

PiensaTIC; Trabajo diario escolar con enfoque social, crítico y tecnológico

SANDRA MILENA RINCÓN GONZÁLEZ, Institución Luis Carlos Galán Sarmiento,
Docente de aula, Acacias, Departamento del Meta (Colombia)

samirigo1977@gmail.com

Enviado el 30-04-2017

RESUMEN

La educación demanda una reestructuración de fondo que parta de la utilización de elementos tecnológicos y de comunicación que permitan una apropiación del conocimiento en pro del conocimiento, del mismo modo estas nuevas tecnologías permiten a los estudiantes la adquisición de las nombradas competencias del siglo XXI, estableciendo un “invento de índole social educocomunicativo” (Javier Echeverría) permitiéndonos romper el paradigma educativo tradicional en aspectos tales como el conocimiento, la evaluación y las relaciones interpersonales dentro de éstas, con la pregunta de investigación: ¿Qué tipo de proceso metodológico de aprendizaje, evaluativo y social se debe implementar mediante el uso de las TIC, de enfoque social, pensamiento crítico y tecnológico dentro de las aulas que permita un ambiente dinámico y flexible para la adquisición de las competencias del siglo XXI¹?, todo esto mediante la utilización de herramientas como las E- learning y B-learnig quienes combinadas dentro de un aula de clase contribuyan a objetivos mancomunados a la generación de un pensamiento crítico, frente al desarrollo tecnológico actual pero dentro de un ambiente académico con un alto grado de responsabilidad social.

Palabras clave

Convergencia, educocomunicativo, aprendizaje-enseñanza, innovación

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia las sociedades han evolucionado y han reforzado sus armamentos y su cultura belicista pero han dejado de lado al sujeto y la sociedad que lo compone. Al referirnos al termino innovación nos viene a la mente hablar de tecnología, esta nos lleva a pensar en computadores, teléfonos y tabletas incluso a recordar la Revolución Industrial con todos sus cambios, pero es cuando se plantea que no solo se puede discutir de innovación en el caso de la tecnología, sino que ahora debe incluirse a las personas, es así que Javier Echeverría considera que la innovación debe abarcar lo social, político y cultural.

Las instituciones han intentado integrar los procesos de educación a distancia y se han planteado estrategias para mantener a los estudiantes en las aulas y que este conocimiento les sea útil para la vida. La modalidad presencial genera espacios de aprendizaje e intenta romper con el paradigma de la educación tradicional, esto ha llevado a que se generen nuevos entornos de enseñanza aprendizaje, como lo plantea

¹Competencias definidas por el consorcio ACT21S (WWW.act21s.orgg), contempladas como: formas de pensar y trabajar para vivir en el mundo actual con responsabilidad.

Casas (1996) al considerar el termino *convergencia* (*término utilizado dentro de e-learning*)“donde las instituciones de modalidad presencial están integrando experiencias de la modalidad a distancia”, estas experiencias de aprendizaje han llevado a diseñar cursos presenciales que se acompañen de experiencias basadas en estrategias de educación a distancia, bien sea sustentadas en un plataforma (web o tools), o solo en algunos servicios de internet, sin contar con una plataforma web para la gestión académica y administrativa (Casas, 1996, 23)

Según los planteamientos de Echeverría (2003) la innovación está enfocada y ha sido enfocada solo a la tecnología y se proyecta desde el 2001 cuando la ONU vio la necesidad de que este término abarcara todos los aspectos de la vida del hombre y que en posteriores reuniones (2005) se llegaran a acuerdos fundamentales en el que la innovación cubriera aspectos tales como; social, político, cultural y educativo.

El término convergencia aclara y fundamenta el proyecto que a partir de estas experiencias y cambios en la estructura curricular, en la estructura (física) y en los procesos de enseñanza aprendizaje. La I. E. Luis Carlos Galán Sarmiento de Acacias (Meta) ha tomado este tipo de propuestas en innovación y generado esos nuevos espacios para lograr un cambio significativo. La institución se ha planteado que este tipo de proyectos ayudan en alguna medida a romper la brecha digital generacional municipal y la cual permita a que nuestros estudiantes transformen su ámbito académico, social y en algunos casos laboral.

La propuesta hecha por Echeverría tiene objetivos claros sobre la innovación social, este considera que al hacer este tipo de propuestas se puede hablar de un invento social ya que como primer objetivo considera que es una revolución tecno científica que modifica las prácticas humanas, incluida la vida cotidiana. El uso de las TIC no solo debe estar enfocado a cumplir procesos, sino que ha de generar transformaciones en el ámbito personal, familiar, local y regional del estudiante o educando. Segundo, los sistemas educativos deben incluir entre sus objetivos la adquisición de esas capacidades TIC. De esta forma se rompe con la brecha digital que separa en algunos casos generaciones y en otros no se da el dialogo bidireccional entre docente y estudiante.

