.0 UBICACIÓN DE LA I.E.

La I.E. Dr. Luis Alberto Sánchez ubicada en Av. Ecología S/N Viñani, Distrito Gregorio Albarracín Lanchipa de Tacna, es que lleva este digno nombre. Su visión es En el corto y mediano plazo, la MDGAL debe constituirse en un municipio piloto y modelo, pionero acorde con la modernización de la administración pública y descentralizada y desconcentración del país; nuevo distrito de frontera, con ganas de desarrollar los servicios básicos y oportunidades; eje distrital con fines de desarrollo. Su Misión Lograr la formación integral de los educandos demostrando eficiencia y responsabilidad en el desarrollo de sus capacidades fundamentales, conocimientos científicos – tecnológicos, valores y actitudes; incidiendo en los procesos mentales y meta cognitivos generando aprendizajes significativos y funcionales para que se desenvuelvan con personalidad, con conductas saludables, conciencia inclusiva, ambientalista y con una visión productiva para la vida.

2.0 DIAGNÓSTICO SITUACIONAL

2.1 Población escolar

La población escolar de la I.E. “Dr. Luis Alberto Sanchez “, la misma que provienen de las urbanizaciones y asociaciones de vivienda principalmente correspondiente al distrito Gregorio Albarracín Lanchipa. Estos alumnos distribuidos en los tres niveles y modalidades muestran la siguiente población escolar:

NIVELES	POBLACIÓN
INICIAL	250
PRIMARIA	645
SECUNDARIA	750
ADULTOS	108

2.2 Personal directivo y docente y administrativo

Lista de Docentes de Secundaria		
AREA	DOCENTE	COORDINADOR DE AREA
MATEMÀTICA	Julio Paniura Córdova	Luís Cauna Lopez
	Claudia Lajo Robles	
	Luis Cauna López	
	Walter Zegarra Ccama	
	Luis Aguilar Mollinedo	
	Susana Machaca Mena	
COMUNICACIÒN	Marco Portugal Yabar	Marco Portugal Yabar
	Delia Mamani Gutierrez	
	Esmila Gamez Quintanilla	
	Teresa Llano Paco	
	Juana Condori Percai	
	Carla Alferez Canahua	
C.T.A.	Graciela Ticona Calizaya	Patricia Gutierrez Choque
	Magdalena Merma Cruz	
	Juan Laura Mamani	
	Patricia Gutierrez Choque	
	Henry Flores Colque	
	Moises Zegarra Mamani	
CIENCIAS SOCIALES	Rosario Campos Siles	Florentino Arpa Calachua
	Maritza Samo Huanca	
	Deli Mamani Acero	
	Leyda Navinta Tumba	
	Pilar Huapaya Quispe	
	Florentino Arpa Calachahua	
EDUCACIÒN PARA EL TRABAJO	Lourdes Gonzales Garambel	Lourdes Gonzales Garambel
	Martha Peñaloza Larico	
	Edwin Villegas Jarandilla	
ARTE	Ruby Trejo Calderón	Rosa Velasquez Flores
	Rosa Velasquez Flores	
	Carmen Velarde Sanchez	
EDUCACIÒN FÌSICA	Giovanna Villanueva Atencio	Ivan Arapa Alarcon
	Ivan Arapa Alarcón	
EDUCACIÒN RELIGIOSA	Luzmila Castillo Flores	Elsa Mamani Chanine
	Elsa Mamani Chanine	
IDIOMA EXTRANJERO	Sofia Flores Huanchi	Genny Amésquita Escalante
	Genny Amésquita Escalante	

El personal administrativo está integrado por 1 director, 3 subdirectores, 2 secretarias y 4 personales de servicio.

2.3 ¿Cómo surge el problema?

Se observa el contexto de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sanchez de la UGEL Tacna se ha encontrado que los estudiantes del nivel secundaria de menores no usan adecuadamente las herramientas informáticas que brinda las aulas de innovación pedagógica, así como los docentes que no conocen a plenitud la necesidad de la aplicación de los TICs en el desarrollo del área de

las Comunicación. Este problema se presenta en todas las áreas y persiste por cuanto no existen planes ni proyectos concretos que permita acortar la brecha digital. Se considera que al poner en práctica el Webquest, los alumnos serán los primeros beneficiados principalmente los del 3er año de educación secundaria del área Comunicación y posteriormente la adecuación de la misma en las demás áreas y grados correspondientes.

2.4 Manifestación y características del problema

2.4.1. Factores que influyen en el rendimiento escolar

Existen diversas razones que explican el bajo, regular y alto rendimiento de los alumnos de la I.E. “Dr. Luis Alberto Sanchez” en las diferentes áreas a través de los últimos años, sin embargo se pueden mencionar que la ausencia de ambientes de participación juvenil alternativa a la práctica de pandillaje, la posición socio económica de los padres que no asumen con los materiales básicas del estudio de sus hijos, carencia de una metodología adecuada colegiada por los docentes de la I.E, la ausencia de los padres por motivo de trabajo, son algunas de tantas situaciones que permiten interpretar el porcentaje de alumnos desaprobados por áreas.

2.4.2. Infraestructura y mobiliario

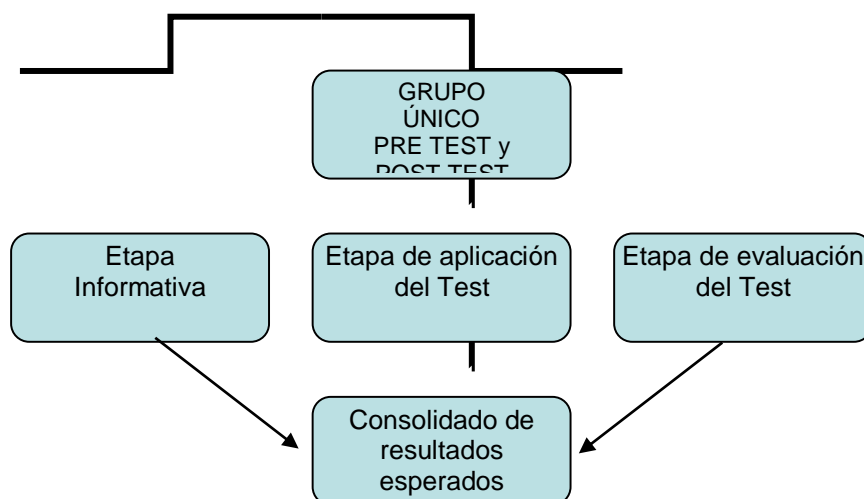
En cuanto a infraestructura, la I.E. “Dr. Luis Alberto Sanchez, está construido en un área indicada para dicha construcción es amplia según indica la resolución emitida por el Ministerio de Vivienda. La población escolar del nivel secundario es de (750 alumnos) que atiende el colegio “Dr. Luis Alberto Sanchez” son en su mayoría procedentes de los AA.HH. que rodean las periferias de este poblado distrito. Dichos alumnos usan 36 aulas con mobiliarios usados, existiendo además un laboratorio de física y química, un aula de innovación pedagógica y una sala de computación. Asimismo existen los siguientes ambientes: Biblioteca, videoteca, auditorio, oficinas administrativas para las subdirecciones y dirección. Cuenta también con una sala de profesores, pequeño local para fotocopidora, 4 baños (2 para varones y 2 para damas). Finalmente 2 patios.

2.4.3. Medios y materiales

Corresponde a los diferentes materiales didácticos con los que cuenta la I.E. “Dr. Luis Alberto Sanchez”, clasificados a través áreas y especialidades como: Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Matemática, Comunicación, etc., resaltando los mapas, planisferios, maquetas, réplicas de figuras geométricas, implementos de la sala de Educación Física los cuales se encuentran en la biblioteca .

3.0. METODOLOGÍA EMPLEADA

Para la aplicación del modelo Webquest como alternativa de mejorar el nivel de aprendizaje de los alumnos de la I.E. “Dr. Luis Alberto Sanchez” en las capacidades de expresión y comprensión oral, comprensión de textos y producción de textos en el proceso de aprendizaje durante el año 2011, se ha empleado como parte metodológica un flujograma de secuencias tanto en el pre test, como en el post test aplicado al único grupo. Para la aplicación de los mismos se tomaron en cuenta los pasos del siguiente flujograma.



El procedimiento de la aplicación del Webquest se desarrolló en el orden siguiente:

- 1) El docente, responsable del proyecto, elaboró un test para los docentes y alumnos del grupo único quienes recibieron una información de las acciones que realizarían.

- 2) Posteriormente se aplicó el test e inmediatamente se realizó la evaluación.
- 3) Finalmente, se obtuvo los resultados esperados a través de la tabulación e interpretación estadística.

4.0. TENDENCIA HISTÓRICA DEL ENTORNO LOCAL

La puesta en marcha de las herramientas informáticas, ha revolucionado todo campo de acción en este mundo acelerado. Tal es así que se emplea en todas las esferas; y, en educación es solo espacio muy pequeño dentro de lo enorme y extenso del mundo virtual, más aún en que ahora se ha generalizado el uso de Internet que llega este servicio a los lugares más recónditos del Perú.

4.1. Aspecto académico

La I.E. Dr. Luis Alberto Sánchez tiene una población de 750 alumnos en el nivel secundario de los cuales el 20% han desaprobado por diversos motivos entre ellos la falta de uso de las Tics, para el apoyo en la enseñanza aprendizaje que esta tan latente en nuestra sociedad debido a la gama de herramientas que son posibles alternativas de un buen aprendizaje para los alumnos si se les ayuda usarlos adecuadamente

4.2. Personal docente

El personal docente en el área de comunicación es de 05 , nombrados 03 y contratados son 02. Los cuales han coordinado como se llevara la asignatura de tal manera que los alumnos se vean beneficiados con un proyecto que se viene llevando a cabo para su preparación universitaria paralela a la programación educativa que corresponde por grado y según el DCN.

B) MÉTODOS Y TÉCNICAS E INSTRUMENTOS UTILIZADOS POR LOS 5 DOCENTES DE LA ESPECIALIDAD DE COMUNICACIÓN DE LA I.E. “DR. LUIS ALBERTO SANCHEZ” DE LA UGEL DE TACNA.

Los métodos mas usados son los expositivos, deductivos, diálogo, el subrayado mientras que los que no son muy usados son los reproductivos y visuales auditivos debido a diversas razones que se genera en la I.E.

5.0. TENDENCIA FUTURISTA

5.1 Escenario local y regional en América Latina

La importancia de la producción de materiales didácticos adaptados a las TIC por parte del profesorado es un aspecto que por lo general se descuida. En la actualidad lo más común es adaptar herramientas de generación de contenidos a un uso didáctico, como en el caso de los blog (Rementería, 2009), la distribución de contenidos educativos mediante *podcast* o *videopodcast* (Meng, 2005), Twitter (Messner, 2009), etc. Por lo general el profesorado no tiene formación específica sobre la generación de materiales TIC, lo que reduce enormemente el potencial de los ordenadores como herramienta didáctica. Esta falta de formación del profesorado en el diseño y creación de contenidos digitales hace que la mayor parte los elabore (como en el caso de los *Webquest*) por imitación de otros existentes. Esto hace que muchas veces se distorsionen los recursos didácticos digitales (por el desconocimiento de su uso), o que, cuando menos, no se aproveche por completo el potencial didáctico con el que fueron diseñados.

En este contexto al Perú, la llegada de las herramientas de creación y diseño de contenidos didácticos digitales ha conseguido poner al alcance de la mayoría de los docentes la posibilidad de generar sus propios contenidos. Sin embargo, en muchas ocasiones estas herramientas están dirigidas simplemente a facilitar la creación del formato o la estructura de los contenidos, pero no consiguen que los autores adapten la naturaleza de los contenidos a cada uno de los diferentes tipos de recursos didácticos digitales (*Webquest*). Como

consecuencia, el concepto original de algunas de estas herramientas se ha desvirtuado al tiempo que su uso se ha generalizado.

Por otra parte, aún cuando algunos docentes en la región de Tacna tienen conocimientos sobre lenguajes de edición de contenidos web (HTML, PHP, actionscript, etc.), suelen adolecer de conceptos básicos de diseño y comunicación gráfica, con lo que los materiales tienden ser confusos y poco atractivos. Esto se aprecia en la abundante profusión de imágenes gif animadas (muy populares entre los contenidos educativos generados por profesores), en la utilización inapropiada de colores, tipografías, gráficos, imágenes, etc. No hay que olvidar que el objetivo de los contenidos digitales es la comunicación, así que todo debe ser diseñado de forma cuidadosa para optimizar la utilización de los materiales por parte del alumnado en las diferentes instituciones educativas para que se logre de alguna forma darle un uso correcto a las Tics que no están siendo explotadas adecuadamente en mérito de la educación para alcanzar un mejor rendimiento académico.

La globalización exige una constante actualización en el dominio de conocimientos y habilidades. En consecuencia, se hace necesaria una formación constante, en el cual se aprenden las destrezas elementales necesarias para desenvolverse en el terreno social y laboral, sino una formación continuada a lo largo de toda la vida. Por ello, en nuestra actual sociedad peruana del conocimiento considerada como una sociedad del aprendizaje a lo largo de toda la vida, la educación y la formación se convierten en factores clave.

En el ámbito de la educación, el desarrollo de esta sociedad del conocimiento precisa de estructuras flexibles que posibiliten tanto un amplio acceso social al conocimiento como una capacitación personal crítica que favorezca la interpretación de la información y la generación del propio conocimiento. A tal fin, se ha hecho necesaria una nueva reconceptualización de la formación académica basada en el aprendizaje del alumno y en el diseño de herramientas metodológicas que favorezcan la adquisición de habilidades y estrategias para la

gestión, análisis, evaluación y recuperación de información, tanto electrónica como convencional que aborden los retos de la innovación en las formas de generación y transmisión del conocimiento, apostando por una formación a lo largo de toda una vida.

