

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS, DESDE LA IMPLEMENTACIÓN DE
HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS, FORTALECIENDO EL RENDIMIENTO
ACADÉMICO, DE LOS ESTUDIANTES DEL CLEI II

Jackson Blandón Romaña

5C

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

MEDELLÍN

2019

DEDICATORIA

Este trabajo es dedicado primera mente a Dios todo poderoso, quien me ha guiado, ayudado en los momentos más difíciles de mí vida, me ha dado, sabiduría, amor y paciencia para poder llevar a cabo este proceso.

También se lo dedico a mis padres quien me apoyan durante todo nuestro proceso de formación y nos fortalecen en el transcurso de este, ayudándonos a concluir satisfactoriamente nuestras metas. A nuestros asesores de proyecto quienes iluminaron nuestro camino para su elaboración, haciendo así posible el desarrollo total de este.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a:

Dios, por brindarme sabiduría, el entendimiento y la responsabilidad necesaria para avanzar y así poder hacer posible este trabajo.

A los maestros en general y especialmente a las profesoras piedad Higuira y Lina Marcela, por haberme orientado para dar forma a esta investigación.

A la Escuela Normal Superior Antioqueña, por abrir sus puertas y aportar constantemente en la adquisición de conocimientos y estrategias para mejorar en mi futuro desempeño laboral y profesional.

	4
Contenido	
DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTOS	3
INTRODUCCIÓN	5
1.1. Formulación del problema.	6
1.2. Delimitación del problema	8
1.2. Objetivos	8
1.3.1. General	8
1.3.2. Específicos	8
1.4. Justificación	9
1.5. Antecedentes	11
CAPITULO II: MARCO DE REFERENCIA	17
2.1. Marco Teórico	17
2.2. MARCO CONCEPTUAL	24
2.2.1. Educación virtual y comunidades de aprendizajes	25
2.2.2 Rendimiento académico y herramientas tecnológicas	29
2.2.3. Estrategias didácticas	33
MARCO LEGAL	37
CAPITULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	41
3.1. Diseño Metodológico.	41
3.2 Población y muestra	42
3.2.1 Población	42
3.2.2 Muestra	42
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de información.	43
LA ENTREVISTA	44
3.4 Análisis de los resultados	49
3.5 Conclusiones Recomendaciones y Propuestas	56
3.5.1 Conclusiones	56
3.5.2 Recomendaciones	58
3.5.3 Propuesta	59

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo contiene los elementos de un modelo de investigación para trabajar la información y la comunicación a través de las TIC. El tema se centra específicamente en las estrategias didácticas, desde la implementación de herramientas informáticas que permita fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes.

El objetivo primordialmente es encontrar esas habilidades didácticas, informáticas que ayuden al adiestramiento en el aula de clase, que intensifiquen las actividades en las clases.

En las últimas décadas se ha presentado muchos cambios a nivel mundial y la educación no se ha quedado atrás frente a estos cambios tecnológicos, teniendo en cuenta que los avances en cuanto a la educación han sido muy significativos porque las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han sido unos verdaderos aliados dentro de las aulas de clase como herramienta que integra, facilita, motiva e innova las clases dando la oportunidad tanto al docente como a los estudiantes de aprender de manera diferentes y desarrollar nuevas competencias para su vida misma. Estas pues son un cúmulo de herramientas digitales que integradas se convierten en recursos ya sean de programas, bases de datos o aplicaciones con diferentes contenidos como vehículo y acceso a la información por parte de los docentes o estudiantes.

Para comprender y trabajar las estrategias didácticas, tecnológicas es necesario analizar sus causas desde una óptica multifacética, que nos permita entender los sujetos que rodean el mundo estudiantil, por ejemplo, la relación que se establece entre los alumnos, profesores y la tecnología ya que es de gran interés de hacer un modelo de intervenciones, no solo para conocer las causas de esta problemática frente al uso de las TIC en el aula de clase, sino que es de vital importancia que intervenga en acciones preventivas para evitar el no uso de las herramientas tecnológicas.