Al comprender o intentar aplicar estas capacidades TIC se encuentran escollos ya que el buen desarrollo de la propuesta no solo es mediada o medida de manera individual sino también de manera colectiva, esto quiere decir que se puede observar la eficacia y las competencias TIC cuando es el estudiante el multiplicador del proceso de enseñanza aprendizaje. El estudiante al ser alfabetizado se convierte en alfabetizador de su hogar, de su comunidad y esto permite la promoción de la alfabetización digital la cual rompa con la brecha digital para que así se logre impartir en todos los niveles de educación.

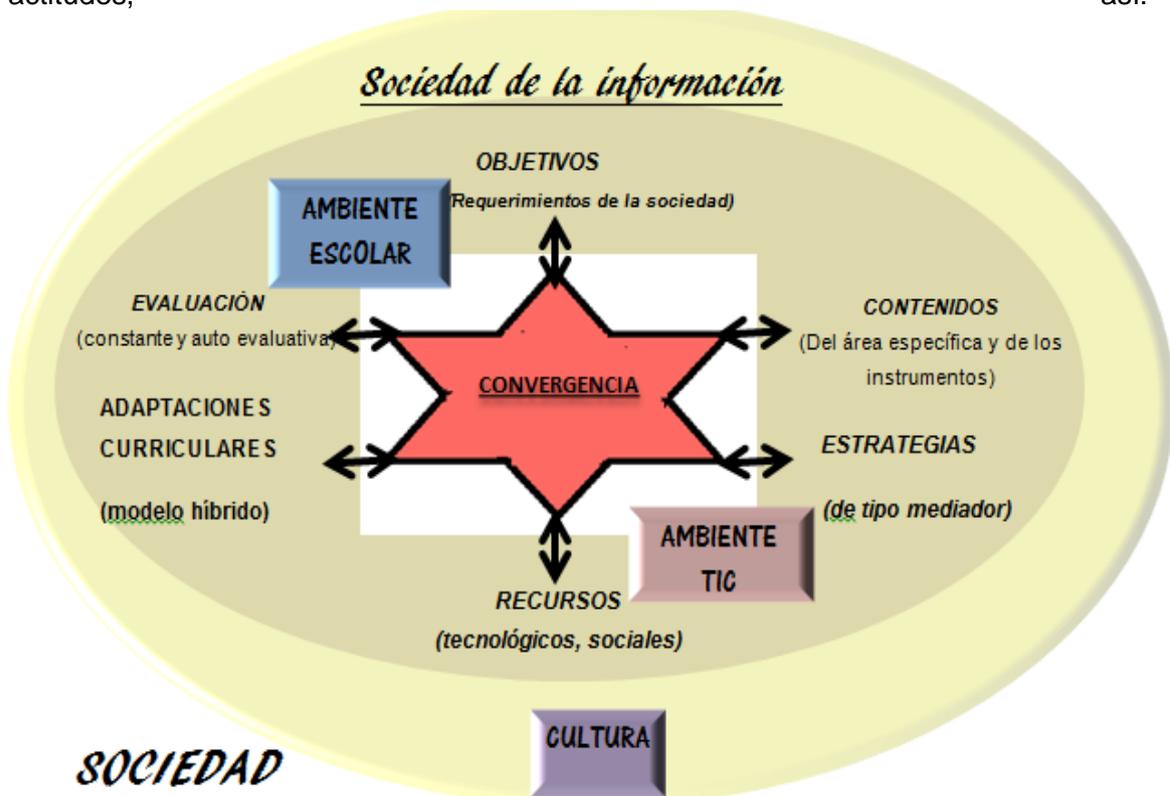
Continuando con los planteamientos de Echeverría (2006) él considera que hay tres acciones que permiten disminuir la brecha digital dentro de la alfabetización digital y que nos sirve para hacer nuestra propuesta de un *invento de índole social educocomunicativo*

- garantizar el acceso y la conexión al espacio electrónico generado por las Tics.
- formar a los usuarios potenciales para que sepan utilizar competentemente las TIC en función de sus necesidades, apetencias y valores; y
- garantizar la universalidad de esta formación TIC para lo cual es preciso adaptar los procesos de aprendizaje a las diversas culturas y lenguas (Echeverría, 2006, 45).