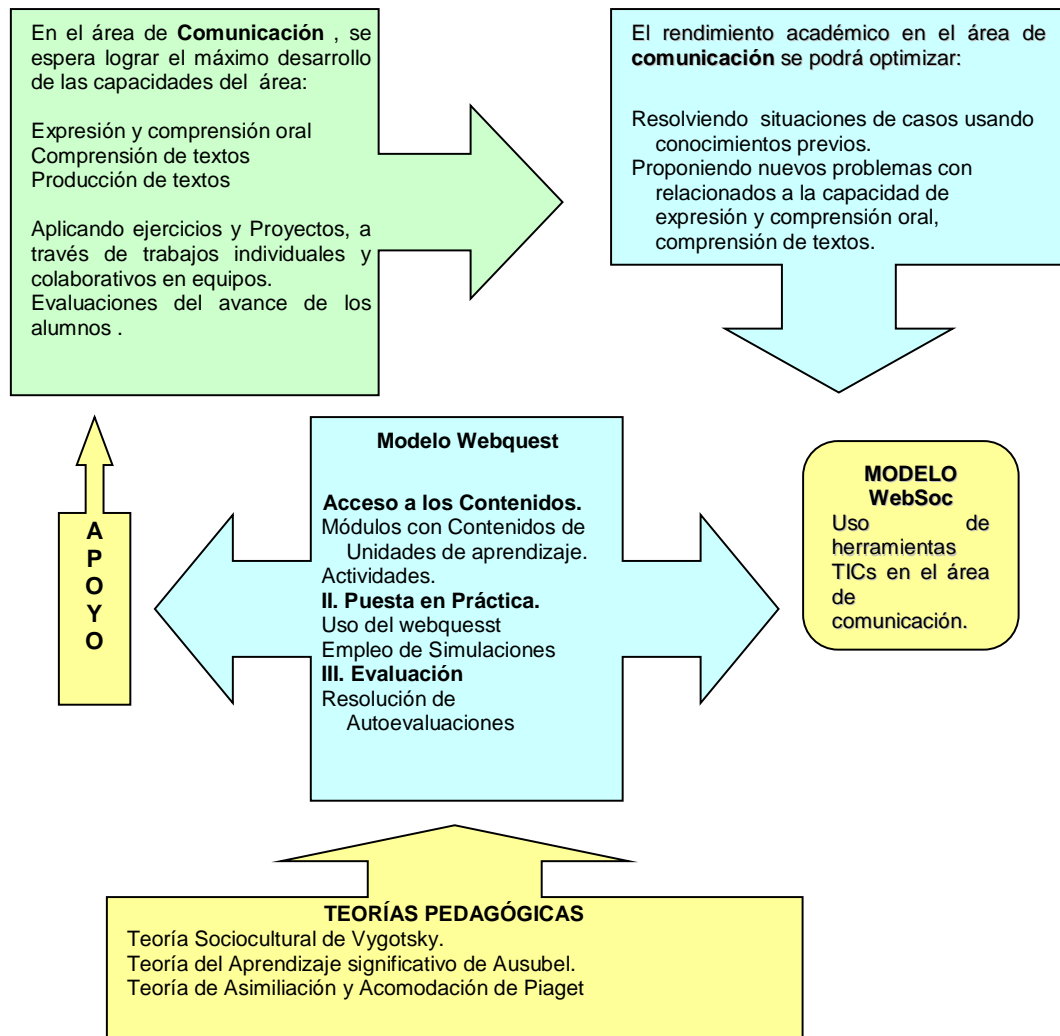
En este sentido, tanto profesores como alumnos precisan modificar sus procesos de enseñanza-aprendizaje mediante el desarrollo de nuevos planes de estudio y el uso de nuevas metodologías docentes. En estas reformas juegan un papel sumamente importante las tecnologías de la información y la comunicación como recurso didáctico, como objeto de estudio, como elemento para la comunicación y la expresión, como instrumento para la organización, gestión y administración educativa, y/o como instrumento para la investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 MODELO TEÓRICO

Para el desarrollo de las capacidades del área de Comunicación a través del modelo Webquest, se ha diseñado el siguiente esquema:



2.2 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

PRIMER ANTECEDENTE

Título : Las Webquest , una propuesta metodológica para el uso de las tecnologías de la información desde una perspectiva educativa.
Autor : Gustavo A. Noguera Altuve
Estela Gottberg de Noguera

Fecha y Lugar: 22/04/2007 – Mérida/Venezuela

Conclusiones

- Las Webquest se utilizan las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de múltiples formas: para obtener información, para organizarla, para transformarla y producir nueva información, etc. Durante la realización de las actividades no es extraño que los alumnos busquen y analicen páginas web de la Internet, escriban mediante un procesador de textos, usen una hoja de cálculo, hagan mapas conceptuales o esquemas en papel o con el ordenador, envíen y reciban correo electrónico o dibujen un gráfico con el *software* apropiado.
- El uso de este tipo de recursos se complementa con otras formas de obtener y organizar información como es la consulta de libros en la biblioteca, etc.
- Los aprendizajes que promueven las Webquest también figuran aspectos relacionados con la alfabetización informacional y con la investigación, relacionados con el uso de las tecnologías de la información, nuevas o tradicionales, como herramienta de aprendizaje, creación, comunicación y colaboración.
- En resumen, la Webquest es una estrategia didáctica que se está popularizando en todo el mundo para integrar la Internet y las nuevas tecnologías en el currículum.

SEGUNDO ANTECEDENTE

Título : Utilización de Las Webquest como recurso educativo en Educación Física.
Autor : Luis Enrique Ramos Peula
Departamento De Educación Física I.E.S ALMINA

Conclusiones

- Con este trabajo se ha intentado detallar un posible uso de Internet (en particular el WWW) en el nivel de Educación Secundaria, desde la base de plantear la enseñanza-aprendizaje en dicho campo adoptando la estrategia constructivista como único modelo válido, y huyendo de la enseñanza tradicional ya que nos encontramos en la sociedad de la información y comunicación. Con esa filosofía en este trabajo se ha estudiado el resultado de proponer una práctica concreta sobre un modelo, denominado Webquest, con la intención de averiguar los resultados de aplicar esta práctica en diferentes entornos educativos. El análisis de los resultados obtenidos apoya algunas de las hipótesis previas que emanan de la teoría como:
- El desconocimiento por parte de los docentes de los recursos tecnológicos que podemos utilizar en la enseñanza.
- Los trabajos realizados en las diferentes materias educativas no proporcionan los conocimientos necesarios ya que son realizados por los alumnos mediante el método corta-pegar.
- La mayoría de alumnos consideran que las Webquest son útiles ya que sirven de introducción para las Unidades Didácticas.
- Los niveles de aprendizajes son mayores ya que se posee una mayor capacidad de retención.
- En Educación Física en los días de lluvia las Webquest pueden ser un gran recurso ya que a veces no disponemos del gimnasio y muchos profesores optan por clases teóricas, copiar o realizar comentarios de texto.

Las Tecnologías de información y comunicación.

Las TICs pueden ser definidas en dos sentidos: Como las tecnologías tradicionales de la comunicación, constituidas principalmente por la radio, la televisión y la telefonía convencional, y por las tecnologías modernas de la información caracterizadas por la digitalización de las tecnologías de registros de contenidos como la informática, de las comunicaciones, telemática y de las interfaces.

Las TICs (tecnologías de la información y de la comunicación) son aquellas tecnologías que se necesitan para la gestión y transformación de la información, y muy en particular el uso de ordenadores y programas que permiten crear, modificar, almacenar, administrar, proteger y recuperar esa información.

Los primeros pasos hacia una Sociedad de la Información se remontan a la invención del telégrafo eléctrico, pasando posteriormente por el teléfono fijo, la radiotelefonía y, por último, la televisión. Internet, la telecomunicación móvil y el GPS pueden considerarse como nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Ventajas y desventajas de las Tics

Ventajas

- Interés motivación: Los alumnos están muy motivados al utilizar los recursos TIC y la motivación (el querer) es uno de los motores del aprendizaje, interacción: Los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador y entre ellos.
- Desarrollo de la iniciativa: La constante participación por parte de los alumnos propicia el desarrollo de su iniciativa
- Aprendizaje a través de los errores: El "feed back" inmediato a las respuestas y a las acciones de los usuarios permite a los estudiantes conocer sus errores.
- Mayor comunicación entre los profesores y alumnos: Los canales de comunicación que proporciona Internet

(correo electrónico, foros, Chat) facilitan el contacto entre los alumnos y con los profesores.

- Aprendizaje cooperativo: Los instrumentos que proporcionan las TIC (fuentes de información, materiales interactivos, correo electrónico, espacio compartido de disco, foros...) facilitan el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales, el intercambio de ideas, la cooperación y el desarrollo de la personalidad.
- Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información: El gran volumen de información disponible en CD/DVD y, sobre todo Internet.
- Fácil acceso a mucha información de todo tipo: Internet y los discos CD/DVD ponen a disposición de alumnos y profesores un gran volumen de información.
- Mejora de las competencias de expresión y creatividad.. Las herramientas que proporcionan las TIC (procesadores de textos, editores gráficos.

Desventajas

- Distracciones: Los alumnos a veces se dedican a jugar en vez de trabajar.
- Pérdida de tiempo: Muchas veces se pierde mucho tiempo buscando la información que se necesita.
- Informaciones no fiables: En Internet hay muchas
- informaciones que no son fiables: parciales, equivocadas, obsoletas.
- Visión parcial de la realidad: Los programas presentan una visión particular de la realidad, no la realidad tal como es.
- Dependencia de los demás: El trabajo en grupo también tiene sus inconvenientes. En general conviene hacer grupos estables.

- Ansiedad. La continua interacción ante el ordenador puede provocar ansiedad en los estudiantes.

Relación educación Tics

La pobreza de recursos educativos en la mayoría de las escuelas peruanas es bien conocida. En particular, la escasez de materiales en sus bibliotecas es una de las más serias limitaciones para la formación de niños y jóvenes de los sectores menos favorecidos económicamente. Esa carencia podría resolverse con una dotación mínima de computadores con acceso a Internet de banda ancha en las bibliotecas escolares. La gran cantidad de libros, revistas, periódicos, diccionarios, enciclopedias, mapas, documentos, videos, muchísimos de ellos gratuitos y con capacidad de multimedia, justifican una inversión inicial en dotación e instalación de equipos y un gasto de sostenimiento cuyo valor sería marginal si se lo compara con el gasto educativo de cualquier país latinoamericano. El acceso a Internet permitiría, además, una cantidad de experiencias educativas nuevas como visitas a museos de arte y de ciencias, acceso a laboratorios virtuales, viajes virtuales a ciudades o regiones remotas, utilización de software educativo interactivo, etc.

Ese esfuerzo de dotación general a las bibliotecas escolares traería importantes cambios a las instituciones educativas, abriría las puertas de un nuevo mundo para sus estudiantes y ayudaría a mejorar la calidad de la educación latinoamericana.

Pero existen dos razones muy importantes por las que los gobiernos deben ir mucho más allá de dotar las bibliotecas escolares con acceso a la Web.

Por una parte, debido precisamente a los múltiples cambios originados por la revolución de las TIC, las competencias requeridas a los graduados de los sistemas escolares de América Latina han cambiado. Y esos sistemas escolares deben atender esas nuevas demandas para que los jóvenes que pasan por ellos estén mejor habilitados para llevar una vida personal, productiva y cívica valiosa en el siglo XXI.

Además, las TIC, con toda la gama de herramientas de hardware y software que contienen, convertidas en herramientas de la mente, usadas para potenciarla, facilitan la creación de ambientes de aprendizaje enriquecidos, que se adaptan a modernas estrategias de aprendizaje, con excelentes resultados en el desarrollo de las habilidades cognitivas de niños y jóvenes en las áreas tradicionales del currículo.

Relación docente y las Tics

Poder integrar las TIC en el aula depende de la capacidad de los maestros para estructurar ambientes de aprendizaje enriquecidos en los que se generan clases dinámicas, activas y colaborativas que fusionen las TIC con nuevas pedagogías. Esto demanda la adquisición de un conjunto diferente de competencias para manejar la clase.

Para que los Docentes de Área comprendan más fácilmente las oportunidades que les ofrecen las TIC, conviene considerar los propósitos para los que éstas se usan en el aula. Se propone una distinción valiosa, describe las diferencias existentes entre aprender “de” los computadores y aprender “con” los computadores. Cuando un estudiante aprende “**de**” los computadores (instrucción dirigida), estos funcionan esencialmente como tutores. En esos casos las TIC apoyan el objetivo de incrementar conocimientos y habilidades básicas de los estudiantes. En cambio, cuando éstos aprenden “con” los computadores, las TIC asumen el papel de *herramientas* poderosas que pueden *potenciar* la construcción de conocimientos por parte del estudiante y usarse para alcanzar una variedad de objetivos en el proceso de aprendizaje.

Para profundizar en este tema, recomendamos consultar la tabla que resume el planteamiento de Jonassen respecto al uso pedagógico de las TIC para que los estudiantes aprendan con ellas y lo que esto requiere de parte de estos.

Además, los docentes deben ser concientes de su función de imprimir a cada herramienta de las TIC el propósito más pertinente mediante la generación de oportunidades de aprendizaje. Del mismo modo, el estudiante debe reconocerse como responsable de construir su conocimiento de manera autónoma y de aprovechar al máximo las oportunidades que el maestro pone a su disposición. Esta nueva forma de relación entre docentes y estudiantes, es lo que caracteriza un Modelo de Aprendizaje Activo, idóneo para diseñar e implementar Ambientes de Aprendizaje enriquecidos con TIC.

Los Ambientes de Aprendizaje diseñados con base en el citado modelo, centrados en la construcción activa del conocimiento, se diferencian de la instrucción dirigida en los siguientes aspectos:

	Instrucción Magistral/Dirigida	Construcción Activa
Actividad en la Clase	Centrada en el Maestro Didáctica	Centrada en el Estudiante Interactiva
Papel del Maestro	Proveedor de Información, Hechos y Datos Siempre el experto	Guía, Colaborador, Formula preguntas clave A veces aprendiz
Papel del Estudiante	Escucha Siempre aprendiz	Participante activo Algunas veces experto
Énfasis de la Instrucción	Hechos Memorización	Relaciones entre conocimientos Construcción de conocimiento; Búsqueda e Investigación
Concepto de Conocimiento	Transporte y acumulación de información	Transformación de información en conocimiento
Demostración de éxito	Cantidad	Calidad de la Comprensión
Evaluación	Referida a Normas	Referida a Criterios Portafolios y Desempeños
Uso de las TIC para el aprendizaje	Ejercicios Mecánicos, Repetitivos, de Práctica	Acceso a información, Colaboración, Construcción, Expresión, Comunicación

Por otra parte, el uso de las TIC para generar estos Ambientes de Aprendizaje Activos satisface cuatro necesidades educativas fundamentales:

1. Hace el aprendizaje más relevante de acuerdo con los antecedentes y experiencias de los estudiantes, con tareas centradas en situaciones significativas, auténticas y/o visuales.
2. Resuelve problemas de motivación exigiendo a los estudiantes asumir roles activos, en lugar de pasivos.
3. Enseña a los estudiantes cómo trabajar unidos para resolver problemas mediante actividades grupales, de aprendizaje cooperativo y colaborativo.
4. Enfatiza actividades comprometedoras y motivadoras que demandan simultáneamente habilidades intelectuales de alto y bajo nivel.

Pasar de prácticas de instrucción dirigida a diseñar y usar ambientes de aprendizaje enriquecidos con TIC, requiere necesariamente oportunidades de capacitación y desarrollo profesional de los DA. La investigación ha demostrado que para producir este cambio, los programas de capacitación deben proveer oportunidades de explorar, reflexionar, colaborar con colegas, trabajar como aprendices en tareas auténticas y comprometerse decididamente con el aprendizaje activo y práctico. “En esencia, los principios para crear ambientes de aprendizaje exitoso para los estudiantes, son los mismos que se aplican para la capacitación de los docentes”.

Es fundamental que durante el proceso de capacitación, los DA aprendan a utilizar herramientas *no informáticas*, metodologías y estrategias que les ofrezcan criterios y bases firmes para diseñar experiencias de aprendizaje enriquecidas con TIC; nos referimos entre otros a: Aprendizaje Activo, Aprendizaje por Proyectos, Pautas de Robert Mager para formular objetivos de aprendizaje, Competencia para Manejar Información (CMI), Alfabetismo en Medios, Aprendizaje Visual, Valoración Integral y uso de Matrices de Valoración.

El camino a la Integración es un proceso gradual que requiere tiempo y muchas oportunidades de práctica por parte de los Docentes de Área (DA) y debe estar acompañado permanentemente por el Coordinador Informático. A continuación se ofrece una secuencia de los diferentes niveles por los que muy seguramente pasará un maestro en su desarrollo profesional para llegar a integrar efectivamente las TIC en el currículo.

1. Preintegración (Productividad Profesional personal)

- Usa Procesador de Texto para crear comunicaciones y talleres dirigidos a los estudiantes, coordinadores o directivos.
- Mantiene Bases de Datos con información sobre el desempeño de los estudiantes (logros, observador, disciplina, etc).
- Usa Hojas de Cálculo para registrar y calcular notas (calificaciones);
- Hace Consultas básicas en Internet en busca de ideas, materiales o proyectos para enriquecer sus clases.
- Utiliza programas de sindicación de contenido (RSS) para mantenerse al tanto de la última información publicada por los sitios Web educativos que son de su interés.
- Crea su propia lista de marcadores o favoritos en un sistema en línea de “Social Bookmarkig” como <http://del.icio.us/http://del.icio.us/>.