Dichas acciones encierran actividades de diversas índoles, escolares como tras escolares.

En el marco teórico metodológico se realizó primeramente con una observación en las aulas de clase; en las observación realizadas en el CLEI se ha evidenciado que muchos estudiantes no saben hacer el uso adecuado de estas herramientas, por lo que se hace necesario el acompañamiento por parte del docente, que les permita adquirir estas competencias en su proceso de aprendizaje por, ejemplo saber utilizar los computadores con las diferentes aplicaciones tecnológicas, siguiendo con esta temática se hace una entrevista a varios docente para conocer el grado de conocimiento de estrategias tecnológicas en el aula de clase y finalmente se hace una encuesta a los estudiantes para saber cómo utilizan las tecnologías.

Durante la investigación de campo uno de los objetivos de la observación fue evidencia el uso de las TIC en las diferentes áreas de clase.

Finalmente Con el proyecto se busca proponer estrategias que ayuden a mejorar e innovar las estrategias tecnológica a través del desarrollo de capacidades de los estudiantes, Así permitiendo determinar que no cualquier forma de enseñar, beneficia en la formación del educando y que se hace necesaria la búsqueda de las herramientas y estrategias adecuadas para que a los estudiantes se sientan motivados y por aprender y adquirir conocimientos significativos en el área de la informática.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Formulación del problema.

El mundo de hoy se encuentra en un momento fundamental de la sociedad moderna, donde los cambios ocurren aceleradamente en nuestro entorno y aún más en la educación. Cada día se crean nuevas formas de comunicarse, de enseñar, de transmitir el conocimiento y los educadores que aún no se adaptan rápidamente a estos cambios, obligan a los estudiantes a mantenerse muy alejados de la tecnología, en lo que influye el medio geográfico, las falencias de conectividad y muy seguramente la falta de equipos modernos en los centros educativos.

Por otro lado, innovar es aún un tema frágil y es escasa la capacitación para los maestros del CLEI, los cuales conocen de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) muy poco, lo cual les aleja notablemente de actividades virtuales; aunque han tratado de poner en prácticas algunas herramientas para facilitar los procesos de enseñanza y/o aprendizaje, y brindar un escenario para la apropiación de una cultura de auto aprendizaje, recursividad, modernización y creatividad en la comunidad académica, mayormente, se quedaron atrás el tablero y la tiza las cuales se ven reflejadas en largas jornadas escolares. Lo que impide hacer uso del computador y todas las herramientas que les puede brindar no solo para dirigir las clases a los docentes sino como apoyo para los mismos estudiantes y potenciar su aprendizaje al crear debates o grupos de discusión, retroalimentar al estudiante sobre un determinado tema en tiempo real, incluso crear chat donde el estudiante exponga sus ideas, experiencias, despeje dudas y dé sus aportes.

De esta manera, la problemática que aborda este trabajo es encontrar una manera en que los estudiantes puedan estudiar y obtener un mejor desempeño en sus logros académicos a partir de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), a la vez que les permita transformar los

métodos de enseñanza actuales, ya que estos suelen verse inmersos en la rutina día a día y suelen resultar carentes de significado para los estudiantes, por lo que, es necesario modificar estos entornos educativos con la ayuda de las TIC. Todo ello, con el fin de motivar a los estudiantes a estudiar y despertar el interés en su proceso de enseñanza, el cual les ayude para que centren su atención, logren un aprendizaje significativo que los lleve a obtener niveles de desarrollo cognitivos cada vez más altos, y, por ende, les permita mejorar su rendimiento académico.

Siguiendo con la idea anterior, es necesario hacer uso de diferentes estrategias para consolidar aprendizajes en los educandos, como el uso del internet, ya que con este concepto se tiene mayor acceso a las herramientas educativas, según su concepto tradicional, es necesario incorporaron la tecnología , que permitan superar la barrera que suponía la distancia física para poder establecer una comunidad educativa además de permitir el establecimiento de una mayor cohesión entre todos los miembros de la comunidad educativa. En algunos casos, el eje vertebrador de la comunidad educativa difiere del intercambio de información o de conocimientos que persiguen algunas como las de práctica o las de aprendizaje

1.2. Delimitación del problema

¿Cómo diseñar estrategias didácticas, desde la implementación de herramientas informáticas, que permita fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes del CLEI II, de la Institución Educativa Pedro Estrada?