El invento social al que finalmente hacemos nuestra propuesta es que el educando trascienda en los diferentes niveles de educación y que por medio de las TIC estas le sirvan en todos los ámbitos de su vida personal, educativa y en su vida laboral

PROPUESTA METODOLÓGICA: “invento de índole social educomunicativo”

En esta propuesta experimental aplicada se articula la educación dentro de un contexto innovador de índole social, re-direccionando la didáctica de cualquier área inmersa en el ámbito real de la sociedad actual enmarcada dentro de los cuatro elementos que permiten el proceso de educabilidad en el aula que son la concepción del área, las actividades o prácticas dentro del aula, elementos dentro del ámbito comunicativo (TIC) y el marco legal que rige las instituciones, dentro de un marco de implementación en donde prevalece el desarrollo de un pensamiento crítico en un contexto de cultura comunicativa, que permita el desarrollo de individuos integralmente formados para la sociedad actual previsto con las competencias del siglo XXI, vista como una educación b-learning, que permita un acople perfecto entre estudiante, docente, comunidad, herramienta y conocimiento, mediado por un modelo híbrido construido por tres entre el profesor, la escuela y la nación; en otras palabras una unidad de trabajo didáctico en la educación básica y media sometida a la estructura presentada en el gráfico 1, partiendo a su vez de la concepción propia de que el profesor no puede diseñar el aprendizaje (aunque puede facilitararlo, orientarlo, tutorizarlo.etc.), el profesor solo puede diseñar la enseñanza ya que el aprendizaje es una actitud propia del modo que considere más adecuado para obtener sus objetivos, permitiéndole a los estudiantes una nueva actitud ante la vida en donde él es el realmente interesado en desarrollar capacidades diversas que le permitan enfrentar problemas desde su entendimiento, análisis y reflexión individual y grupal. Siguiendo la idea los actores del proceso requieren de nuevas actitudes, así:



Grafica 1

- Tipo de docente: La tic como herramienta educativa ubica al maestro como facilitador del conocimiento un motivador, un mediador entre el estudiante y el conocimiento con la utilización de TIC, por tanto debe ser una persona excelentemente formada en el manejo de tic para poder implementar su uso, debe tener la concepción del aprendizaje continuo pensando en su labor educativa y personal, actitud investigadora, interdisciplinario para fomentar la creación de nuevo conocimiento, fomenta la búsqueda de la novedad, fomentar el auto aprendizaje, debe poseer la capacidad de autoevaluarse tanto personal como profesionalmente cuestionándose constantemente de su labor educativa y por último (aunque son muchas más) ser capaz de dignificar su profesión a sus estudiante y a su institución.
- Tipo de estudiante: el estudiante que maneja su proceso enseñanza aprendizaje con tic debe ser: de mente abierta y gran capacidad de interactuar con todos los medios de comunicación, conocer y comprender los procesos de enseñanza por los que se rige su educación, ser creativo incrementando la productividad y con permanente crecimiento tecnológico, tener la capacidad de desarrollar actividades de todo tipo que contribuya al aprendizaje colaborativo, preocuparse por su entorno, tener la capacidad de llevar a cabo proyectos que mejoren las condiciones de vida de él y su familia.
- Herramientas del aula de clase: es donde más se observan los cambios, en esta como mínimo recurso se debe contar con ordenadores o Tablet o iPad y conexión a la red, aunque sería bueno contar con videobeam, tablero inteligente, lápiz óptico y muchas herramientas más que la tecnología nos proporcione y que esté a mano de las instituciones.
- Aula de clase: El aula se convierte en un centro de investigación en donde estudiante, docente, conocimiento y herramientas tecnológicas se entremezclen en un fin común, la creación de nuevo conocimiento o mejoramiento de la adquisición de competencias nombradas anteriormente, pero sin dejar de un lado la interacción persona - persona (física), esto debido al logro de competencias sociales con las cuales en los centros educativos estamos luchando para convertir, además de seres pensantes y proactivos, buenos ciudadanos. De este modo se percibirán estas transformaciones dentro de un espacio físico tangible, con elementos tecnológicos a la mano (ordenador y la web), con el elemento humano (comunidad educativa) creativo y motivado, que no deje de lado la interacción grupal que conlleve a crear espacios de discusión, análisis y creación de nuevos elementos o directrices que permitan el desarrollo real de una mejor calidad de vida del grupo de ciudadanos.
- Tipo de enseñanza: respecto a este nos enfrentamos a una enseñanza no centrada en los contenidos instruidos por el profesor, en la era de la comunicación las relaciones son más complejas, la relación docente estudiante es mediada por una herramienta comunicativa generada de los avances tecnológicos, con el fin de la generación de nuevos conocimientos haciendo uso de la investigación mediante la participación colaborativa generando estructuras meta-cognitivas que llevan al estudiante a forjar pensamiento crítico y reflexivo no con el fin de obtener una recompensa, sino preparándolo para afrontar a la sociedad como persona proactiva, creativa capaz de vivir en sociedad.