2. Instrucción Dirigida

- Usa herramientas de las TIC para mejorar la instrucción en el aula:
 - Programas Tutoriales
 - Instrucción Programada

3. Integración Básica

- Usa las TIC para mejorar la presentación de materiales de trabajo a los estudiantes.

- Utiliza Internet para acceder a Proyectos y otros recursos (cursos en áreas académicas de interés; foros y listas de discusión; descarga de artículos y trabajos académicos escritos por autoridades en su área; suscripción a boletines y revistas digitales, entre otros).
- Elabora un Blog personal para compartir materiales y recursos con sus estudiantes.
- Utiliza Internet para localizar y acceder a recursos que enriquezcan sus clases, ejemplos:
 - Explora sitios especializados para compartir recursos multimedia tales como Youtube, Odeo, SlideShare o Flickr en busca de materiales interesantes para sus clases.
 - En Ciencias Naturales: simulaciones, software, "Webquest", proyectos de clase, museos de ciencias, zoológicos y parques naturales, entre otros.
 - En ciencias Sociales: proyectos de clase, "Webquest", proyectos colaborativos, mapas digitales, software como Google Earth, bases de datos y juegos de simulación, entre otros.
 - En Matemáticas y Física: Matemática Interactiva; simulaciones, calculadoras gráficas, software de geometría (Geogebra, Cabri Geomètre, Geometer's Sketchpad, etc), software para estadística (Statistica Basic, Statgraphics, etc), juegos (tangram, sudoku, etc).
 - En Arte: colecciones de museos de arte, obras de arte específicas, partituras de música, archivos de audio, etc.
 - En Inglés: proyectos de clase, actividades, diccionarios, periódicos y revistas, podcast, juegos, crucigramas, canciones, letras de canciones, etc.
 - Utiliza computador, software, Internet y proyector (VideoBeam) para reemplazar tablero y retro proyector (el maestro está casi siempre en control del computador).
 - Comparte materiales educativos con toda la clase.
 - Suministra acceso inmediato a información disponible en Internet;

- Proyecta imágenes grandes que actúan como punto focal, para mantener la atención de los estudiantes.
- En Matemáticas, solicita a los estudiantes predicciones de qué sucederá con la manipulación (realizar cambios) de gráficas y fórmulas y les expone los resultados.
- En Ciencias Sociales, exhibe estrategias de búsqueda en Internet para acceder a mejores recursos que posibiliten enriquecer el tema de clase.
- En Ciencias Naturales, presenta a los estudiantes una simulación.
- En Lenguaje, solicita que escriban o editen párrafos en grupo.
- En Arte, utiliza Internet para hacer un recorrido virtual por las galerías de los museos más famosos del mundo.

4. Integración Media

- Agrega herramientas adecuadas de TIC a trabajos que los estudiantes están realizando;

En Lenguaje pide:

- Los trabajos en Procesador de Texto, en software de Autoedición o en Presentador Multimedia.
- La elaboración de un Afiche (frases cortas y lenguaje directo) en el que identifiquen ideas claves y eliminen información innecesaria.
- La producción de un Boletín de Noticias (artículos cortos) en el que resuman la información teniendo en cuenta el propósito y la audiencia a la cual pretenden llegar.
- La construcción de un Blog para publicar las tareas de escritura.

5. Integración Avanzada

- Utiliza las TIC más adecuadas para desarrollar proyectos de clase (aula) con apoyo mínimo del Coordinador Informático.
- Genera ideas originales de integración de las TIC en sus asignaturas y las comparte con sus compañeros.

- Trabaja con estrategias de Aprendizaje Activo, utiliza frecuentemente el Aprendizaje por Proyectos (ApP).
 - Plantea proyectos de clase enfocados en cubrir el currículo de su asignatura y se apoya en las TIC para mejorar aprendizajes.
 - Evalúa en los proyectos de integración el cumplimiento de los logros en la asignatura a su cargo.

6. Integración Experta (Transformadora)

- Diseña y emplea Ambientes Constructivistas de Aprendizaje, enriquecidos por TIC.
Esos ambientes son Activos, Constructivos, Colaborativos, Intencionales, Complejos, Contextuales, Conversacionales y Reflexivos (Jonassen).
- Utiliza las TIC para diseñar proyectos de clase que lleva a la práctica sin apoyo del Coordinador Informático o de otros docentes.
- Apoya a otros docentes que se inician en el camino de la integración, tanto en uso efectivo de las TIC, como en el diseño de ambientes de aprendizaje enriquecidos por ellas.
- Ayuda a desarrollar y mantener comunidades de aprendizajes locales y globales, para intercambiar ideas y métodos relacionados con aplicaciones creativas de las TIC y para acrecentar el uso efectivo de estas en el aprendizaje.
- Participa en el desarrollo de una visión para la adopción de las TIC en la Institución Educativa y en su comunidad, promueve su adopción, facilita la toma compartida de decisiones, e impulsa el desarrollo del liderazgo y las habilidades en TIC, de otros.
- Demuestra, discute y presenta a padres, líderes escolares y comunidad extendida el impacto que en el aprendizaje

tienen tanto el uso efectivo de recursos digitales, como la renovación continua de la práctica profesional.

Es importante que el docente de Área recorra este camino con la guía y apoyo del **Coordinador Informático (CI)**, quién además de proponerle el uso de herramientas básicas y orientación, lo ayudará a ir escalando estos niveles. La Institución Educativa, por su parte, deberá proporcionarle tanto capacitaciones constantes de actualización, como los espacios y componentes necesarios para llevar a la práctica la integración (Talleres, Grupo Gestor, Laboratorio de Integración, etc).

Una de las primeras acciones que debería realizar el CI para expandir el proyecto en la IE es generar un Grupo Gestor. Grupo este conformado por el CI, los otros docentes de informática y un conjunto de maestros de otras áreas altamente motivados respecto a los beneficios que las TIC les pueden ofrecer tanto en el desempeño de la parte administrativa de su labor profesional, como en la generación de Ambientes de Aprendizaje enriquecidos para sus asignaturas. Dentro de la Institución son docentes pioneros en el uso de las TIC dispuestos a realizar esfuerzos adicionales, que no participan en el proyecto por obligación sino por convencimiento y se apoyan unos a otros.

Por definición, el Grupo Gestor es una “Comunidad de Práctica” ya que está conformada por personas cercanas geográficamente (en la misma IE), unidos por lo que hacen y que trabajan juntos en tareas comunes o similares. Es relativamente frecuente la renuencia que presentan los adultos a solicitar o recibir ayuda, cuando esto puede afectar su imagen ante los demás. El Grupo Gestor ayuda a vencer esa renuencia y promueve un ambiente colaborativo en el que sus miembros se sienten cómodos solicitando y ofreciendo opiniones y tutoría en temas de integración.

Otra estrategia para implementar el proyecto es el **“Laboratorio de Integración” (LI)**, uno de los principales desarrollos de la FGPU para facilitar realizar la integración efectiva de las TIC en procesos educativos. La FGPU llama LI a una materia adicional que se genera dentro del PEI de la Institución Educativa, se trabaja en el aula de informática en horario propio (independiente al de la clase de informática o sistemas propiamente dicha) y tiene por objeto generar un espacio de confluencia simultánea de un docente de Informática y uno del área con la que se está adelantando el proceso de Integración.

Para profundizar en el concepto del LI y en una propuesta para hacerle seguimiento, recomendamos consultar el documento <http://www.eduteka.org/BitacoraLI.php>”.

Para concluir, tal como se indicó al comienzo de este documento, integrar las TIC de manera efectiva en procesos de enseñanza/aprendizaje en una IE requiere no solo tiempo, los entendidos hablan en promedio de cuatro años si todos los requerimientos se cumplen, sino que los docentes de área atiendan tres aspectos fundamentales: a) Comenzar por adquirir competencia básica en uso de las TIC; b) Aprender a usar pedagógicamente las TIC y c) Desarrollar competencia para llevar a cabo cada vez más efectivamente, la integración de las TIC en sus asignaturas. Sin estos elementos va a ser muy difícil cosechar resultados satisfactorios, perdurables en el tiempo y que generen una transformación en la Institución Educativa.

Software educativo

El Software Educativo se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

El software educativo pueden tratar las diferentes materias (Matemática, Idiomas, Geografía, Dibujo), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten las siguientes características:

- Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.
- Facilita las representaciones animadas.
- Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación.
- Permite simular procesos complejos.
- Reduce el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados. – Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias:

Son interactivos

Contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el computador y los estudiantes.

Individualizan el trabajo de los estudiantes

Ya que se adaptan al ritmo de trabajo de cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.

El entorno de comunicación o interfaz

La interfaz es el entorno a través del cual los programas establecen el diálogo con sus usuarios, y es la que posibilita la

interactividad característica de estos materiales. Está integrada por dos sistemas:

Categorización de los Programas Didácticos

Según su naturaleza informática, los podemos categorizar como:

-*De consulta*: Como por ejemplo los atlas geográficos y los atlas biológicos

-*Tutoriales*: Son aquellos que transmiten conocimiento al estudiante a través de pantallas que le permiten aprender a su propio ritmo, pudiendo volver sobre cada concepto cuantas veces lo desee.

-*Ejercitación*: Permiten al estudiante reforzar conocimientos adquiridos con anterioridad, llevando el control de los errores y llevando una retroalimentación positiva. Proponen diversos tipos de ejercicios tales como “completar”, “unir con flechas”, “selección múltiple” entre otros.

-*Simulación*: Simulan hechos y/o procesos en un entorno interactivo, permitiendo al usuario modificar parámetros y ver cómo reacciona el sistema ante el cambio producido.

-*Lúdicos*: Proponen a través de un ambiente lúdico interactivo, el aprendizaje, obteniendo el usuario puntaje por cada logro o desacierto. Crean una base de datos con los puntajes para conformar un “cuadro de honor”.

-*Micromundos*: Ambiente donde el usuario, explora alternativas, puede probar hipótesis y descubrir hechos verdaderos.

Funciones del Software Educativos

Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas.

Funciones que pueden realizar los programas

Función informativa

La mayoría de los programas a través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes.

Los programas tutoriales y, especialmente, las bases de datos, son los programas que realizan más marcadamente una función informativa.

Función instructiva

Todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos.

Con todo, si bien el computador actúa en general como mediador en la construcción del conocimiento y el metaconocimiento de los estudiantes, son los programas tutoriales los que realizan de manera más explícita esta función instructiva, ya que dirigen las actividades de los estudiantes en función de sus respuestas y progresos.

Función motivadora

Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades.

Función evaluadora

La interactividad propia de estos materiales, que les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos.

Función investigadora

Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y micromundos, ofrecen a los estudiantes,

interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.

Además, tanto estos programas como los programas herramienta, pueden proporcionar a los profesores y estudiantes instrumentos de gran utilidad para el desarrollo de trabajos de investigación que se realicen básicamente al margen de los computadores.

Función expresiva

Dado que los computadores son unas máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, sus posibilidades como instrumento expresivo son muy amplias.

Función metalingüística

Mediante el uso de los sistemas operativos (MS/DOS, WINDOWS) y los lenguajes de programación (BASIC, LOGO) los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.

Función lúdica

Trabajar con los computadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes.

Función innovadora

Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

A) Tipos de software educativos

Existen varios tipos de software educativo, ¿Cuál es el adecuado para cada quién? Todo depende de la necesidad de la persona o la institución que requiera este tipo de software. Algunos software son simples software didácticos que permiten a las personas que lo utilizan mejorar sus habilidades en una área específica a través de métodos de enseñanza basados por lo general en juegos. Por otro lado existen unos software educativos muchos más complejos que involucran toda la actividad de una institución, desde la asignación de materias y trabajos hasta la publicación de eventos, reuniones, y noticias, permitiendo un ambiente interactivo entre los alumnos, los profesores, y los padres de familia.

Hay varios tipos de software educativo:

1. Software algorítmicos: En este tipo de software el aprendizaje se da por medio de la transmisión del conocimiento. En este tipo de software educativo podemos encontrar los sistemas tutoriales los cuales son basados en el dialogo con el estudiante, se les presenta la información objetiva y se tiene en cuenta la personalidad del estudiante. En este mismo tipo de software se pueden encontrar los sistemas entrenadores y los libros electrónicos.

2. Software Heurísticos: En este tipo de software el alumno interactúa con situaciones que permiten crear un ambiente de aprendizaje interactivo que le permita llegar a adquirir los conocimientos de manera funcional.

Dentro de los heurísticos podemos encontrar los simuladores, estos generalmente permiten el aprendizaje de manera divertida, son muy efectivos ya que apoya el proceso de enseñanza haciendo una mímica de la realidad. También podemos encontrar los sistemas expertos y los sistemas tutoriales de enseñanza inteligente.

3. Instrucción asistida por computadora: Podemos encontrar varios tipos de software como los GCompris, PLATO, y Clic. Estos

software facilitan las tareas de los profesores ya que el software los sustituye en su labor parcialmente. Utiliza módulos de aprendizaje e incluye métodos de evaluación automática.

4. Software educativo abierto: Algunos ejemplos de este tipo de software son Etoys, Logo, Scratch, Geogebra y muchos más. No presenta secuencias, es más dinámico y versátil, espontáneo por decirlo así. Se basa en los micromundos, un ambiente de exploración y construcción virtual.

Estos son los tipos de software educativo, espero que haya sido muy útil y les ayude en la elección del software que usted, sus alumnos, o su institución educativa necesita.

3.0 BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS

Para el modelo teórico del proyecto Webquest, se ha empleado como fundamentos básicos las siguientes teorías:

3.1 ENFOQUES PADAGÓGICOS

A) TEORÍA SOCIOCULTURAL DE VYGOTSKY

El constructivismo es una teoría del aprendizaje que se basa en el supuesto de que los seres humanos construyen su propia concepción de la realidad y del mundo en que viven.

Cada uno de nosotros genera su propio conocimiento, sus propias reglas y modelos mentales con los que damos sentido y significado a nuestras experiencias y acciones. El aprendizaje, dicho en forma simple, es el proceso de ajustar nuestras estructuras mentales para interpretar y relacionarnos con el ambiente. Desde esta perspectiva, el aprender se convierte en la búsqueda de sentidos y la construcción de significados. Es por consiguiente, un proceso de construcción y generación, no de memorizar y repetir información.

El constructivismo, al igual que el conductismo y el cognitivismo, presenta una gran variedad de formas. La principal y más general clasificación es la que considera dos tipos de teorías: las teorías con orientación cognitiva o psicológica y las teorías con orientación social. De las primeras, el máximo exponente es Piaget y de las segundas es Vygotsk

Lev Semionovich Vygotsky (1896-1934) es considerado el precursor del constructivismo social. A partir de él, se han desarrollado diversas concepciones sociales sobre el aprendizaje. Algunas de ellas amplían o modifican algunos de sus postulados, pero la esencia del enfoque constructivista social permanece. Lo fundamental del enfoque de Vygotsky consiste en considerar al individuo como el resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial. Para Vygotsky, el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, pero el medio entendido social y culturalmente, no solamente físico, como lo considera primordialmente Piaget.

En Vygotsky, cinco conceptos son fundamentales: las funciones mentales, las habilidades psicológicas, la zona de desarrollo próximo, las herramientas psicológicas y la mediación. En este sentido, se explica cada uno de estos conceptos. Para Vygotsky existen dos tipos de funciones mentales: las inferiores y las superiores. Las funciones mentales inferiores son aquellas con las que nacemos, son las funciones naturales y están determinadas genéticamente. El comportamiento derivado de las funciones mentales inferiores es limitado; está condicionado por lo que podemos hacer.

Las funciones mentales inferiores nos limitan en nuestro comportamiento a una reacción o respuesta al ambiente, (Aquí puede verse una crítica adelantada al conductismo). La conducta es impulsiva.