1.2. Objetivos

1.3.1. General

Diseñar estrategias didácticas, desde la implementación de herramientas informáticas, que permita fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes del CLEI II, de la Institución Educativa Pedro Estrada

1.3.2. Específicos

- Diseñar estrategias didáctica a través de herramientas informáticas para favorecer el aprendizaje en diferentes áreas.
- Identificar herramientas informáticas que faciliten a los estudiantes desarrollar actividades en equipo.
- Diseñar un blog que Incluya estrategias didácticas, creativas, que sirva como medio de enseñanza y aprendizaje, en las aulas de clases

1.4. Justificación

La presente investigación se enfocará en estudiar de qué manera es posible diseñar estrategias didácticas desde la implementación de herramientas informáticas que favorezcan el rendimiento académico de los estudiantes del CLEI de la Institución Educativa Pedro Estrada, ubicada en la ciudad de Medellín. La cual cuenta con dos jornadas la mañana y la jornada de la noche, en esta última es donde serán objeto de estudio los alumnos del CLEI. Éstos son estudiantes que oscilan entre los 18 y 35 años de edad; los cursos que se desarrollan en esta jornada van desde el grado sexto al grado once de bachillerato. Se eligió esta jornada dentro de la Institución educativa Pedro Estrada como objeto de estudio, porque en la jornada de la mañana tiene más posibilidades de acceder al sistema mientras que en el CLEI se ha evidenciado poco apoyo e inclusión en los programas por parte de la institución educativa y del gobierno, además debido a las diferentes edades que tienen los estudiantes es un poco difícil generar un ambiente de aprendizaje que les facilite la comprensión de conceptos y empatía, de allí se evidencia la necesidad de implementar tecnológicas e informáticas que sin importar la edad les permita fortalecer sus conocimientos, realizar trabajos, desarrollar la capacidad de investigación; todo apuntando a mejorar su rendimiento académico.

Bernard (1985) ve la Andragogía (arte de aprender de los adultos) como una disciplina definida al mismo tiempo como una ciencia y como un arte; una ciencia que trata los aspectos históricos, filosóficos, sociológicos, psicológicos y organizacionales de la educación de adultos; un arte ejercido en una práctica social que se evidencia gracias a todas las actividades educativas organizadas.

Por su parte Castro (1990) se refiere a que el andragogo es un educador que, contribuye y conoce al adulto que aprende, siendo capaz de crear ambientes educativos propicios para el aprendizaje. Visto de este modo, el docente es un facilitador, orientador, guía que ayuda a la

construcción del conocimiento gracias a la transmisión del mismo, el docente no es el que impone su propia forma de ser ni se para frente a un tablero a hablar sobre un determinado tema, es el que crea espacios para la reflexión y el aprendizaje.

De igual modo, Pérez, M (2008, pág. 8) señala la necesidad de plantear una actividad pedagógica que tenga como valor fundamental la comunicación en virtud de un nuevo enfoque crítico social que establezca un sistema dialógico que conlleve a la toma de decisiones, la actitud crítica y reflexiva, así como la apertura al cambio para la convivencia.

Por otro lado, en los últimos años se han visto grandes avances en el área de las tecnologías; sin embargo, la institución no se ha podido adaptar a ellas ni aplicarlas en sus procesos de enseñanza aprendizaje. Por lo que, las nuevas formas de aprendizaje de los actuales estudiantes, se deben fundamentalmente gracias a la llegada de las herramientas de enseñanza y aprendizaje a los Establecimientos Educativos impartidos por programas didácticos, estableciéndose como apoyo para los docentes de los diferentes centros de educación que van desde los preescolares a universidades. Esto dio inicio para que los docentes comenzarán a incluir en sus clases las nuevas tecnologías que estaban surgiendo en la sociedad, como el uso del computador, acompañado de las herramientas informáticas.