La propuesta parte de cinco grandes etapas que se irán estructurando:

1. etapa de iniciación y encuadre.
2. etapa de desarrollo.
3. etapa de contrastación.
4. etapa de solución.
5. etapa de presentación.

Tanto el estudiante como el docente deberán habitar cada una de las etapas de forma precisa ya que de esto depende la consecución de la solución que se requiere del problema, a continuación se explicara cada una de ellas y la estructura que demandarían, así:

1. **ETAPA DE INICIACIÓN Y ENCUADRE:** en esta se presenta la parte estructurante del proceso:
 - **Fase 1:** presentación del estándar, unidad curricular, objetivos y contenidos a tratar.
 - **Fase 2.** Conocimiento del problema, se da a conocer el problema, actividades, recursos a utilizar y conjunto de reglas de juego a implementar,
 - **Fase 3:** se presenta el conocimiento del recurso a utilizar, permitiendo al estudiante familiarizarse con el medio tecnológico y comunicativo un espacio de alfabetización a nivel digital. Esta fase se puede obviar si el recurso a utilizar es conocido por todos, o se puede enriquecer por parte de los participantes en caso de herramientas nuevas no previstas por el docente y si por los estudiantes.
2. **ETAPA DE DESARROLLO:** primer acercamiento a los fundamentos teóricos y tecnológicos en la solución de problemas.
 - **Fase 1:** Análisis de la situación problema, respecto al objeto de aprendizaje, materiales a utilizar, soportes teóricos y tecnológicos a utilizar.
 - **Fase 2:** sensibilización en medios, en ella se da el aporte del análisis crítico de los medios a utilizar
 - **Fase 3 :** implementación de la herramienta web en donde se ubica la resolución del problema, se realiza a nivel personal, según la herramienta
3. **ETAPA DE CONTRASTACIÓN:**
 - **Fase 1:** en ella se poseen ya los elementos que se requieren para la solución del problema, se da la oportunidad a los estudiante de contrastar la información de forma virtual mediante la utilización de elementos comunicativos de la red
 - **Fase 2:** el estudiante ya con la información, crea una estrategia de solución en el aula de clase, en donde crea grupos de trabajo con compañeros que compartan similares estrategias de solución, creando un diseño experimental que pueda proveer significancia la solución del problema.

En esta etapa los estudiantes tienen la posibilidad de crear comunidades de conocimiento en espacio real para conseguir la solución al problema, en ella se destaca la actividad social de donde partiría la construcción del conocimiento aplicado al problema.

4. ETAPA DE SOLUCIÓN:

- Fase 1: implementación del diseño experimental en esta se pueden utilizar diversas herramientas de tipo real o virtual. Extrayendo de ella elementos de tipo numérico, comparativos y demás, que requiera.
- Fase 2: análisis de los resultados obtenidos en la fase anterior.

5. ETAPA DE PRESENTACIÓN:

- FASE 1: creación del proceso de presentación del proceso desarrollado, en ella debe como requisito fundamental presentar la solución encontrada, junto con algún elemento de tipo visual, auditivo, audio visual... que permita la socialización del trabajo a los compañeros, debe ser creativo e innovador, puede utilizar cualquier herramienta web.

FASE 2: Presentación al público, espacio en el que se presenta a los demás (compañeros y docente) el trabajo realizado.

METODOLOGÍA

Los procesos de enseñanza aprendizaje son capaces de formar ciudadanos competentes para las competencias del siglo XXI es así que desde la investigación acción participativa se pretende construir la propuesta del invento social de enfoque educocomunicativo, por el cual los planteamientos de Kurt Lewin nos sirven para fundamentar este proceso.

La investigación acción participativa tiene unas propuestas que fundamentan el trabajo a desarrollar ya que A.)Es un medio el cual permite remediar problemas diagnosticados en situaciones específicas o que merecen mejorar. B.)Es un medio de preparación en formación permanente. C.) Es el modo de inyectar enfoques nuevos e innovadores en la enseñanza aprendizaje. d.) Mejora la relación y la comunicación entre prácticas e investigadores. D) posibilita la resolución de problemas en el aula.