Las funciones mentales superiores se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social. Puesto que el individuo se encuentra en una sociedad específica con una cultura concreta, Las funciones mentales superiores están determinadas por la forma de ser de esa sociedad: Las funciones mentales superiores son mediadas culturalmente. El comportamiento derivado de Las funciones mentales superiores esta abierto a mayores posibilidades. El conocimiento es resultado de la interacción social; en la interacción con los demás adquirimos conciencia de nosotros, aprendemos el uso de los símbolos que, a su vez, nos permiten pensar en formas cada vez más complejas. Para Vygotsky, a mayor interacción social, mayor conocimiento, más posibilidades de actuar, más robustas funciones mentales.

De acuerdo con esta perspectiva, el ser humano es ante todo un ser cultural y esto es lo que establece la diferencia entre el ser humano y otro tipo de seres vivientes, incluyendo los primates. El punto central de esta distinción entre funciones mentales inferiores y superiores es que el individuo no se relaciona únicamente en forma directa con su ambiente, sino también a través de y mediante la interacción con los demás individuos. La psicología propiamente humana es un producto mediado por la cultura. Podría decirse que somos porque los demás son. En cierto sentido, somos lo que los demás son.

En el paso de una habilidad interpsicológica a una habilidad intrapsicológica los demás juegan un papel importante. Para que el llanto tenga sentido y significado, se requiere que el padre o la madre presten atención a ese llanto. La posibilidad o potencial que los individuos tienen para ir desarrollando las habilidades psicológicas en un primer momento dependen de los demás. Este potencial de desarrollo mediante la interacción con los demás es llamado por Vygotsky *zona de desarrollo próximo*.

Desde esta perspectiva, la zona de desarrollo próximo es la posibilidad de los individuos de aprender en el ambiente social, en la interacción con los demás. Nuestro conocimiento y al experiencia de

los demás es lo que posibilita el aprendizaje; consiguientemente, mientras mas rica y frecuente sea la interacción con los demás, nuestro conocimiento será más rico y amplio. La zona de desarrollo próximo, consecuentemente, está determinada socialmente. Aprendemos con la ayuda de los demás, aprendemos en el ámbito de la interacción social y esta interacción social como posibilidad de aprendizaje es la *zona de desarrollo próximo*.

Inicialmente las personas (maestros, padres o compañeros) que interactúan con el estudiante son las que, en cierto sentido, son responsables de que el individuo aprende. En esta etapa, se dice que el individuo está en su zona de desarrollo próximo. Gradualmente, el individuo asumirá la responsabilidad de construir su conocimiento y guiar su propio comportamiento. *Tal vez una forma de expresar de manera simple el concepto de zona de desarrollo próximo es decir que ésta consiste en la etapa de máxima potencialidad de aprendizaje con la ayuda de los demás.* La zona de desarrollo próximo puede verse como una etapa de desarrollo del individuo, del ser humano, donde se la máxima posibilidad de aprendizaje.

Así el nivel de desarrollo de las habilidades interpsicológicas depende del nivel interacción social. El nivel de desarrollo y aprendizaje que el individuo puede alcanzar con la ayuda, guía o colaboración de los adultos o de sus compañeros siempre será mayor que el nivel que pueda alcanzar por si sólo, por lo tanto el desarrollo cognitivo completo requiere de la interacción social.

En términos de Vygotsky, las funciones mentales superiores se adquieren en la interacción social, en la zona de desarrollo próximo. Pero ahora podemos preguntar, ¿Cómo se da esa interacción social? ¿Que es lo que hace posible que pasemos de las funciones mentales inferiores a las funciones mentales superiores? ¿Qué es lo que hace posible que pasemos de las habilidades interpsicológicas a las habilidades intrapsicológicas? ¿Qué es lo que hace que aprendamos, que construyamos el conocimiento?. La respuesta a

estas preguntas es la siguiente: los símbolos, las obras de arte, la escritura, los diagramas, los mapas, los dibujos, los signos, los sistemas numéricos, en una palabra, *las herramientas psicológicas*.

Las herramientas psicológicas son el puente entre las funciones mentales inferiores y las funciones mentales superiores y, dentro de estas, el puente entre las habilidades interpsicológicas (sociales) y las intrapsicológicas (personales). Las herramientas psicológicas median nuestros pensamientos, sentimientos y conductas. Nuestra capacidad de pensar, sentir y actuar depende de las herramientas psicológicas que usamos para desarrollar esas funciones mentales superiores, ya sean interpsicológicas o intrapsicológicas.

Tal vez la herramienta psicológica más importante es el *lenguaje*. Inicialmente, usamos el lenguaje como medio de comunicación entre los individuos en las interacciones sociales. Progresivamente, el lenguaje se convierte en una habilidad intrapsicológica y por consiguiente, en una herramienta con la que pensamos y controlamos nuestro propio comportamiento.

El lenguaje es la herramienta que posibilita el cobrar conciencia de uno mismo y el ejercitar el control voluntario de nuestras acciones. Ya no imitamos simplemente la conducta de lo demás, ya no reaccionamos simplemente al ambiente, con el lenguaje ya tenemos la posibilidad de afirmar o negar, lo cual indica que el individuo tiene conciencia de lo que es, y que actúa con voluntad propia. En ese momento empezamos a ser distintos y diferentes de los objetos y de los demás. Nuestras funciones mentales inferiores ceden a las funciones mentales superiores; y las habilidades interpsicológicas dan lugar a las habilidades intrapsicológicas. En resumen a través del lenguaje conocemos, nos desarrollamos y creamos nuestra realidad.

El lenguaje es la forma primaria de interacción con los adultos, y por lo tanto, es la herramienta psicológica con la que el individuo se apropia de la riqueza del conocimiento, desde esta perspectiva, el

aprendizaje es el proceso por el que las personas se apropian del contenido, y al mismo tiempo, de las herramientas del pensamiento. En palabras de Vygotsky, el hecho central de su psicología es el hecho de la mediación.

El ser humano, en cuanto sujeto que conoce, no tiene acceso directo a los objetos; el acceso es mediado a través de las herramientas psicológicas, de que dispone, y el conocimiento se adquiere, se construye, a través de la interacción con los demás mediadas por la cultura, desarrolladas histórica y socialmente.

Para Vygotsky, la cultura es el determinante primario del desarrollo individual. Los seres humanos somos los únicos que creamos cultura y es en ella donde nos desarrollamos, y a través de la cultura, los individuos adquieren el contenido de su pensamiento, el conocimiento; más aún, la cultura es la que nos proporciona los medios para adquirir el conocimiento. La cultura nos dice que pensar y cómo pensar; nos da el conocimiento y la forma de construir ese conocimiento, por esta razón, Vygotsky sostiene que el aprendizaje es mediado.

De los elementos teóricos de Vygotsky, pueden deducirse diversas aplicaciones concretas en la educación, enumeraremos brevemente algunas de ellas:

Puesto que el conocimiento se construye socialmente, es conveniente que los planes y programas de estudio estén diseñados de tal manera que incluyan en forma sistemática la interacción social, no sólo entre alumnos y profesor, sino entre alumnos y comunidad.

La zona de desarrollo próximo, que es la posibilidad de aprender con el apoyo de los demás, es fundamental en los primeros años del individuo, pero no se agota con la infancia; siempre hay posibilidades de crear condiciones para ayudar a los alumnos en su aprendizaje y desarrollo.

En el aprendizaje o la construcción de los conocimientos, la búsqueda, la indagación, la exploración, la investigación y la solución de problemas pueden jugar un papel importante.

B) TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE AUSUBEL

El aprendizaje significativo centra su objetivo en lograr que los alumnos de todos los niveles educativos sean capaces de asimilar y retener los contenidos curriculares de forma progresiva y significativa, es decir, comprendiendo lo aprendido y relacionándolo con los conocimientos previos.

Cuando a principios de la década de los 60 el psicólogo y pedagogo estadounidense David Paul Ausubel introdujo en el campo de la didáctica el término aprendizaje significativo, probablemente no imaginó la importante repercusión que iba a tener este concepto en el establecimiento posterior de diferentes estrategias y métodos de enseñanza y aprendizaje en aulas de todo el mundo.

Esta teoría fundamenta su éxito en que se centra más en cómo se aprende que en cómo se enseña, en conseguir que el aprendizaje de los estudiantes sea de calidad, que sea comprendido y profundice de forma correcta. A este aprendizaje de calidad, Ausubel lo denomina aprendizaje significativo y se consigue mediante la interacción de los conocimientos previos que un alumno tiene sobre una materia o concepto y la nueva información que recibe, de modo que al relacionarlos pueda aprender y asimilar más fácilmente los nuevos contenidos. En contraposición a este aprendizaje relacional, en el que lo aprendido cobra sentido o lógica al establecerse un vínculo con otros conocimientos, estarían otros tipos de aprendizaje de "baja calidad", aunque también útiles en algunas ocasiones como el memorístico, o mecánico.

Pero para lograr un aprendizaje significativo no sólo es útil relacionar los nuevos conocimientos con los anteriores, sino que también relacionarlos con la experiencia previa y con situaciones cotidianas y

reales favorece que se construya un nuevo conocimiento dotado de mayor sentido y con mayores posibilidades de establecerse en la memoria a largo plazo de los estudiantes. Por ejemplo, qué mejor manera de que un niño aprenda a restar y comprenda perfectamente el significado de esta operación que dándole unas monedas para que compre unas golosinas, de modo que pueda comprobar en la práctica el uso cotidiano de una materia como las matemáticas; así, si tienen un significado y un sentido práctico, los nuevos conocimientos se aprenden mejor.

¿Cómo se puede lograr que el aprendizaje de los estudiantes en el aula sea significativo? La primera premisa para cualquier educador, tal como concretó Ausubel, es conocer lo que el alumno ya sabe, y en consecuencia diseñar los objetivos y los planes didácticos para el aula, es decir, partiendo del nivel de conocimientos, tanto teóricos como prácticos, de los alumnos sobre los distintos contenidos curriculares.

Por otra parte, no menos importante es organizar el material y los contenidos educativos de manera que tenga una estructura interna organizada que pueda dar lugar luego a la construcción de significados de forma relacional. Si se dota a los contenidos de un orden lógico y coherente, atendiendo a los conocimientos de los estudiantes, de modo que les sea familiar, será más fácil que los asuman y los retengan.

La actitud del estudiante hacia el aprendizaje es fundamental para lograr que éste sea de calidad, por eso, es imprescindible que el docente a la hora de enseñar invierta parte del tiempo en explicar a los alumnos la importancia y los beneficios que pueden obtener con la adquisición de los nuevos contenidos que les va a presentar. Si se motiva al alumno para que desee aprender y se le facilita el aprendizaje con las premisas anteriores, se dará el entorno más favorable para que el proceso de enseñanza se desarrolle de manera efectiva.

Ventajas del aprendizaje significativo

- Con el aprendizaje significativo los conocimientos, al estar relacionados entre sí, se incorporan a la memoria a largo plazo, de forma que se conserva durante más tiempo que cuando, por ejemplo, se memoriza un contenido.
- Los estudiantes aprenden a aprender, tal y como figura en la Escuela ¿aprender a aprender?, elaborada por CONSUMER EROSKI, de modo que después pueden extrapolar el aprendizaje adquirido a otros aspectos cotidianos.
- Los alumnos adquieren los conocimientos de una forma organizada de manera que pueden establecer conexiones entre ellos con claridad.
- El profesorado se muestra más motivado por la mejora en el rendimiento académico que se produce en los alumnos que aprenden de forma significativa.

C) TEORIA DEL CONECTIVISMO

Hace algunos meses me encontré con las interesantes ideas conectivistas que pretenden consolidarse como una teoría de aprendizaje para la era digital, lo que desde ya cuenta con mis simpatías. Es George Siemens quien ha desarrollado esta teoría motivado por las evidentes limitaciones de las actualmente vigentes teorías de aprendizaje: conductismo, cognitivismo y constructivismo. Siemens busca interpretar y explicar el efecto que la tecnología tiene sobre la manera en que actualmente vivimos, nos relacionamos, nos comunicamos y, por ende, aprendemos.

Desde esa perspectiva, el conectivismo corresponde a la integración de los principios explorados por otras teorías, como las del caos, redes neuronales, complejidad y auto-organización. Así, entonces, el aprendizaje se plantea como un proceso que ocurre dentro de una amplia gama de ambientes que no siempre están bajo el control del

individuo. El conocimiento puede residir fuera del ser humano, por ejemplo dentro de una organización o una base de datos, y se actualiza en nosotros a través de la conexión que tenemos con dichas fuentes o conjuntos de información. El conocimiento, por lo tanto, se encuentra en nodos interconectados que nos permiten aumentar cada vez más nuestro propio estado actual de conocimiento. El conectivismo reconoce también la pronta obsolescencia de algunos conocimientos ya que continuamente nueva información es adquirida dejando obsoleta la anterior. Reconoce también la necesidad de desarrollar habilidades críticas que permitan discernir respecto de cuando la nueva información es importante y la que no lo es, así como la capacidad para reconocer cuándo esta nueva información puede alterar las decisiones tomadas en base a información ya pasada.

Para algunos críticos de esta teoría la excesiva importancia dada a las redes de información les ha hecho creer que el punto de partida del conectivismo no es el ser humano (y por ello no puede aspirar a convertirse en teoría del conocimiento, quedando apenas al nivel de una estrategia metodológica), pero cuando se logra comprender la profundidad de sus planteamientos se puede afirmar que sí es el ser humano el punto de inicio, pues es a partir del conocimiento personal que se hace o genera una red, que alimenta de información a organizaciones e instituciones, que a su vez retroalimentan información en la misma red, que finalmente termina proveyendo nuevo aprendizaje al individuo. Es más, desde esta perspectiva, el conectivismo inicia y termina su reflexión en el ser humano. Este verdadero y permanente ciclo de desarrollo de conocimientos permite a las personas mantenerse actualizados en el campo en el cual han formado conexiones; entender esto es vital cuando hablamos de aprendizaje permanente o de que la educación debe durar toda la vida.

Los principios más básicos del Conectivismo señalan que:

1. El aprendizaje y el conocimiento yace en la diversidad de opiniones.
2. El aprendizaje es el proceso de conectar nodos o fuentes de información.
3. No sólo los humanos aprenden, el conocimiento puede residir fuera del ser humano.
4. La capacidad de aumentar el conocimiento es más importante que lo que ya se sabe.
5. Es necesario nutrir y mantener las conexiones para facilitar el aprendizaje continuo
6. La habilidad para visualizar y establecer las conexiones entre los campos, ideas y conceptos es fundamental.
7. La información actualizada y precisa es la intención de las actividades del proceso conectivista.
8. La toma de decisiones es en sí misma un proceso de aprendizaje, que debe hacerse cargo de una realidad cambiante.
9. Es posible que una respuesta actual a un problema esté errada el día de mañana bajo la nueva información que se recibe.

Queda, por cierto la duda si estas ideas, bien encaminadas y producto de la aguda observación de los derroteros hacia donde se dirige nuestra sociedad, son en realidad una teoría de aprendizaje o una estrategia pedagógica, pero atento al punto 9 señalado más arriba, no me parece relevante, sí me parece necesario comprender más lo señalado por Siemens y hacernos cargo de esta nueva perspectiva que explica muchos de los fenómenos vinculados a la información, el conocimiento y la gestión de ellos en la sociedad moderna.

Muy interesante, volveré pronto sobre el tema.

El conectivismo, cuya traducción correcta al español sería conectismo (raíz "conect-" y sufijo "-ismo", en analogía con otras palabras como común-ismo, anarqu-ismo o liberal-ismo), es una teoría del aprendizaje para la era digital que ha sido

desarrollada por George Siemens basado en el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitivismo (o cognitismo) y el Constructivismo (pedagogía) (o constructismo), para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos.