Por otro lado, los beneficios que traerá este proyecto en la institución educativa están definidos por la continuidad, educativa en la calidad, de los contenidos basados en las estrategias pedagógicas y didácticas que podrán ser reutilizadas por los docentes cada vez que sean necesarias, la innovación, estructuración y desarrollo de los contenidos utilizando tecnologías como los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), los cuales cuenta con una serie de características que son: hipermedia,(hiper media HIPER-prefijo para describir espacios multi dimensionales MEDIA-Medios de comunicación para transmitir mensajes, pero que es HIPERMEDIA. Son textos, audios, imágenes, videos, animación, un enlace que vincula todos los elementos, medios didácticos,

escuchar hacer, literatura electrónica, meta media, ciber texto) en la que se proponen actividades con imágenes, sonidos, textos y animaciones (Pinzón Durán, 2012). De acuerdo a esto, hay que examinar nuevas ideas y nuevos paradigmas que no estén vinculadas a las soluciones actuales. Hay Que probar enfoques nuevos y visionarios que hagan el aprendizaje más rico, dinámico, relevante y más satisfactorio. Para esto, es necesario que evolucionen las nuevas herramientas tecnológicas e informáticas y métodos, pero también que lo realice el maestro capacitándose, para que pueda usar estas, con el fin de que se traduzcan en herramientas útiles para el aprendizaje y no en una simple colección ecléctica de “artilugios”.

Así, el presente trabajo permitirá observar los cambios en el rendimiento académico de aquellos estudiantes que hagan uso de herramientas tecnológicas e informática para fortalecer los procesos cognitivos. Lo anterior, permitirá ver desde otra óptica los recursos tecnológicos e informáticos, concientizar a los docentes y/o estudiantes sobre sus ventajas, desventajas y las implicaciones que tienen en la construcción de aprendizajes de los educandos.

1.5. Antecedentes

Por medio de revisiones documentales tanto de fuentes impresas como digitales, se puede constatar que se han implementado algunas comunidades de aprendizaje y plataforma de estudio, como la web 2.0, herramienta para que los docentes puedan desarrollar en un ambiente innovador las clases, donde los alumnos puedan desarrollar habilidades tecnológicas mientras aprenden.

Algunas de ellas son:

- Guzmán Gutiérrez, Teresa (2009) “Proyecto de comunidad virtual de aprendizaje en el área de lenguaje y comunicación: una propuesta para el intercambio universitario”. El objetivo que se plantea es generar una Comunidad Virtual de Aprendizaje en el área de lenguaje y

comunicación que fortalezca los conocimientos y habilidades lingüísticas y comunicativas básicas en los estudiantes del Colegio Universitario de Caracas. Para Guzmán Gutiérrez, resulta necesario suscitar innovadores procesos de enseñanza y aprendizaje vinculados al uso de herramientas para la investigación por Internet, estrechar vínculos dialógicos entre los participantes, docentes, directivos y otras instituciones universitarias, con el fin de gestionar variados grupos de investigación que faciliten los procesos de intercambio y desarrollo de habilidades en distintos ámbitos del saber, sobre todo entre los estudiantes de los primeros semestres quienes requieren consolidar conocimientos y competencias básicas en áreas tales como: lenguaje, comunicación, matemática, informática, inglés, etc. De esta manera, se acordó la creación de una Comunidad Virtual de Aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación, la cual tuvo como meta fundamental introducir a los estudiantes de los primeros semestres de la carrera de Administración, en sus menciones: Contabilidad de Costos, Mercadeo y Organización y Sistemas, del Colegio Universitario de Caracas en el uso de nuevos recursos educativos e-learning, más allá de las funciones normativas y las responsabilidades establecidas por un profesor bajo la modalidad tradicional, buscando un tipo de aprendizaje auto orientado que se relacione con las nuevas estrategias y recursos tecnológicos e informáticos que estuvieran en concordancia con los diferentes actores sociales y necesidades educativas a nivel mundial, por esta razón, se incorporaron innovadoras tecnologías digitales y se utilizaron herramientas colaborativas de la Web al alcance de la mayoría de los integrantes de como: blogs, wikis, directorios de expertos, comunidades de práctica, etc. La educación universitaria es un factor estratégico para la transformación social, la consolidación de la soberanía nacional y la construcción de una sociedad mejor, por ello el acceso al conocimiento, las oportunidades para la formación, la reflexión crítica, la participación en los circuitos de difusión y transformación de los saberes,