Para K. Lewin la investigación acción participativa es un proceso en espiral sucesiva de ciclos constituidos por varios pasos o momentos. El proceso de investigación-acción se caracteriza fundamentalmente por su carácter cíclico, su flexibilidad e interactividad en todas las etapas o pasos del ciclo. En este modelo de espiral de ciclos consta de cuatro etapas.

- 1) Planeación o identificación de la idea general.
- 2) Ejecución y análisis de hechos.
- 3) Poner en práctica y evaluar las estrategias de acción. Comprobar la hipótesis.
- 4) El resultado conduce a una nueva aclaración y revisión de la idea general, para así iniciarse una replanificación para dar paso a una nueva espiral de reflexión y acción.

Al reconocer los procesos que llevan a realizar la investigación acción-participativa consideramos que cada uno de estos pasos para la consecución del proyecto

1. Planeación o identificación de la idea general: el inicio de una investigación supone una indagación reflexiva por parte del grupo acerca de su propia práctica con el objetivo de identificar aquellas situaciones problemáticas que se desean cambiar. Estos problemas pueden surgir de una reflexión del grupo sobre las necesidades sentidas, de la observación sistemática de un maestro en su aula, de la observación realizada por otro maestro o examinando las diferencias entre la realidad de la práctica social y educativa en una situación concreta y lo que se pretende que realmente sea.
2. Ejecución y análisis de hechos: después de identificada la idea o preocupación temática, el grupo debe planificar una estrategia de acción. Se trata de decisiones prácticas y concretas acerca de ¿Qué debe hacerse?, ¿por parte de quién? En la ejecución y el análisis de los hechos cualquier propuesta de acción del grupo se acuerda tras el periodo de reflexión inicial, debe entenderse en un sentido hipotético, ya que su puesta en práctica y su análisis permitirá recoger evidencias del alcance y consecuencias de las acciones emprendidas.
3. Poner en práctica y evaluar las estrategias de acción, comprobar la hipótesis: en esta etapa el grupo pone en práctica el plan de acción propuesto en la fase. Consiste en poner en acción las ideas y los supuestos planificados, esto posteriormente, lleva al grupo a la reflexión de las acciones que no se llevaron a cabo, en este proceso la reflexión pretende hallar el sentido de los procesos educativos, de los problemas que han surgido en la puesta en marcha del plan. Se reflexiona sobre el plan de acción sobre todo el proceso y las acciones. Se reflexiona y se evalúan las estrategias de acción sobre los cambios experimentados a nivel personal y grupal y sobre los efectos de cambio experimentados en la realidad educativa.
4. El resultado conduce a una nueva aclaración y revisión de la idea general, para así iniciarse una replanificación para dar pasó a una nueva espiral de reflexión y acción: una de las actividades importantes dentro de esta fase es la realización de un informe de investigación. El informe contribuye a sistematizar el proceso seguido y facilita la comunicación de los resultados y su utilización en futuros proyectos. Al analizar y reflexionar acerca de los resultados estos constituirán el final de un ciclo de investigación-acción y significan el posible inicio de una nueva espiral y es la nueva fase de replanificación. En esta fase la espiral auto reflexiva vincula la reconstrucción del pasado con la construcción de un futuro concreto e inmediato a través de la acción.(Lewin, 1946, 54)

Al identificar los pasos que K. Lewin considera para la investigación-acción participativa el grupo de docentes se plantea una idea general, la cual consistía en que la I.E Luis Carlos Galán Sarmiento cuenta con excelentes equipos de computo, tres aulas de sistemas, de las cuales dos son utilizadas para clases de informática y la otra subutilizada, además de aproximadamente 400 tablet guardadas, 70 equipos portátiles guardados, 10 smart tv utilizados en general para la proyección de material audiovisual sin el manejo del lápiz óptico que se posee y una red a internet aunque de señal regular ofrece la oportunidad de realizar actividades diversas mediante su utilización; diviso este panorama la docente investigadora ¿Cómo sacar el mejor provecho de tanto equipo y elementos tecnológicos en las clases asignadas? Este cuestionamiento lleva a que el grupo inicie a planear y ejecutar planes de acción para generar procesos de transformación en la institución y que este material didáctico a final de cuentas se utilizara de manera correcta. Estos procesos llevan a poner en práctica y evaluar las estrategias para darle una vida útil a tal cantidad de elementos, esto lleva a que se

planifica y se re planifica la idea general para llegar así finalmente a una espiral cíclica en donde se transformó la idea y se convirtió en el proyecto a sustentar en este texto. (Ver anexo 1)