El conectismo es la integración de los principios explorados por la teoría del caos, las redes neuronales, complejidad y auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de una amplia gama de ambientes que no están necesariamente bajo el control del individuo. Es por esto que el conocimiento (entendido como conocimiento aplicable) puede residir fuera del ser humano, por ejemplo dentro de una organización o una base de datos, y se enfoca en la conexión especializada en conjuntos de información que nos permite aumentar cada vez más nuestro estado actual de conocimiento.

Esta teoría es conducida por el entendimiento de que las decisiones están basadas en la transformación acelerada de las bases. Continuamente nueva información es adquirida dejando obsoleta la anterior. La habilidad para discernir entre la información que es importante y la que es trivial es vital, así como la capacidad para reconocer cuándo esta nueva información altera las decisiones tomadas en base a información pasada. Dice Siemens, al respecto de las tendencias significativas de los procesos de aprendizaje en los entornos digitales:

"Saber cómo y saber qué están siendo complementados con saber dónde (la comprensión de dónde encontrar el conocimiento requerido)".

El punto de inicio del conectismo es el individuo. El conocimiento personal se hace de una red, que alimenta de información a organizaciones e instituciones, que a su vez retroalimentan información en la misma red, que finalmente termina proveyendo nuevo aprendizaje al individuo. Este ciclo de desarrollo del

conocimiento permite a los aprendices mantenerse actualizados en el campo en el cual han formado conexiones.

Principios del Conectivismo

En "Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital"¹, George Siemens establece los principios del conectivismo:

- El aprendizaje y el conocimiento yace en la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es el proceso de conectar nodos o fuentes de información.
- No sólo de los humanos se aprende, el conocimiento puede residir fuera del ser humano.
- La capacidad de aumentar el conocimiento es más importante que lo que ya se sabe.
- Es necesario nutrir y mantener las conexiones para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad para ver las conexiones entre los campos, ideas y conceptos es primordial.
- La información actualizada y precisa es la intención de todas las actividades del proceso conectivista.
- La toma de decisiones es en sí misma un proceso de aprendizaje. Escoger qué aprender y el significado de la información entrante es visto a través de la lente de una realidad cambiante. Es posible que una respuesta actual a un problema esté errada el día de mañana bajo la nueva información que se recibe.

El conectivismo ha encontrado críticas en diferentes frentes. Verhagen ha argumentado que el conectivismo no es una teoría de aprendizaje, sino una "perspectiva pedagógica". Verhagen afirma que las teorías de aprendizaje deben tratar con el nivel instruccional (cómo aprende la gente) y el conectivismo llega al nivel curricular (qué se aprende y por qué se aprende). Bill Kerr, otro crítico del conectivismo, cree que, aunque la tecnología afecta los entornos de aprendizaje, las teorías de aprendizaje existentes son suficientes.

Desde comienzos del siglo XX las teorías del aprendizaje más influyentes son el Conductismo, el cognitivismo y el Constructivismo, y aunque todavía tienen mucha influencia, hay nuevos fenómenos relacionados con el aprendizaje producto del avance de las ciencias y las tecnologías que las teorías anteriores no logran explicar convincentemente. Entre estos fenómenos podemos destacar que ya el aprendizaje es continuo, es decir, toda la vida hay que seguir aprendiendo; es co-creativo, que implica crear conocimiento con el otro; complejo, apelando al concepto de complejidad de Moran; conectado, en el que millones de nodos se conectan para construir conocimiento: e incierto, es decir, lo que hoy es válido posiblemente en el poco tiempo no lo sea.

George Siemens analizó cada una de las teorías anteriores desde tres perspectivas: El aprendizaje, la epistemología y la pedagogía; su análisis lo llevó a concluir que necesitamos otras explicaciones para el aprendizaje que se está produciendo mediante las tecnologías como la Internet. Desde la perspectiva del aprendizaje, "el conductismo es un cambio en el comportamiento y la mente es como una caja Negra". El cognitivismo plantea que "El aprendizaje son construcciones mentales simbólicas en la mente del aprendiz el proceso de aprendizaje es el medio por el cual esas representaciones simbólicas son consignadas en la memoria". Y el constructivismo dice que "el aprendizaje es un proceso activo en el que los aprendices construyen nuevas ideas o conceptos basados en su conocimiento actual o pasado". Desde la perspectiva epistemológica el conductismo plantea que "la realidad es externa y objetiva", el cognitivismo por su parte dice que "la realidad es objetiva pero interpretada, y el conocimiento es negociado a través de la experiencia y el pensamiento". Y el constructivismo argumenta que "la realidad es interna, y el conocimiento es construido a nivel personal, generado socialmente, dependiente del contexto". Desde la perspectiva pedagógica el conductismo plantea que "la enseñanza

está basada en estímulos y respuestas". Por su parte el cognitivismo "enfatisa en el procesamiento de la información, presta atención a la memoria de corto y largo plazo, e interacción entre sistemas (codificación, recuperación, carga cognitiva) y presta mucho interés en la motivación". Desde el constructivismo "la enseñanza es indirecta, enfocada en el acompañamiento, dirigida por el aprendiz y experiencial".

Ahora bien, los avances de la ciencia en la comprensión del funcionamiento del cerebro y la influencia de la Internet en ámbitos como la educación, están permitiendo otras explicaciones de la forma como aprenden los seres humanos. El conectivismo es una de esas "teorías emergentes" que trata de explicar el aprendizaje en la era digital.

Principios del conectivismo

El concepto de principio puede entenderse de múltiples maneras, pero para el problema que abordamos debemos comprenderlo como "las proposiciones o verdades fundamentales por donde se estudian las ciencias o las artes y a las normas fundamentales que rigen el pensamiento y la conducta" (RAE,2010). En este sentido precisar los principios de la denominada "teoría" del conectivismo resulta ser una tarea en cierto modo imprecisa porque sus argumentaciones no están basadas en investigaciones profundas sino en la observación de fenómenos recientes relacionados con las personas que aprenden y en cómo las tecnologías están afectando ese aprendizaje.

Aún así, es posible identificar algunos principios propuestos o interpretados de George Siemens, y otros seguidores. Por lo abundante de la información que existe en este sentido se anexa a continuación algunos principios sin anexar una fuente concreta.

- El aprendizaje y el conocimiento yace en la diversidad de opiniones.

- El aprendizaje es el proceso de conectar nodos o fuentes de información.
- No sólo los humanos aprenden, el conocimiento puede residir fuera del ser humano.
- La capacidad de aumentar el conocimiento es más importante que lo que ya se sabe.
- Es necesario nutrir y mantener las conexiones para facilitar el aprendizaje continuo
- La habilidad para ver las conexiones entre los campos, ideas y conceptos es primordial.
- La información actualizada y precisa es la intención de todas las actividades del proceso conectivista.
- La toma de decisiones es en sí misma un proceso de aprendizaje. Escoger qué aprender y el significado de la información entrante es visto a través de la lente de una realidad cambiante. Es posible que una respuesta actual a un problema esté errada el día de mañana bajo la nueva información que se recibe.
- La integración de la cognición y las emociones en las decisiones es importante. El pensamiento y las emociones se influyen mutuamente. Una teoría del aprendizaje que sólo considere una dimensión excluye una gran parte de cómo sucede el aprendizaje.
- El aprendizaje tiene un objetivo final que es el aumento de la capacidad para "hacer algo". Esta mayor competencia podría ser en un sentido práctico (aprender a patinar por ejemplo) o en la capacidad de funcionar eficazmente en la era del conocimiento (conciencia de sí mismo, gestión de información personal, etc). El aprendizaje no es solo para la comprensión, la actuación es un elemento necesario.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializada. Un estudiante puede mejorar exponencialmente su propio aprendizaje si se conecta con otras redes existentes.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos, puede estar también en una comunidad, una red o una base de datos.

- La capacidad de saber más es más crítica que lo que se conoce actualmente. Saber dónde buscar información es más relevante que conocer la información.
 - El cuidado y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje, las conexiones proporcionan mejores resultados que tratar de comprender los conceptos por uno mismo.
 - El aprendizaje ocurre de diversas maneras, por cursos, correo electrónico, comunidades, las conversaciones, búsquedas en la web, listas de correo, blogs, wikis etc. Los cursos no son el único medio para lograr el aprendizaje.
 - Diferentes enfoques y habilidades personales son necesarios para aprender de forma efectiva en la sociedad actual. Por ejemplo, la capacidad de ver conexiones entre campos, ideas y conceptos es una habilidad indispensable.
 - El aprendizaje en una organización y el aprendizaje personal son tareas integradas. El conocimiento personal se alimenta de las organizaciones e instituciones, y a su vez el individuo retroalimenta a la red para seguir aprendiendo. El conectivismo intenta proporcionar una explicación de cómo aprenden los estudiantes y las organizaciones.
 - La toma de decisiones es en sí un proceso de aprendizaje. Elegir qué aprender y el significado de la información que se aprende es visto a través de una lente de realidad cambiante; lo que hoy es una respuesta aceptada, mañana puede ser equivocada debido a alteraciones que afectan la decisión.
 - El aprendizaje es un proceso de creación de conocimiento y no sólo de consumo de conocimientos. Las herramientas de aprendizaje y las metodologías deberían de sacar provecho de esta característica del aprendizaje.
- El conectivismo es una teoría alternativa a las teorías de aprendizaje instruccionales donde la inclusión de la tecnología y la identificación de conexiones como actividades de aprendizaje, empieza a mover a las teorías de aprendizaje hacia la edad digital. Es la teoría que defiende que el aprendizaje (definido como conocimiento aplicable)

puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento. En síntesis, el conectivismo presenta un modelo de aprendizaje que reconoce los movimientos tectónicos en una sociedad en donde el aprendizaje ha dejado de ser una actividad interna e individual. La forma en la cual trabajan y funcionan las personas se altera cuando se usan nuevas herramientas.

El área de la educación ha sido lenta para reconocer el impacto de nuevas herramientas de aprendizaje y los cambios ambientales, en la concepción misma de lo que significa aprender. El conectivismo provee una mirada a las habilidades de aprendizaje y las tareas necesarias para que los aprendices florezcan en una era digital. Algunas de las características identificadas en la teoría con:

- Un modelo de aprendizaje e la tecnología de la era digital
- El aprendizaje ha dejado de ser una actividad individual
- El ente (organización o individuo) necesitan de un aprendizaje continuo, para lo cual deben mantener "las conexiones"
- Entonces hablamos de nodos (áreas, ideas, comunidades) interconectados. flujo de información abierto
- "La sabiduría es el fenómeno emergente de una red, donde los nodos son la información y el conocimiento la conexión"
- La actualización e innovación (la intención - reto) El conocimiento completo no puede existir en la mente de una sola persona (niveles de evidencia)
- Aprendizaje autónomo
- Es una teoría del aprendizaje que pretende explicar los cambios producidos en la era del conocimiento por las TICs.

- Se basa en que el proceso de aprendizaje no ocurre solo en el individuo, sino que es un proceso de la sociedad y las organizaciones.
- Implica en el proceso de aprendizaje no solo valorar el qué aprender y el cómo, sino también el dónde. - El conocimiento se construye compartiendo los conocimientos, y puede estar tanto dentro como fuera de los individuos.
- En definitiva considero que es una teoría del aprendizaje que pretende responder a la necesidad de explicar los cambios y nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje de la sociedad del conocimiento.

Objetivos educativos que se plantea

La palabra clave es CONEXIÓN: el aprendizaje presupone mantener conexiones permanentes a tres niveles: entre comunidades especializadas, entre fuentes de información y entre redes. Es crucial y básica la habilidad para ver conexiones entre campos, ideas y conceptos.(mapas conceptuales). La circulación/interconexión de conocimientos es fundamental, porque así se generan los nuevos conocimientos.

Rol del estudiante

En el artículo "la danza de la pedagogía y la tecnología de la educación a distancias" su autor, Terry Anderson, plantea una la metáfora de la danza para explicar el papel y los cambios de los estudiantes a la luz del conectivismo. La danza de la metáfora sugiere que la tecnología "establece el ritmo y el momento... y la pedagogía, por su parte, define los movimientos" (Anderson, 2005). Como los cambios y los avances se producen tanto en las teorías como en las tecnologías, el estudiante puede ajustar su danza para adaptarse a un nuevo flujo y un nuevo ritmo. La metáfora plantea entonces que el estudiante ya no tienen que quedarse al margen o bailar en la oscuridad, ahora él puede bailar

con cualquier persona, donde quiera, en cualquier momento, junto con pistas de sonido y espectáculos de luz que hacen las veces de recursos educativos abiertos accesibles desde la red. El aprendizaje en esta danza es una experiencia de conexión y aplicación de recursos, en lugar de memorizar todo.

¿Qué significa esto para el papel de los estudiantes? Pues que los estudiantes son incitados a aprender juntos, aprender con el otro, mientras mantiene el control sobre su tiempo, su espacio, sus actividades, su identidad. Haciendo uso de herramientas de redes sociales, aprender a su propio ritmo puede ser la clave del éxito. Las herramientas permiten a los estudiantes hacer presencia, comunicarse, colaborar, reflexionar y aprender. Desde esta metáfora se puede ver un rol más activo del estudiante que se caracteriza por:

- Hacer parte de un ambiente auténtico (su ambiente), el cual apropia bajo los parámetros de autorregulación, motivación e intereses comunes.
- Observar y emular prácticas exitosas, creando un banco de lecciones aprendidas.
- Generar pensamiento crítico y reflexivo, tan importante en la sociedad del conocimiento.
- Crear comunidades y hacer parte de comunidades de práctica o redes de aprendizaje.
- Ser el punto de partida de un proceso de aprendizaje.
- Tomar decisiones sobre lo que quiere aprender, cómo lo va a aprender y con quien lo va a aprender.
- Tener el control de su aprendizaje y hacer conexiones con otros para fortalecerlo.
- Construir redes y ambientes personales de aprendizaje.
- Evaluar y validar la información para asegurar su pertinencia y credibilidad.

Rol del docente

El profesor formado desde los otros enfoques teóricos y acostumbrados a las clases presenciales habituales no está preparado para estos nuevos escenarios de aprendizaje. Por ello se exige una reformulación de su papel y para ello es pertinente tener en cuenta que:

- Debe fomentar sistemas en el que facilite la creación de conexiones.
- Debe validar la calidad de las conexiones que establece el aprendiz.
- Debe fomentar en el aprendiz la habilidad y el deseo de continuar la construcción de sentido.
- Debe saber participar en comunidades de prácticas auténticas.
- Debe Incentivar en los estudiantes la investigación e inmersión en las redes de conocimiento.
- Debe dar el control a los estudiantes para que estos tomen el control de su propio aprendizaje.
- Debe de enseña al estudiante cómo identificar la información del estudiante de la que no lo es.
- Debe enseñar cómo organizar y aplicar la información encontrada por los estudiantes.
- Debe de indicarle al estudiante la mejor manera de comunicarse y de pedir ayuda a los expertos.

La interacción entre estudiantes

El conectivismo reconoce que el aprendizaje reside en un colectivo de opiniones individuales. El conocimiento esta ahí en cada uno de nosotros y lo que hacemos es buscarlo cuando lo necesitamos a su vez que colaboramos en la construcción del conocimiento de otros por todo este concepto de redes de conocimiento, sociales de aprendizaje. No lo sabemos todo el conocimiento está ahí para cuando lo necesitamos.

El conectivismo es la fundamentación de las llamadas "Redes de aprendizaje" que son consideradas la tendencia actual del e-learning, según comenta Stephen Downes en su ponencia sobre la realidad del aprendizaje virtual.

Según Siemens, la ecología y las redes de aprendizaje son estructuras que permiten el aprendizaje personalizado y continuo, y deben *ser consideradas en el diseño instruccional*. Las comunidades de aprendizaje, fuentes de información y los individuos pueden considerarse nodos o puntos de conexión en una red. Estas redes se dan dentro de una ecología de aprendizaje y son claves al diseñar nuevos ambientes de aprendizaje en la era digital.