así como el fomento intelectual, el desarrollo tecnológico y el aprovechamiento creativo son aspectos indispensables para el desarrollo humano integral y sustentable. En conclusión, se puede decir que, en lo referente a las oportunidades se pudo comprobar cómo en este proceso de transformación en el Colegio Universitario de Caracas la Universidad Nacional Experimental de Caracas permite promover otras iniciativas pedagógicas interinstitucionales. A la par que se observaron dentro de las amenazas la incursión de los virus informáticos y la falta de conexión a Internet en determinados momentos. En las tres primeras semanas se realizaron una serie de actividades para la motivación, el establecimiento de normas para la CVA, (Comunidad Virtual de Aprendizaje) adaptación del grupo al blog de la comunidad virtual, visita a distintas bibliotecas virtuales y de forma presencial, utilización de listas de correos electrónicos; iniciando de esta manera, la investigación y el planteamiento de opiniones con base a los contenidos trabajados en las clases presenciales como: el proceso comunicativo, los modelos comunicativos, la información en los procesos comunicativos y el uso de las tecnologías de la Información y la comunicación en la actualidad universitaria. Por otro lado, puedo decir que este trabajo de investigación aporta mucho a mi proyecto, porque no solo me permite ver que si se puede implementar sino también me enseña que se debe estructurar un plan de planeación, pero también de ejecución durante un tiempo estimado y evaluar los resultados obtenidos para identificar la viabilidad como también las fortalezas y debilidades, a la vez, las acciones pertinentes para dar solución al ítem que lo requiera.

- Pinzón Durán, Tania Yadira (2012) “Técnicas De Aprendizaje Implementadas En Una Plataforma Educativa Virtual Libre, Para Enseñar A Leer A Niños Y Niñas Del Grado Primero, De La Institución Educativa José Antonio Galán Del Municipio De Saravena”. El

objetivo es de implementar técnicas aprendizaje en una plataforma educativa virtual libre para facilitar enseñanza lectura - escritura a niños y niñas del grado primero, de la Institución Educativa, José Antonio Galán del municipio de Saravena en la asignatura de español. Tania Pinzón hace evidente las falencias más sentidas en la Institución en la falta de progreso de la lecto-escritura, reflejado en la ausencia de verdaderas estrategias en la básica primaria; la tradicional práctica y reproducción en los cuadernos, aprestamientos repetitivos, el tablero, herramientas didácticas manuales, aprendizaje significativo, desconociendo que en la modernidad existen nuevas temáticas de aprendizaje que el niño y la niña aprecian con mayor facilidad como es la tecnología. No cabe duda que lo virtual y digital, poco a poco irá desplazando lo analógico y presencial. Creemos que no decimos nada nuevo, al señalar que las TIC se han convertido en un elemento estratégico para la sociedad del siglo XXI, de marginación para aquellos que no las utilicen. De manera que el problema empieza a ser si vamos a cambiar y como dice el adagio “el que no cambia, el cambio lo cambia”, de tal manera que más que un compromiso es una obligación involucrarnos en los nuevos procesos de enseñanza utilizando las nuevas tecnologías. Los beneficios que traerá este proyecto en la institución educativa están definidos por la continuidad en la calidad, de los contenidos basados en las estrategias pedagógicas que podrán ser reutilizadas por los docentes cada vez que sean necesarias, la innovación, estructuración y desarrollo de los contenidos utilizando tecnologías como los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) estos cuenta con una serie de características que son: hipermedia, que garantiza la atrición de los educandos por su entorno y diseño de actividades con imágenes, sonidos, textos y animaciones en su contenido, que nos permite el desarrollo de actividades. Obtener un aprendizaje constructivista donde el educando es el encargado de aprender y construir mediante actividades su propio conocimiento, generando una cultura del autoaprendizaje y