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

El cronograma se planteará con base en las etapas de la metodología (pasos de Lewin), además de la espiral presentada como anexo 1;

	ACTIVIDADES	MESES												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
CICLOS	1. identificación de la idea general:													
	a. revisión de contexto a nivel tecnológico y social por parte de docentes y directivas.													
	b. Adecuación de herramientas tecnológicas (software, elementos tecnológicos)													
	c. reunión docentes por área para identificar los elementos a utilizar.													
	2. ejecución y análisis de hechos:													
	a. adecuación de estrategias pedagógicas por áreas.													
	b. planificación de proyecto general y de áreas													
	c. Adecuación planes de estudio y área.													
	d. ejecución de planes de acción													
	3. Poner en práctica y evaluación de estrategias de acción:													
	a. verificación de la planeación en general.													
	b. verificación de plan de acción.													
	c. Resultados													

	Tomar decisiones y realizar escogencias complejas.	That quiz.	
Resolución de problemas	Enmarcar, analizar y sintetizar información con el objeto de solucionar problemas y responder preguntas	Discusiones grupales (sin el elemento virtual)	20%
Comunicación y colaboración	Articular pensamientos e ideas con claridad y efectividad mediante comunicación oral y escrita Demostrar habilidad para trabajar efectivamente con diversos grupos	Manejo de evaluaciones virtuales (that quiz) Creación de cuentas de correo, redes sociales y sistemas de evaluación (alfabetizados y alfabetizadores digitales)	60%

En lo que respecta a la creatividad los estudiantes se les dificulta proponer ideas propias buscan siempre como copiar de sus compañeros cercanos o de elementos encontrados en la red, tardan en extraer producción creativo por tal motivo desesperan y desertan de entregar la actividad, exigen al docente que les diga paso a paso que hacer y cómo hacerlo aunque el proceso de construcción sea claro para ellos, particularmente en lo que respecta a la creación de la infografía; en el comic aunque gustó más la herramienta como tal se presentaron inconvenientes similares, en esta se vio la diferencia en el aspecto técnico, la página gustó, el factor entretenimiento predominó, mayor cantidad de estudiantes entregaron la actividad a tiempo y completa en comparación con la infografía. En la construcción del conocimiento la cercanía que se tiene a la página you tube se presentó como elemento clave, demostrando un manejo muy bueno de ella permitiendo la búsqueda de los elementos de una forma rápida y efectiva, la falencia en este aspecto se encuentra en la articulación de la información dada a la solución del problema planteado para ser efectivo el docente debe dar pautas muy claras o dar las pautas específicas para que lo logren, solos no se presenta efectiva la solución. La toma de decisiones no se da de forma autónoma, la capacidad de decisión es baja esperan que otros actúen para actuar, temen a equivocarse, suponen que el equivocarse significa perder el tiempo y tener que volver a iniciar el proceso, si se ven en ello abandonan la actividad, la persistencia está perdida. La resolución de problemas se ve no efectiva debido al temor de caer en ridículo, a nivel social personal se ve perdida esta actividad prefieren escribir y que otro de su opinión sin decir quien fue, la dinámica de trabajo pensada por el docente fue totalmente modificada por ese gran problema, aunque se solucionaban no se daba la socialización como estaba diseñada. En la comunicación y colaboración aunque tuvo un 60% de la medición se presentan problemas en la utilización del correo electrónico, es una herramienta poco o nada utilizada por ellos, aunque el 80% de los estudiantes poseen correo electrónico es muy esporádico o nulo su utilización por tanto se partió de una alfabetización digital respecto a la herramienta; la utilización de herramienta tecnológica para la realización de evaluaciones resultó innovadora de alto impacto, gustó el hecho de hacer evaluaciones

de otro modo hasta poderlas desarrollar en escenarios diferentes a la institución en horarios diversos del día.

La comunidad Galanista reconoce el avance que se ha hecho en la alfabetización digital en la institución, ya que esta cuenta con un acceso a internet limitado y el uso de este estaba destinado al ingreso de redes sociales tales como Facebook (encuesta, ver anexo 2) pero la transformación se da en la exploración de herramientas y software el cual ha forjado en los estudiantes las competencias sociales ya que consideran que aprender es un proceso participativo, sustentado en el trabajo en grupo. Esto ha llevado, en otras palabras, a un proceso de enseñanza-aprendizaje que se deriva de la experiencia, la acción y el trabajo colaborativo virtual y físico; además de una mención honorífica a la docente investigadora al final del año escolar 2016, entregada durante el día de la excelencia galanista.