La relación docente-alumnos

Siemens y Downes argumentan que el conocimiento no es algo que se encuentra en la cabeza de los profesores y que puede ser trasvasado a la de los alumnos. El papel del profesor no reside tanto en construir con el alumno un conocimiento nuevo sino en gestionar y facilitar las herramientas necesarias para que, en un contexto de aprendizaje amplio, puedan establecerse el máximo número de conexiones posibles: conceptuales, sociales, personales, entre otras.

En este contexto el conectivismo plantea una nueva forma de abordar el proceso de aprendizaje, se debe romper con la relación tradicional entre profesor y estudiante, en donde el primero es quien tiene el saber y el segundo lo recibe de manera pasiva. Ahora el aprendizaje es más conversacional, colaborativo, cooperativo y el docente debe ser facilitador para que los estudiante construyan buenas conexiones de aprendizaje.

El aprendizaje es construido entre todos, compartiendo, creando, relacionando conceptos y tanto el estudiante como el facilitador aportan información y conocimiento al grupo. Aunque la relación es

horizontal, el papel del facilitador (docente) siempre será la de orientar en el aprendizaje.

3.2 SISTEMAS TECNOLÓGICOS

A) INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN EL AREA DES COMUNICACIÓN

Área de Comunicación

El área de comunicación en la secundaria fortalece la competencia comunicativa desarrollada por los estudiantes en Educación Primaria para que logren comprender y producir textos diversos, en distintas situaciones comunicativas y con diferentes interlocutores, con la finalidad de satisfacer sus necesidades funcionales de comunicación, ampliar su acervo cultural y disfrutar de la lectura o la creación de sus propios textos. Así mismo, se promueve una reflexión permanente sobre los elementos lingüísticos y no lingüísticos que favorecen una mejor comunicación, la misma que, en este nivel, enfatiza los aspectos académicos y científicos. El área de Comunicación también brinda las herramientas necesarias para lograr una relación asertiva y empática, solucionar conflictos y llegar a consensos, condiciones indispensables para una convivencia armónica.

a. Propósito del Área de Comunicación

El área persigue el dominio del castellano para promover la comunicación entre todos los peruanos, pero igualmente, promueve el respeto por las formas expresivas propias de cada comunidad, valorando así, la diversidad lingüística del país. En este sentido, se aspira a que los estudiantes dominen su lengua materna, sea la originaria o el castellano. Por otro lado las capacidades comunicativas permiten a los estudiantes acceder a múltiples aprendizajes, útiles para interactuar e un mundo altamente cambiante y

de vertiginosos avances científicos y tecnológicos. El área también persigue que los estudiantes se familiaricen con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, lo cual implica conocer y manejar otros códigos, como las imágenes fijas o en movimiento, o los códigos necesarios para la comunicación de las personas con necesidades especiales, atendiendo así a la educación inclusiva.

b. Competencias del Área de Comunicación

- Expresión y comprensión oral

Consiste en expresarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales.

- Comprensión de textos

Consiste en otorgar sentido a un texto a partir de las experiencias previas del lector y su relación con el contexto. Este proceso incluye estrategias para identificar la información relevante, hacer inferencias, obtener conclusiones, enjuiciar la posición de los demás y reflexionar sobre el proceso mismo de comprensión, con la finalidad de autorregularlo.

- Producción de textos

Consiste en elaborar textos de diferente tipo con el fin de expresar lo que sentimos, pensamos o deseamos comunicar. Esta capacidad involucra estrategias de planificación, de textualización, de corrección, revisión y edición del texto. También incluye estrategias para reflexionar sobre lo producido, con la finalidad de mejorar el proceso.

B) ROL DEL PROFESOR DE COMUNICACIÓN EN EL ÁMBITO DE LAS TIC: RETO PARA LA EDUCACIÓN EN LA CONTEMPORANEIDAD

La globalización exige una constante actualización en el dominio de conocimientos y habilidades. En consecuencia, se hace necesaria una formación constante, en el cual se aprenden las destrezas elementales necesarias para desenvolverse en el terreno social y laboral, sino una formación continuada a lo largo de toda la vida. Por ello, en nuestra actual sociedad peruana del conocimiento considerada como una sociedad del aprendizaje a lo largo de toda la vida, la educación y la formación se convierten en factores clave.

A tal fin, se ha hecho necesaria una nueva reconceptualización de la formación académica basada en el aprendizaje del alumno y en el diseño de herramientas metodológicas que favorezcan la adquisición de habilidades y estrategias para la gestión, análisis, evaluación y recuperación de información, tanto electrónica como convencional que aborden los retos de la innovación en las formas de generación y transmisión del conocimiento, apostando por una formación a lo largo de toda una vida.

. En este contexto, el objetivo planteado en este trabajo es analizar las desventajas de la falta de uso de las TICs como estrategia didáctica en la enseñanza aprendizaje y como esto afecta al rendimiento académico de los alumnos en el curso de comunicación de los alumnos del 3er grado de educación secundaria. Como se puede apreciar al hacer uso del webquest donde se consituyen actividades donde se utilizan información del Internet sobre un tema en específico pero que son adecuadas para desarrollar las capacidades que esperamos de dicha sesión de clase.

C) ELEMENTOS DEL WEBQUEST

Webquest

El *Webquest* es una herramienta que forma parte de una metodología para el trabajo didáctico que consiste en una

investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de Internet, que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos e incluye una evaluación auténtica. El antecedente de estas actividades lo constituye el uso de retos (challenging learning) en el desarrollo de ambientes de aprendizaje basados en tecnologías de la información que aplican desde 1980.

Los Webquest son utilizados como recurso didáctico por los profesores, puesto que permiten el desarrollo de habilidades de manejo de información y el desarrollo de competencias relacionadas con la sociedad de la información.

Un Webquest se construye alrededor de una tarea atractiva que provoca procesos de pensamiento superior. Se trata de hacer algo con la información. El pensamiento puede ser creativo o crítico e implicar la solución de problemas, enunciación de juicios, análisis o síntesis. La tarea debe consistir en algo más que en contestar a simples preguntas o reproducir lo que hay en la pantalla. Idealmente, se debe corresponder con algo que en la vida normal hacen los adultos fuera de la escuela.

Para desarrollar un Webquest es necesario crear un sitio web que puede ser construido con un editor HTML, un servicio de blog o incluso con un procesador de textos que pueda guardar archivos como una página web. No hay que confundir una *Webquest* con "caza del tesoro". Una "caza del tesoro" tiene también utilización como recurso educativo pero es más sencilla. En ella se plantean una serie de preguntas sobre un tema que se pueden contestar visitando unos enlaces de otras páginas relacionadas con el tema. Muchas veces se hace una pregunta principal al final para comprobar los conocimientos adquiridos sobre el tema.

En Brasil existen diversas experiencias sobre trabajo con Webquest publicadas en el sitio de la Escola do Futuro, Colegio SAA, Colégio Dante Alighieri, Mackenzie, SENAC y Colégio Marista de Maceió.

a. Tipos de Webquest

Corta duración

- Objetivo: La meta educacional de un Webquest a corto plazo es la adquisición e integración del conocimiento de un determinado contenido de una o varias materias.
- Duración: Se diseña para ser terminado de uno a tres períodos de clase.

Larga duración

- Objetivo: Extensión y procesamiento del conocimiento (deducción, inducción, clasificación, abstracción, etc)
- Duración: Entre una semana y un mes de clase

Miniquest

- Objetivo: Es una versión de las Webquest que se reduce a sólo tres pasos: introducción (Escenario), tarea y resultado (Producto). Es una buena manera de iniciar al alumnado en la utilización de las TIC.
- Duración: Se puede llevar a cabo en 50 minutos.

b. Las partes de un Webquest

1. Introducción

La introducción es un texto corto con información básica que prepara el escenario para la acción que se espera de los alumnos y suscita su interés a través de una variedad de recursos. El concepto orientador de este componente es la motivación y su meta hacer la actividad atractiva y divertida para los estudiantes. El texto introductorio debe ser una pieza de comunicación que busque relacionar los probables intereses de los alumnos con el tema de estudio.

2- Tarea

La Tarea es la parte más importante de la Webquest. Es una descripción formal de algo realizable e interesante que los

estudiantes deberán haber llevado a cabo al final de la Webquest. Esto podría ser un producto tal como una presentación multimedia, una exposición verbal, una cinta de video, construir una pagina Web o realizar una obra de teatro. Le ofrece al estudiante una meta y un enfoque, y concreta las intenciones curriculares. El concepto central de las tareas es la autenticidad, su relación con el mundo real. Como escribía Larsen (1988):

Parece que el uso de las nuevas tecnologías esta generando una paradoja: las escuelas poseen un herramienta poderosa para resolver problemas: ¿pero que problemas pueden ser resueltos? Como las escuelas están alejadas de las dimensiones importantes de la vida de la sociedad, muchos de los problemas que los alumnos están intentado resolver en el ámbito escolar son de carácter abstracto y artificial.

Además de autenticidad, la tarea exige la transformación de la información disponible en conocimiento adecuado para la solución de un problema o la creación de un nuevo producto.

La tarea se puede centrar en preguntas a responder, resúmenes para crear, problemas para solucionar, posiciones para ser formuladas y defendidas, etc. Dodge, en su artículo "Tareonomía del Webquest: Una taxonomía de las Tareas", describen los 12 tipos de tareas más comunes y se sugieren algunas formas para optimizar su utilización:

Tareas de repetición

Se busca que los estudiantes absorban algún tipo de información y que demuestren luego haberla entendido. Los informes de investigación de este tipo son actividades muy fáciles que no generan mucho avance en la práctica educativa, pero que pueden ofrecer una introducción fácil al uso de la Red como fuente de información. Los estudiantes pueden reportar lo que han aprendido a través de presentaciones en Power Point, afiches o informes cortos.

En este tipo de tareas, el formato y el vocabulario del informe deben diferir significativamente de lo leído por los estudiantes (es decir, el informe no fue hecho cortando y pegando); a los estudiantes se les da margen sobre lo que deben informar y sobre la manera de organizar sus hallazgos y debemos solicitar y apoyar en los estudiantes habilidades para resumir, extraer y elaborar.

Tareas de recopilación

El trabajo consiste en tomar información de varias fuentes y ponerla en un formato común produciéndose una transformación de la información recopilada. Este tipo de tarea familiariza a los estudiantes con un cuerpo de contenido y les permite practicar la toma de decisiones de selección práctica y explicarlas, así como también organizar, dividir y parafrasear la información tomada de varias fuentes en diversidad de formas. La recopilación resultante podría publicarse en la Red o ser algún producto tangible.

Tareas de misterio

Se presenta un tema o actividad encubriéndolo dentro de un acertijo o historia de detectives. El misterio no puede ser resuelto simplemente encontrando la respuesta en una página determinada, sino que requiere que el alumno absorba la información proveniente de varias fuentes, agrupe la información haciendo interferencias o generalizaciones cruzando varias fuentes de información, elimine las pistas falsas que podrían parecer inicialmente posibles respuestas pero que se desbaratan con un examen más detenido.

Las tareas de misterio en cierta forma no parecen auténticas debido a la ficción que requieren, aunque vale la pena utilizarlas porque logran captar y mantener el interés del alumno.

Tareas periodísticas

Se solicita a los estudiantes que actúen como reporteros para cubrir un evento. La tarea incluye la recolección de hechos y la organización de estos en un recuento que encaje dentro de uno de los géneros tradicionales de noticias o reportajes. En este tipo de tareas se valora más la precisión que la creatividad. Se busca que los alumnos maximicen la exactitud utilizando múltiples versiones de un evento, amplíen su comprensión incorporando opiniones divergentes dentro de su relato, profundicen su comprensión utilizando fuentes de información básicas y examinen sus propios prejuicios y disminuyan su impacto en sus escritos.

Tareas de diseño

Requiere que los estudiantes creen un producto o plan de acción que cumpla con una meta predeterminada y funcione dentro de restricciones preestablecidas, dejando espacio para la creatividad y promoviéndola dentro de esas limitaciones.

Se solicita al alumno que describa un producto que realmente necesita alguien en algún sitio, las limitaciones de recursos o de otro tipo con las que se enfrentan los diseñadores reales de esos productos.

Tareas de productos creativos

Se centran en que los estudiantes produzcan algo dentro de un formato determinado. Son menos predecibles y sus resultados finales más indefinidos que las tareas de diseño. Los criterios de evaluación para estas tareas deben enfatizar la creatividad y autoexpresión, así como la satisfacción de los criterios específicos para el género elegido. Las restricciones son la clave y van a diferir dependiendo del producto creativo y del tópico en el que se va a trabajar. Tales restricciones pueden incluir requisitos como: precisión histórica, adherencia a un estilo artístico particular, uso

de las convenciones de un formato particular, consistencia interna, limitaciones en extensión, tamaño o alcance.

Tareas para construcción de consenso

La esencia de la tarea de construcción de consenso requiere que, en la medida de lo posible, se articulen, consideren y acomoden los diferentes puntos de vista. En este tipo de tareas se involucrar a los estudiantes en la obtención de diferentes perspectivas mediante el estudio de diferentes grupos de recursos, basarse en diferencias de opinión auténticas, expresadas en la realidad por alguien en alguna parte, fuera de los muros del salón de clase y culminar en el desarrollo de un reporte conjunto dirigido a una audiencia específica (real o simulada), realizado en formato análogo a alguno utilizado en el mundo real, fuera del salón de clase.

Tareas de persuasión

Se solicita a los estudiantes desarrollar una argumentación convincente que se base en lo que han aprendido. Las tareas de persuasión pueden incluir la presentación ficticia ante una audiencia del consejo de la ciudad o ante un tribunal; escribir una carta, editorial o informe de prensa; producir un afiche o un video diseñado expresamente para influenciar las opiniones.

En este tipo de tarea los estudiantes trabajan para convencer a una audiencia externa sobre un punto de vista determinado, lo que es diferente de la persuasión y el acomodo internos que se suceden en las tareas de construcción de consenso.

Tareas de autoconocimiento

El objetivo es lograr un mayor conocimiento de si mismo, conocimiento que pueda ser desarrollado por medio de una exploración guiada de recursos en línea y fuera de ella. Compromete al estudiante a responder preguntas sobre si mismo que no tienen respuestas cortas. Estas tareas podrían

desarrollarse alrededor de: metas a largo plazo, temas éticos y morales, auto mejoramiento, apreciación del arte, respuestas personales a la literatura.

Tareas analíticas

Una tarea analítica ofrece una forma de desarrollar ese conocimiento. En las tareas analíticas se solicita a los estudiantes observar cuidadosamente una o más cosas y encontrar similitudes y diferencias con el objeto de descubrir las implicaciones que tienen esas similitudes y diferencias. Podrían buscar las relaciones de causa y efecto entre variables y se les solicitaría discutir su significado.

Tareas de emisión de un juicio

Presentan al estudiante una cantidad de temas y se le solicita clasificarlas o valorarlas, o tomar una decisión informada entre un número limitado de opciones.

Tareas científicas

En este tipo de tareas los alumnos deben realizar hipótesis basadas en el entendimiento de la información básica que ofrecen las fuentes en línea y fuera de ella, poner a prueba las hipótesis recopilando datos de fuentes preseleccionadas, determinar si las hipótesis fueron sustentadas y describir los resultados y sus implicaciones en el formato estándar de un reporte científico.

Lo importante para este tipo de tareas es encontrar las preguntas que pueden ser exploradas con el tipo de datos disponibles en línea, que no sean tan obsoletos, que no puedan relacionarse con el plan estándar del currículo y no sean tan conocidos de tal forma que el manejo de los números no se convierta en un simple ejercicio mecánico.

3. Procesos

El proceso describe los pasos que los alumnos deben seguir para completar la tarea y pueden incluir estrategias para dividir la tarea en subtareas. Dentro de la perspectiva constructivista el proceso es visto como un andamiaje que da seguridad a los aprendices para que estos elaboren un conocimiento capaz de resolver el problema propuesto por la tarea.