convirtiéndolo a futuro en personas autodidactas con capacidades de auto superación donde el tiempo se convierte en el factor relevante del proceso puesto que este tipo de educación lleva finalmente al educando superar los problemas de lecto escritura. En conclusión, el problema que se identificó en la Centro Educativo José Antonio Galán, particularmente está definido en la falta de herramientas pedagógicas modernas que apoyen y refuercen el contenido la enseñanza de las áreas que comprenden la lecto-escritura, el desinterés de los docentes para capacitarse y por ende los educandos en el poco rendimiento escolar en los primeros años de formación educativa. Por otra parte, puedo decir que este trabajo de investigación aporta mucho a mi proyecto porque veo no solo las estrategias sino las pautas que se dan y fases en que se desarrolló el proyecto como las fuentes utilizadas para la recolección del a información. De esta manera, la utilización de los entornos tecnológicos virtuales se puede concebir como canales hacia una nueva creatividad comunicativa, libertad cognitiva y consolidación de nuevos entornos para el estudio dinámico.

- Balmaceda Hidalgo, Sebastián Ignacio (2012) “Diseñar una Comunidad Virtual de Aprendizaje para incrementar el rendimiento académico, bienestar y Capital Social de estudiantes de primer año de la Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas”. El Objetivo del proyecto es diseñar una comunidad virtual de aprendizaje para incrementar el rendimiento académico, bienestar y Capital Social de estudiantes de primer año de la Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas de la Universidad de Chile. Dicha Comunidad Virtual busca facilitar la adquisición, evaluación y sustentabilidad de seis prácticas de estudio y vida en los estudiantes, permitiéndoles de forma simultánea fortalecer sus habilidades socioemocionales desde el inicio de su formación profesional y vincular el desarrollo de dichas habilidades al incremento del rendimiento académico, su bienestar y el

compromiso con sus pares, transitando desde las redes sociales (como Facebook y Twitter) a construir una red de aprendizaje y confianza. Para Sebastián Balmaceda es necesario promover procesos de enseñanza y aprendizaje promoviendo el uso de las herramientas tecnológicas e informáticas, redes sociales y de comunicación. El uso adecuado de estos recursos, tiene un enorme potencial de contribución a mejorar el aprendizaje de los estudiantes y para la investigación por internet, donde exista un diálogo y acercamiento entre los nuevos estudiantes, profesores, directivos, autoridades y el equipo de profesores encargados de la escuela de verano en la facultad de ciencias físicas y Matemáticas. Los principales beneficios de pertenecer a una Comunidad Virtual de Aprendizaje para un estudiante corresponden a compartir perspectivas, colaborar y aprender de otros; empoderamiento para desafiar supuestos aceptados, sentido de identidad y de pertenencia grupal, mejorar resultados de aprendizaje de los miembros y construcción de confianza en cada alumno. Este proyecto aporta a mi investigación recursos y herramientas tecnológicas e informáticas que se pueden implementar para motivar a los estudiantes a hacer uso de las mismas y mejoras en dicha población.

CAPITULO II: MARCO DE REFERENCIA

2.1. Marco Teórico

Se puede decir que este proyecto de investigación está enfocado en como diseñar estrategias didácticas desde la implementación de herramientas tecnologías e informáticas en el aula de clase, en los procesos de aprendizaje y comunicación, tendrá como base al teórico catedrático español, Manuel Área Moreira, al momento de utilizar la tecnología como una estrategia de aprendizaje, también al teórico David Ausubel.