En un segundo momento se concluye que los beneficiarios de este proyecto han ido transformando el paradigma de la educación tradicional ya que sin contar con una conexión inalámbrica perfecta el grupo investigador ha trabajado con los elementos con los que cuenta y desde este tipo de planteamientos, se considera que el estudiante ingresaba al internet para tareas, trabajos y diversión, pero que posteriormente la transformación se da hacia la generación de investigación básica, basada en lo que se refiere a la indagación textual de problemáticas vistas en clase.

Al iniciar con la ruptura del paradigma de la educación tradicional haciendo uso de las TIC ha permitido que los estudiantes amplíen su espacio de capacidades dentro de la sociedad de la información mediante las acciones previstas dentro de la alfabetización digital como consecuencia de su interacción con el computador e internet los estudiantes desarrollan mentes híper-textuales, en donde se caracterizan por la habilidad de leer imágenes visuales, desarrollar competencias espaciales y visuales, aprender por descubrimiento, realizar varias tareas de manera secuencial. Todas estas interacciones lo convierten en alfabetizados digitales ya que usan gran cantidad de herramientas, dispositivos que los mantienen conectados a internet. Esta conexión hace que se conviertan en sujetos sociales y al tiempo que se vinculen a un número de comunidades virtuales en donde interactúan.

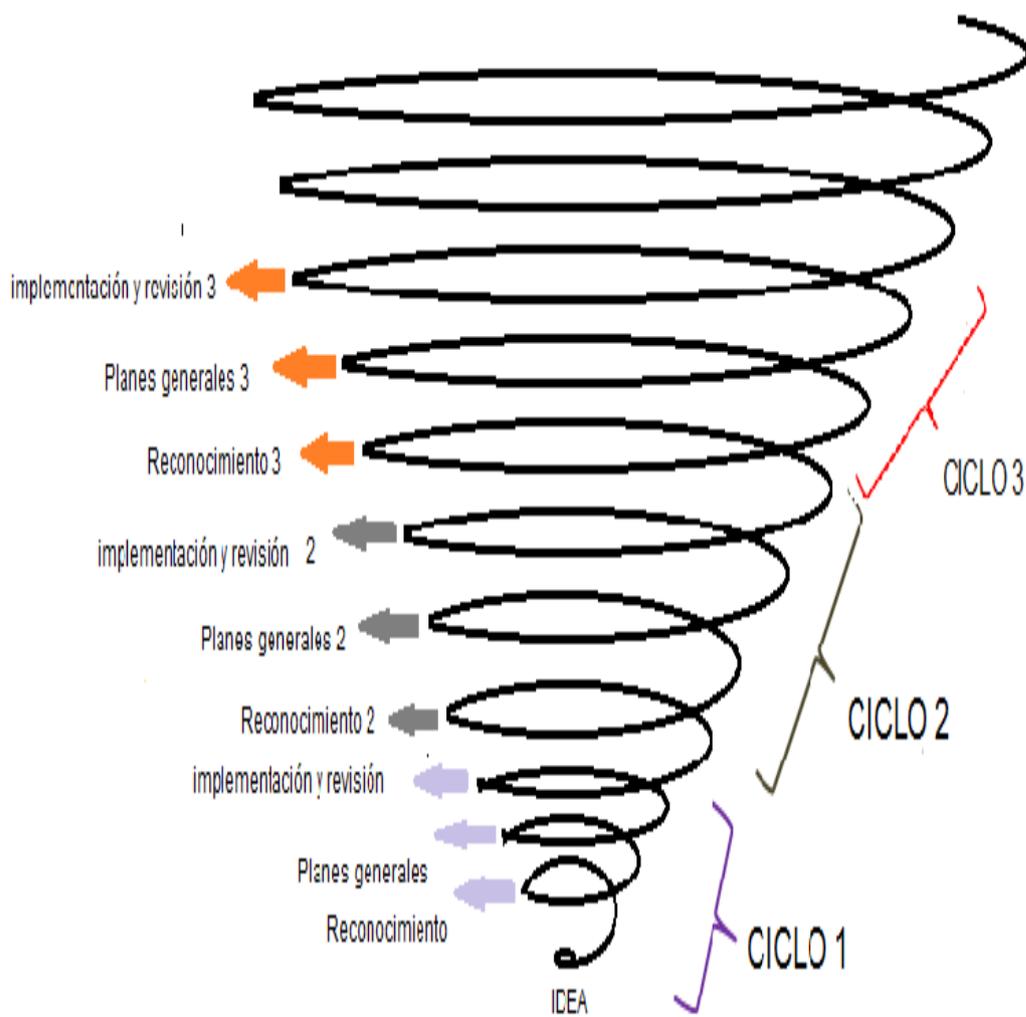
Las evaluaciones han modificado los ambientes académicos ya que ha permitido la total flexibilidad tanto en tiempo como en espacio permitiendo al estudiante e incluso al padre de familia desde su hogar, oficina, negocio o desde cualquier lugar con acceso a internet y a la hora que prefiera, desde un día estipulado cumplir la evaluación asignada sin tener la presión aula-docente-compañeros en las cuales se encontraba inmerso y que de algún modo influiría en el resultado a obtener.