El Proceso de una Webquest supone una trama que envuelve al alumno en papeles de especialistas (roles) cooperando para resolver un problema de interés común. Eso exige algunas dosis de creatividad ya que los papeles sugeridos que deberán ser desempeñados por los alumnos deben tener un mínimo de credibilidad. El aprendizaje cooperativo exige encuentros de “expertos” que dominan diferentes dimensiones del conocimiento necesario para ejecutar una tarea. El rol debe llevar al alumno a estudiar seriamente el asunto de su responsabilidad al definirse en base a conocimientos. El desafío de la construcción de un Proceso es el de articular diversos punto de vista relativos al tema de estudio, para que los alumnos puedan negociar significados sobre nuevos conocimientos

Incluido en el proceso se deben presentar los Recursos. Éstos consisten en una lista de sitios Web que el profesor ha localizado para ayudar al estudiante a completar la tarea. Son seleccionados previamente para que el estudiante pueda enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva. No necesariamente todos los recursos deben estar en Internet. Con frecuencia, tiene sentido dividir el listado de recursos para que algunos sean examinados por todo el grupo, mientras que otros corresponden a los subgrupos de estudiantes que representarán un papel específico o tomarán una perspectiva en particular.

Algunos modelos para realizar Webquests proponen en este punto la dirección o guía que el docente pueda brindar a sus

estudiantes para explicarles la forma de administrar su tiempo a lo largo del desarrollo de la Tarea. Mediante la construcción de ayudas visuales como Mapas Conceptuales o diagramas que sirvan como bitácora, se muestra al estudiante la forma de conducir la realización de la tarea.

4. Evaluación

El componente evaluación pasó a integrar la estructura de las Webquest en el año 1998. La evaluación sitúa los niveles de desempeño que pueden ser alcanzados dentro de cada característica importante del producto elaborado por los aprendices. Como señala Wiggins (1991), la evaluación autentica se dirige a la verificación de las capacidades de los alumnos en la producción de respuestas bien acabadas, completas y basadas en buenos argumentos, en una manifestación de buenos desempeños, o en la confección de productos.

La evaluación autentica en el ámbito de una Webquest tiene como foco principal la cualidad del producto creado por los alumnos, basada en referencias de lo que se exige a las personas fuera de la escuela. Los estándares usados deben ser justos, claros, consistentes y específicos para el conjunto de tareas. Una forma de evaluar el trabajo de los estudiantes es mediante una plantilla de evaluación (Rubric en inglés). En ellas, dependiendo del nivel de los alumnos y del tipo de actividad se hará una descripción de lo que se va a evaluar y de cómo se hará. Sin embargo, nada impide que además de las rubricas necesarias se utilicen otros recursos evaluativos.

5. Conclusiones

El componente conclusiones reitera aspectos abordados en la introducción, resume la experiencia y estimula la reflexión acerca del proceso de tal manera que el alumno extienda y generalice lo aprendido.

6. Créditos y referencias

Los recursos utilizados para esta actividad tienen un autor. Por ello, las normas de etiqueta en el ciberespacio y la más elemental educación señalan que deben mencionarse las fuentes de los documentos necesarios para desarrollar la webquest. Es el lugar indicado para agradecer los asesoramientos y colaboraciones y también donde dar referencia exacta y detallada de los autores y lugares de donde hemos extraído información relevante, ya sean de Internet, Bibliografía y otros.

7. Guía didáctica para profesores

Generalmente, una vez realizada la webquest, ésta debería publicarse en Internet para que otros profesores puedan utilizarla y readaptarlas a sus clases. Para ellos, se diseña esta guía didáctica donde se especifica:

- Los Objetivos Curriculares en general, del área concreta o transversales.
- Los distintos tipos de contenidos: procedimientos, conceptos, actitudes...
- Las competencias básicas en TIC que tenemos previsto trabajar en la webquest.
- El nivel educativo más adecuado para el cual ha sido diseñada esta webquest.
- El área o áreas curriculares implicadas.
- El tiempo previsto para la realización de las sesiones, la duración total prevista.
- Los profesores y otras personas con los cuales se deberá colaborar.
- La organización de los alumnos: los roles, la formación de los grupos, los cambios de grupos...
- Los conocimientos previos que los alumnos deben tener respecto al tema y respecto a las TIC.
- El material previsto: maquinaria, programas, bibliografía, etc.

- La organización más adecuada del espacio del espacio.
- También podemos hacer sugerencias respecto a las adaptaciones o variaciones según las características de los alumnos, etc

3.2 PROPUESTA OPERACIONAL

MODELO WEBQUEST

Los alumnos al recibir la sesión de clase sobre los diversos temas que se tienen que desarrollar según lo programado muchas veces no alcanzan a desarrollar las capacidades que esperamos. A través de una evaluación de proceso podemos identificar esta deficiencia por ello es importante supervisar a través de observación e intervención escrita y oral el desarrollo del aprendizaje de los alumnos.

Nuestra función como maestros es reconocer donde esta la falla en nuestra sesión de clase para poder mejorar y lograr un aprendizaje optimo por parte de los alumnos. Es asi que utilizamos otras estrategias didácticas intentando superar la deficiencia.

Por ello es que se hace esta propuesta de utilizar la tecnología como parte de una estrategia. La web que se pretende construir para la sesión de aprendizaje n° 1 es la siguiente:

LA TEORÍA LITERARIA



Lic. Juana Condori Perca
juana080@hotmail.com



INTRODUCCION

ESTRUCTURA

- INTRODUCCIÓN
 - TAREA
 - PROCESO
 - RECURSOS
 - EVALUACIÓN
 - CONCLUSIONES
- GUÍA PARA EL PROFESOR**

La poesía esta realizada gracias a elementos que se necesitan conocer para poder lograr dar un mensaje armonioso. Por ellos es importante conocer el fondo y la forma a través de la teoría literaria.

En este trabajo se desarrollará todo sobre teoría literaria para poder realizar un poema.

TAREA



ESTRUCTURA

- INTRODUCCIÓN
 - TAREA
 - PROCESO
 - RECURSOS
 - EVALUACIÓN
 - CONCLUSIONES
- GUÍA PARA EL PROFESOR

- La tarea consiste en conocer los conceptos de forma y fondo.
- El resultado del aprendizaje es que deberán presentar unas diapositivas en las que explica la clasificación de los elementos tanto en fondo y forma de las poesías.

PROCESO

ESTRUCTURA

- INTRODUCCIÓN
 - TAREA
 - PROCESO
 - RECURSOS
 - EVALUACIÓN
 - CONCLUSIONES
- GUÍA PARA EL PROFESOR



Para realizar la siguiente tarea deben seguir los siguientes pasos:

1. Hacer grupos de tres alumnos.
2. Individualmente revisar el material propuesto en RECURSOS.
3. Si cree necesario buscará otras fuentes.
4. Cada alumno elegirá la clasificación que crea conveniente y luego decidirán cual presentarán.
5. Realizarán un ejemplo de poema usando una de las clasificaciones.

RECURSOS

ESTRUCTURA

- INTRODUCCIÓN
 - TAREA
 - PROCESO
 - RECURSOS
 - EVALUACIÓN
 - CONCLUSIONES
- GUÍA PARA EL PROFESOR

■ Para realizar la tarea debe utilizar los siguientes recursos:

<http://www.rinconcastellano.com/tl/generoslit.html#>

<http://analisisliterarioupelipb.blogspot.com/>

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Fondo-y-Forma-De-Un-Texto/1842190.html>

<http://www.personal.psu.edu/users/s/a/sam50/vocabLIT.htm>

<http://imagenes.mailxmail.com/cursos/pdf/5/textos-literarios-corrientes-generos-formas-expresion-28555.pdf>

<http://es.scribd.com/doc/96771978/Formas-Que-Adopta-El-Texto-Literario>

<http://letreamos.comxa.com/Apuntes/Recursos%20Literarios.pdf>

Si estima conveniente puede consultar otras fuentes o recursos.

EVALUACIÓN

ESTRUCTURA

- INTRODUCCIÓN
- TAREA
- PROCESO
- RECURSOS
- EVALUACIÓN
- CONCLUSIONES

GUÍA PARA EL PROFESOR



■ Se evaluará de la siguiente manera:

a) **MUY BUENO**

Tiene concepto claro, clasificación adecuada y ejemplos propios.

a) **BUENO**

Tiene concepto copiado, clasificación adecuada y ejemplos de otros autores.

a) **REGULAR**

La mayoría de los contenidos son copiados y no de producción propia.

■ Individualmente la evaluación sera a través de la creación de un poema.

CONCLUSIONES

ESTRUCTURA

- INTRODUCCIÓN
- TAREA
- PROCESO
- RECURSOS
- EVALUACIÓN
- CONCLUSIONES

GUÍA PARA EL PROFESOR

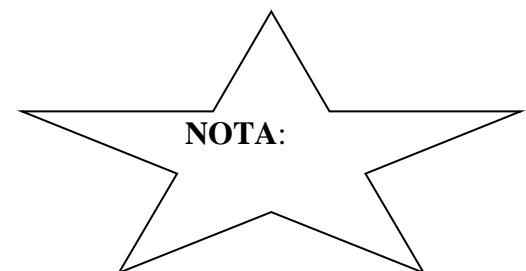
- La mejor forma de aprender es investigando, leyendo y sobre todo haciendo.
- Si hay alguna duda o sugerencia para realizar mejor el trabajo no dude en hacer llegar sus inquietudes para un aprendizaje logrado.

PRUEBA DE COMUNICACIÓN N° 1
TEORIA LITERARIA

Nombres y Apellidos:

Grado y Sección:

Fecha:



1. Mencionar los elementos del fondo de una poesía (5ptos)
2. Mencionar los elementos de la forma de una poesía(5 ptos)
3. Realizar la creación de un poema de dos estrofas utilizando el fondo y forma adecuado, tema libre. (10 ptos)

CAPITULO III

3.0 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS TEST APLICADOS A LOS ALUMNOS DEL 3ER AÑO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA SECCIÓN “D”, “E” DE LA I.E. “DR. LUIS ALBERTO SANCHEZ”

CUADRO N° 01 ENCUESTA DOCENTES

Uso de las tics

	Profesores	%
SI	5	17
NO	25	83
TOTAL	30	100

Uso de aula de computo

	Profesores	%
SI	12	40
NO	18	60
TOTAL	30	100

Uso de tics es favorable?

	Profesores	%
SI	10	33
NO	20	67
TOTAL	30	100

Realizaste uso de tics este bimestre

	Profesores	%
SI	4	13
NO	26	87
TOTAL	30	100

Por que no haces uso de las tics

	Profesores	%
No se usar las tics	11	37
No tengo tiempo	15	50
La I.E. no tiene equipo	1	3
Otros	3	10
TOTAL	30	100

- De la encuesta aplicada a 30 docentes el 83% no hacen uso de las Tics para la elaboración de sus sesiones de clase y un 17% si lo hace.
- Un 40% indican que si han pensado en utilizar el aula de computo para realizar sus sesiones de clase y un 60% que no lo han pensado como una posibilidad.
- A la pregunta cree que las Tics son favorables en el aprendizaje un 33% dicen que si y un 67 % que no debido a que genera distracción en los alumnos.
- A la pregunta el porqué no hace uso de las tics las respuestas fueron no saber usarlas un 37%, no tener tiempo un 50%, la I.E. no tiene equipos un 3% y otros motivos un 10%.

CUADRO N° 02 ENCUESTA A ALUMNOS

Usas internet para hacer tu tareas

	Profesores	%
SI	52	100
NO	0	0
TOTAL	52	100

Tus profesores usan algún medio informático para realizar sus clases

	Profesores	%
SI	12	23
NO	40	77
TOTAL	52	100

Es difícil encontrar la información en

internet

	Profesores	%
SI	41	79
NO	11	21
TOTAL	52	100

Te gustaría que el profesor diera paginas de internet para buscar la información

	Profesores	%
SI	45	87
NO	7	13
TOTAL	52	100

Crees que las clases serian mejor en un laboratorio de computo

	Profesores	%
SI	48	92
NO	4	8
	52	100

Crees que seria bueno tener un aula donde puedan acceder a las paginas creadas por docentes que tengan bibliografía seleccionada para los temas

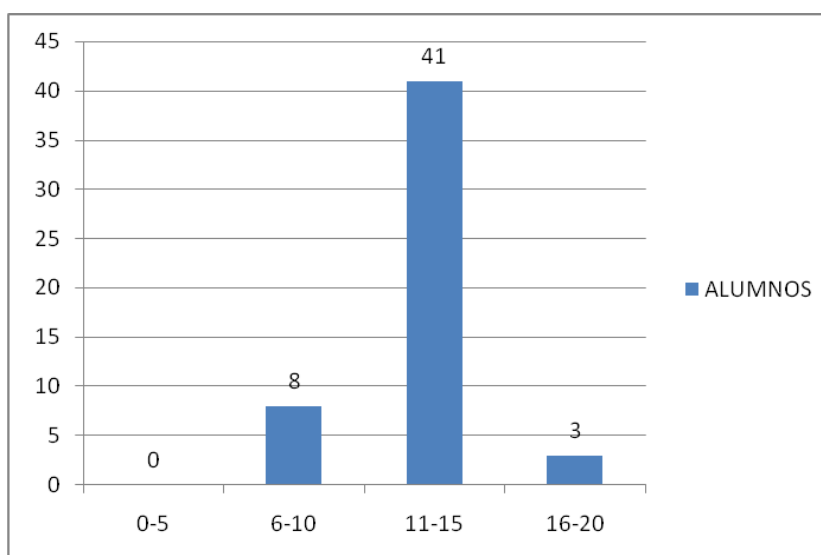
	Profesores	%
SI	52	100
NO	0	0
	52	100

- A la pregunta usas internet para hacer tus tareas las respuesta fueron un 100% si lo usa.
- A la pregunta tus profesores usan algún medio informático para la realización de sus clases un 23% dice que si y un 77% dice que no.
- A la pregunta es difícil encontrar la información en internet un 79% dice que si y un 21% dice que no .
- A la pregunta te gustaría que el profesor diera paginas de internet para encontrar la información, un 87% dijo que si y un 13% que no.
- A la pregunta crees que seria bueno tener un aula donde puedan acceder a las paginas creadas por docentes con bibliografía de los temas realizados un 100% dijo que si.

3.2 CUADRO DE PROMEDIOS COMPARATIVO DE LAS CAPACIDADES DEL PRE TEST

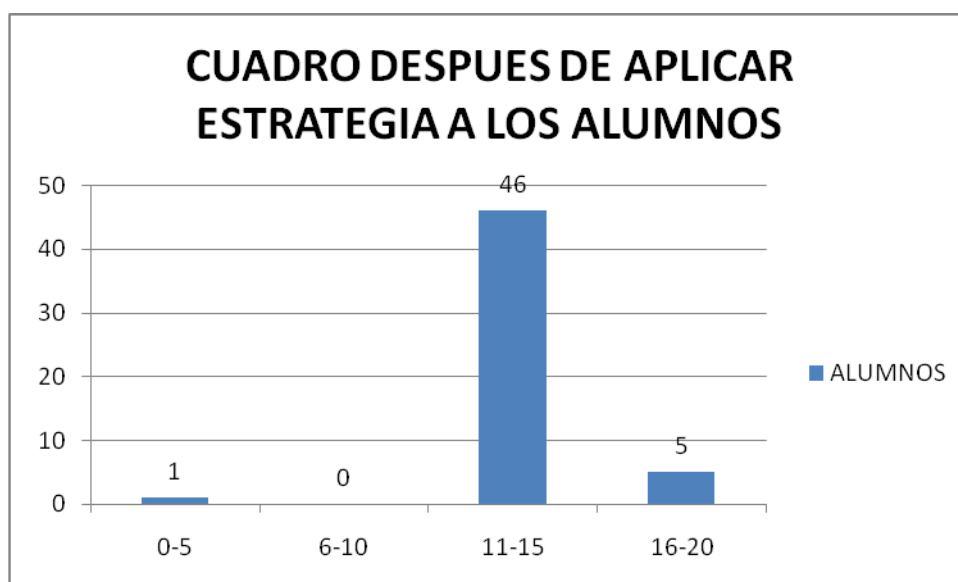
NOTAS ANTES DE APLICAR EL WEBQUEST

NOTAS	ALUMNOS	%
0-5	0	0
6-10	8	15
11-15	41	79
16-20	3	6
TOTAL	52	100



NOTAS DESPUES DE APLICAR EL WEBQUEST

NOTAS	ALUMNOS	%
0-5	1	2
6-10	0	0
11-15	46	88
16-20	5	10
TOTAL	52	100



La propuesta se desarrolló en el área de comunicación en los alumnos del 3er año de secundaria de la I.E. Dr. Luis Alberto Sánchez a 54 alumnos de las secciones “D” y “E”.