Queremos hacer una acotación acerca de esto, en un principio cuando se cambia de la hoja de papel a lo virtual, la actitud de los estudiantes ha cambiado y concebido espacios en los que ellos se sienten a gusto desarrollando evaluaciones de este tipo ya que les permitió acercarse a ellas de primera mano a los computadores y el gusto por ser evaluados.

Los currículos se modifican de manera paulatina en áreas como ética y matemáticas, se logra alfabetizar (sin darla por terminada) y romper la brecha digital, el currículo ha fundamentado a partir de la implementación de estrategias innovadoras, de elementos de la virtualidad y con cada uno de los componentes de este proyecto un trabajo que ha generado cambios sociales, académicos y culturales que aunque son pequeños los cambios son significativos pero hay que aclarar que no se ha logrado implementar en su totalidad en la institución debido a la resistencia que se presenta por parte de

docentes y directivas ya que encuentra obstinación al cambio que se presenta en el quehacer diario del docente generando, según ellos, más trabajo.

ANEXOS



(Anexo 1)

ENCUESTA DIAGNÓSTICA

PROPUESTA DIDÁCTICA ALTERNATIVA: USO DE TICS

De acuerdo a su diario acontecer responda las siguientes preguntas:

1. Que edad tienes?
2. Cual es tu sexo?
3. ¿Puede decir que tecnologías usa de la siguiente lista?

Móvil

Gps

Cámara digital

Reproductor MP3 o MP4

Internet

PDA

Otros

ninguna

4. ¿Qué grado de interés posee usted en innovaciones y avances tecnológicos?
5. ¿Con qué frecuencia se conecta usted a Internet?
6. ¿Cómo aprendió a usar Internet?
7. ¿Ha dejado de realizar otras actividades desde que utiliza Internet?
8. ¿Tiene usted teléfono móvil?
9. ¿Cree que el uso del móvil es imprescindible en su vida?
10. cuál de los siguientes artefactos posee en casa?

Computador mesa

Portátil

Tablet.

Teléfono celular

Reproductor mp3-mp4

Consola de video juegos

Otro cual _____

11. posee conexión a internet en su casa?
12. El pc en su casa lo utiliza para: _____
13. con que frecuencia accede a internet en su casa?
14. que información busca con más frecuencia en internet?
15. utiliza la internet para su labor escolar?
16. nombre páginas de internet que utiliza para su labor académica:
17. tiene correo electrónico:
18. escriba de forma clara su correo: _____
19. posee suscripción a alguna red social? Escriba cual
20. le gustaría que se implementara en todas la asignaturas el uso de la tecnología?

(anexo 2)

BIBLIOGRAFÍA

ALVARADO, A (2003). *Diseño instruccional para la construcción de cursos en Línea y e-learning*. Docencia universitaria, Vol. 1 N° IV. Universidad Central de Venezuela.

ESCALANTE, P (2003). *Aprendizaje por indagación*. Fundación Omar Dengo. Recuperado 25 de marzo 2014 de <http://educrea.cl/aprendizaje-por-indagacion/>

GÓMEZ, M. (2012). *Fundamentos del e-learning y otras modalidades de educación flexible*. Universitat Autònoma de Barcelona.

LEWIN, K (1946). *La investigación-acción participativa*. Capítulo 1 (pp 15-26). España. Popular

Habilidades del siglo XXI 2° trayecto de formación docente recuperado 26 de marzo de <http://www.ceide-fsm.com/wp-content/uploads/2012/07/Habilidades-del-Siglo-XXI.pdf>

RINCÓN, S (2012). *Educación y comunicación: alianza estratégica en la actual crisis de la educabilidad de las matemáticas y ciencias con enfoque social y pensamiento crítico dentro de las aulas de clase*. Memorias master en comunicación y educación Universidad Autònoma de Barcelona, España.