Los resultados de la propuesta se determinaron de acuerdo a una encuesta realizada a los docentes (Anexo No 01) primeramente para conocer el uso de estrategias didácticas apoyadas en TICs. Luego una encuesta (Anexo No 02) realizada a los alumnos para conocer sus inquietudes para encontrar la información en Internet sobre los diferentes temas. Y finalmente las notas antes de la aplicación y después de la aplicación de la estrategia didáctica (Anexo No 04).

Los datos obtenidos con la aplicación de la encuesta muestra tuvimos la información que en la I.E. en las diferentes áreas no se toma como

estrategia didáctica el uso de la Tics para el aprendizaje de los alumnos. Con la segunda encuesta a los alumnos se noto las dificultades que tienen para obtener información sobre los diversos temas. Finalmente con las notas antes y después de la aplicación del Webquest nos indica que se obtuvo una mejoría en cuanto a rendimiento académico aunque como se podrá observar en el anexo N° 04.

Se concluye que el desarrollo de la propuesta la aplicación de la estrategia didáctica apoyada en el uso de las TICs –webquest si es un elemento importante para el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de comunicación contribuye a guiar hacia los contenidos que se creen necesarios para lograr las capacidades de los diferentes temas en los alumnos del 3er grado de secundaria.

CONCLUSIONES

1. Se puede concluir que la problemática que cada región puede hallar al realizar su diagnóstico es básico para encontrar las estrategias necesarias para superar dichas carencias o necesidades que demandan los educandos en las diversas instituciones educativas que la componen.
2. Se concluye que las teorías de aprendizaje de los diversos autores nos ilustran las diferentes formas en que se puede lograr aprender o enseñar. Pero cada uno tomando como base un punto de vista diferente y factores que contextuales que también son relevantes para el aprendizaje como es el caso de la tecnología que nos presentan diferentes herramientas que se pueden utilizar para el proceso enseñanza – aprendizaje como es el conectivismo.
3. Se concluye que el desarrollo de la propuesta la aplicación de la estrategia didáctica apoyada en el uso de las TICs –Webquest si es un elemento importante para el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de comunicación contribuye a guiar hacia los contenidos necesarios para lograr las capacidades de los diferentes temas en los alumnos del 3er grado de secundaria.
4. Se concluye que el desarrollo de la propuesta la aplicación de la Estrategia didáctica apoyada con el uso de las TICs –Webquest-, si contribuye a mejorar el rendimiento académico en el área de Comunicación en los estudiantes del 3er año de secundaria debido a que se observó que los educandos estuvieron mejor informados con respecto a los temas que se requería desarrollar.

RECOMENDACIONES

1. El trabajo de investigación se debe realizar previo análisis de los educandos para reconocer los aspectos a trabajar con el webquest y poder indicar la mejora si se da cuando esta estrategia didáctica sea aplicada.
2. Se recomienda aplicar esta estrategia didáctica no solo con un área si no en las diferentes áreas. Además que debe ser continuo para que los alumnos desarrollen las capacidades que deseamos.
3. Se debe realizar una reunión con los padres de familia del salón a aplicar la propuesta para que tomen conocimiento de la importancia del uso del Internet si esta es guiada. Además la I.E. debe facilitar a los estudiantes en los recreos y otros horarios para que los alumnos puedan acceder a estas páginas en un ambiente seguro dentro del colegio.

BIBLIOGRAFÍA.

1. BUNGE, Mario. (1980) *La ciencia su método y su filosofía*. Editorial Siglo XXI. Argentina
2. SIERRA BRAVO, R. (2007) *Técnicas de Investigación Social. Teoría y Ejercicios*. Editorial Thomson. Madrid. España.
3. SARMIENTO SANTANA, Mariela. La Enseñanza de las Matemáticas y las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación Tarragona, Enero 2004.
4. MINISTERIO DE EDUCACION, Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular, 2009.
5. MINISTERIO DE EDUCACION, Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular, 2009.
6. AUSUBEL, D., NOVACK, J. y HANESIAN, H. (1983). *Psicología Educativa*, Trillas. México.
7. CARRETERO, M. (1993). *Constructivismo y educación*. Aique. Argentina.
8. GRABINGER, R. Y DUNLAP, J.C. (1995). *Ambientes ricos para el aprendizaje activo*. En Manual de la investigación para las comunicaciones y la tecnología educativas . Jonassen. Nueva York.
9. VYGOTSKY, L. (1991). *La formación social de la mente*. Martins Fontes S. Paulo, Brasil.

WEBGRAFIA

<http://cetus.saber.ula.ve/bitstream/123456789/24826/1/articulo9.pdf>

http://scholar.google.es/scholar?cluster=519693265247426549&hl=es&as_sdt=0

<http://www.webquest.es/estructura-de-la-webquest>

<http://cetus.saber.ula.ve/bitstream/123456789/24826/1/articulo9.pdf>

http://scholar.google.es/scholar?cluster=519693265247426549&hl=es&as_sdt=0

ANEXOS

ANEXO Nº 1. Encuesta a Profesores.

ENCUESTA A DOCENTES DE LA I.E. DR. LUIS ALBERTO SANCHEZ

OBJETIVO DE LA ENCUESTA: Conocer en que medida utilizan las TICs los docentes como una estrategia didáctica para sus diferentes clases, si lo consideran una opción para una mejor aprendizaje.

Estimado docente: Responder con la mayor sinceridad las preguntas de la encuesta. Los resultados servirán para poder conocer a que se debe el no uso de las TICs en la I.E. en esta época de tecnología y globalización imperante en nuestra sociedad.

1. ¿Cuando preparas tus sesiones de aprendizaje utilizas como herramienta el uso de las tecnologías de información y comunicación?

SI ☐ NO ☐

2. ¿Has pensado usar un aula acondicionada haciendo uso de las computadoras para tus clases?

SI ☐ NO ☐

3. Usar tecnología te parece un factor para alcanzar tus aprendizajes esperados?

SI ☐ NO ☐

4. Has realizado alguna sesión de aprendizaje haciendo uso de las computadoras en este bimestre?

SI ☐ NO ☐

5. Por que no haces uso de las computadoras para realizar tus sesiones de aprendizaje?

a) No se usar las TICs

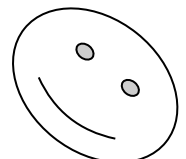
b) No tengo tiempo

c) La I.E. no tiene equipo para realizarla

d) Otros

ANEXO Nº 2. Encuesta a alumnos

GRACIAS POR SU
COLABORACIÓN



**ENCUESTA A ALUMNOS DEL 3ER AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. DR. LUIS
ALBERTO SANCHEZ**

OBJETIVO DE LA ENCUESTA: Conocer en que medida utilizan el Internet como medio para realizar sus diferentes tareas.

Estimado docente: Responder con la mayor sinceridad las preguntas de la encuesta. Los resultados servirán para poder mejorar la enseñanza aprendizaje que realizan los docentes y los beneficiados serán los estudiantes.

1. ¿Usas el Internet para hacer tus tareas?

SI

☐

NO

☐

2. ¿Tus profesores de las diferentes áreas usan algún medio informático para realizar sus clases?

SI

☐

NO

☐

3. ¿Es difícil para ti encontrar la información de acuerdo al tema en el internet?

SI

☐

NO

☐

4. ¿Te gustaría que el profesor diera las paginas de Internet para que la información sea correcta para tu tarea?

SI

☐

NO

☐

5. ¿Crees que sería mejor la clase en una laboratorio de computo sea cual fuera el área ?

SI

☐

NO

☐

6. ¿Crees que sería bueno tener un aula donde todos los alumnos puedan acceder a las páginas creadas por docentes donde tengan una bibliografía ya seleccionada por tema?

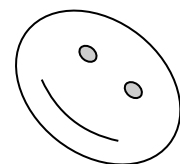
SI

☐

NO

☐

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



ANEXO N° 3. Sesión de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I.- DATOS GENERALES

1.- ÁREA: COMUNICACIÓN 4.- DOCENTES: Juana Condori Perca, Javier Chambe Choque
 2.- SECCIONES: 3ro D - E 5.- FECHA: 16/ al 20/ de Mayo.
 3.- DURACIÓN: 6 horas 6.- BIMESTRE: II 7.- UNIDAD: 3

II.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

CAPACIDAD DE ÁREA PRIORIZADA				
Expresión y comprensión oral	Comprensión de Textos X	Producción de textos		
VALORES		ACTITUDES		
- Responsabilidad <input type="checkbox"/>	- Respeto X	Valora. El intercambio positivo		
- Perseverancia <input type="checkbox"/>				
TITULO DEL TEMA: ¡Aprendiendo sobre la teoría literaria!				
APRENDIZAJES ESPERADOS				
Analiza la estructura de los diferentes poemas y poesías.				
SECUENCIA DIDÁCTICA (estrategias)			RECURSOS	T
<div>-Se inicia la actividad controlando la asistencia.</div> <div>- Responden a la pregunta ¿qué es teoría literaria ?, utilizando la técnica de la lluvia de ideas.</div> <div>- Reciben información sobre teoría literaria : concepto , características, pasos a seguir.</div> <div>-Utilizando la dinámica grupo eligen un poema para analizar .</div> <div>-Se explica el uso de la teoría literaria en todos lo concerniente a los poemas y poesías.</div> <div>-Se les pide que formen grupos de tres para realizar una tarea guiada.</div> <div>Meta cognición: ¿para qué podemos utilizar lo que hoy hemos aprendido? ¿Cómo aplicamos lo aprendido en la vida diaria?</div>			Pizarra	5'
			Plumones	15'
			Cuaderno	40'
				60'
				60'
			Papelotes	
			Video, grabador	60'
			Plumones	30'
EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES				
CRITERIOS		INDICADORES		INSTRUMENTOS
Expresión y comprensión oral Comprensión de textos x Producción de textos		Planifica siguiendo el esquema adecuadamente.		Ficha de evaluación.
EVALUACIÓN DE LA ACTITUD ANTE EL ÁREA				
ACTITUDES		INDICADORES		INSTRUMENTOS
Valora .El intercambio positivo		Pide la palabra para expresar sus ideas.		Ficha de observación

ANEXO N° 4. Notas antes y después de aplicación de la estrategia didáctica



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
Dr. "LUIS ALBERTO SÁNCHEZ"

REGISTRO DEL TERCER AÑO "D"

AREA : COMUNICACIÓN
DOCENTE: LIC. JUANA CONDORI PERCA

PERIODO

:

2011

N° DE ORDEN	CAPACIDADES DE AREA APELLIDOS Y NOMBRES	CAPACIDADES DEL AREA				PROMEDIO FINAL
		1ER BIMESTRE	2DO BIMESTRE	3ER BIMESTRE	4TO BIMESTRE	
1	AGUIRRE SANCHEZ, Janet Queiska	12	13			13
2	AQUINO ISIDRO, Nely Rosmery	14	14			14
3	ATENCIO CALIZAYA, Yudit Angelica	12	14			13
4	CALISAYA CONDORI, Willian Jose	13	14			14
5	COAQUIRA LINARES, Jhonny Paul	12	13			13
6	FERNANDEZ PINTO, Diana Manuela	13	14			14
7	FLORES BAUTISTA, Gonzalo	12	12			12
8	ISIA CHAMBILLA, Javier Eduardo	12	14			13
9	LAURA CALIZAYA, Luis Fernando	13	14			14
10	MAMANI ATENCIO, Luz Venancia	15	15			15
11	MAMANI ROJAS, Marco Antonio	11	12			12
12	MENDOZA PAUCAR, Delia Deysi	10	13			12
13	NINA CASTILLO, Hermelinda	13	15			14
14	PARI CHURA, Franz Cardiny	12	12			12
15	RIVERA CHIPANA, Yon Néstor	11	13			12
16	RUELAS PAREDES, Beckenbahuer Kevin	14	15			15
17	SACARI ACERO, Heber Jhonathan	12	12			12
18	SAMO CCAMA, Lino	11	14			13
19	SANTOS MAQUERA, Victor Raul	13	14			14
20	UCHASARA ALANOCA, Alexander Jhonatan	11	12			12
21	VALDIVIA RIVERA, Jaime Alberto	12	13			13
22	VARGAS QUISPE, Norma Yudith	16	16			16
23	VÁSQUEZ ALFARO, Rogger Jean Pool	10	12			11
24	VELASQUEZ LAURA, Yésica Maribel	13	15			14
25	VELASQUEZ MENESES, Karla Estrella	10	12			11
26	VENTURA CONDORI, Yaneth					



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
Dr. "LUIS ALBERTO SÁNCHEZ"

REGISTRO DEL TERCER AÑO "E"

AREA : COMUNICACIÓN
DOCENTE: LIC. JUANA CONDORI PERCA

PERIODO
:

2011

Nro DE ORDE N	DE AREA	CAPACIDADES APELLIDOS Y NOMBRES	CAPACIDADES DEL AREA				PROMEDIO FINAL
			1ER BIMESTRE	2DO BIMESTRE	3ER BIMESTRE	4TO BIMESTRE	
1		ACERO PERCA, Elías	12	12			12
2		ALBAN TICONA, Jhon Michael	12	12			12
3		BUTRÓN PEREZ, Jorge Luis	12	13			13
4		CALLO RODRIGO, Juliño Joel	13	12			13
5		COAQUIRA CHINO, Lurgia	17	18			18
6		COAQUIRA QUISPE, Yesica	11	14			13
7		CUTIPA ESCOBAR, Ruiz Wilfredo	11	12			12
8		CHAMBILLA RIVERA, David Alberto	10	12			11
9		ESCOBAR LAURA, Yaneth Nivia	15	16			16
10		ESCOBEDO MIRAMIRA, Estefany	13	15			14
11		FLORES JARA, Karen Sheyla	13	13			13
12		GOMEZ AYNA, Miriam	12	16			14
13		HUALPA MAQUERA, Delia Maritza	13	12			13
14		HUAMANÍ CONDORI, Lizbeth	14	12			13
15		JALIRI PATACA, Mayra Noemi	15	13			14
16		LLANOS MAMANI, Maria luz	13	14			14
17		LLANQUE APAZA, Jessica Vilma	14	17			16
18		LLANQUE PACCO, Maritza Yaneth	09	12			11
19		MAMANI ACERO, Yanet	10	14			12
20		NAYHUA FUENTES, Huber	13	13			13
21		QUISPE COAQUIRA, Eloy Percy	12	12			12
22		RAMOS CONDO, Juana Paola	12	13			13
23		TORRES PARI, Yandir Wilson	12	12			12
24		VELASQUEZ LAURA, José Luis	13	14			14
25		VILCA PERCA, Janeth Verónica	09	11			10
26		YUCRA MAMANI, Juan Carlos	10	12			11