La implementación tecnologías e informáticas, puede hacer aportes fundamentales para crear condiciones que favorezca los procesos de formación; a través de ellas se posibilita una interacción y unas pautas de preparación académica, tanto individual como colectiva, ya que genera modos realistas a las situaciones, teniendo en cuenta que se presentan en los ambientes de colaboración en las instituciones, tanto para el maestro como para los alumnos, donde les facilita ese acompañamiento a la hora de trabajar en el aula de clase . Este acompañamiento por parte de los docentes es muy importante en el proceso de investigación del alumno. No podemos pensar que la simple incorporación de estos medios sin una opción previa basada en un criterio sólido, pues se requieren los contenidos, los conceptos de las materias a trabajar y que el docente sepa hacer uso de este sistema y saber llegar a los estudiantes para que haya una adecuada implementación a la hora de utilizar las TIC.

Ahora bien, debemos de tener en cuenta como principio básico que el aprendizaje de nuestros alumnos no va estar en función del medio que nosotros utilicemos, que utilicemos una tecnología u otra, sino que estará en función de las estrategias didácticas que el profesor utilice en clase, en este sentido, debemos de tener en cuenta que los medios deben estar completamente

integrados en el currículo, deben ser un elemento más del currículo, en consonancia con los objetivos, con los contenidos, con la propia metodología, que estamos hablando, y lógicamente con la evaluación; de esta manera llevaremos a cabo un proceso de innovación pedagógica y tecnológica, en la que el acento fundamental, se pondría en los afectos pedagógicos, en el contexto, en los alumnos, en el currículo en sí mismo, y por último en la tecnología, des de este punto de vista hay que tener en cuenta que los métodos juegan un papel fundamental, los medios forman parte, están dentro de los aspectos metodológicos y deben ser coherentes con los métodos que utilicemos, de otra manera si no lo hiciéramos de esta manera podríamos caer en el error de poner el acento directamente en la tecnología, en considerar que realmente estamos innovando, que somos profesores innovares, por simple hecho de la implementación tecnológicas, por lo tanto la clave fundamental en este proceso de definición de las estrategias didácticas la clave esta en el profesor, nosotros como docente conocemos el contexto, conocemos a nuestros alumnos, conocemos el currículo, conocemos todos los aspectos educativos que nos llevaran a definir la mejor estrategia didáctica. Estas estrategias didácticas, tenemos que concebirlas como principios de procedimientos que guían nuestro procedimiento en el aula de clase.

Una estrategia didáctica está dividida o implica Tres aspectos fundamentales; primero el método de enseñanza que estemos utilizando en clase, en segundo lugar las actividades que vamos a ir definiendo con nuestros alumnos y en tercer lugar, los medios los recursos que vamos a utilizar con cada una de esas actividades, estos tres métodos serán los que definan nuestras estrategias didácticas, ¿Qué estrategias didácticas utilizaremos ? aquella que el profesor decida en función del modelo pedagógico que él quiera en la clase, es decir la manera de proceder, que tenemos en clase, el modelo pedagógico estará dentro de los elementos del currículo y estará en consonancia, con los elementos que conforman el currículo, también debemos de tener en cuenta desde el punto

tecnológico para que nos sirva la tecnología, que función tiene, también debemos de tener en cuenta a nuestros alumnos cuáles son las competencias que queremos conseguir en nuestros alumnos, también debemos de tener en cuenta si la tecnología tiene una orientación textual o una orientación visual, si tiene una orientación textual requerirá del alumno el dominio de la lecto escritura, si tiene una orientación visual, no necesariamente va a requerir el dominio de la lecto escritura sino que va a tener un carácter más visual incluso audio visual, como imágenes videos, ahora sabemos que un recurso de orientación textual lo podemos convertir en orientación visual, si ponemos más imágenes y más audio. También debemos de tener en cuenta las coordenadas comunicativas; en relación con las coordenadas comunicativas, tradicionalmente se ha establecido la diferenciación entre comunicación sincrónica (es la que se da en tiempo real, estos recursos pueden ser) y comunicación asincrónica(aquella que no se da en tiempo real), también se debe de tener en cuenta los pequeños matices como un tipo de comunicación que podía ser las cuasi sincrónica aquella que se da en tiempo real.

De este modo, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), posibilitan nuevas formas, organizadas de almacenamiento de la información y en consecuencia de acceso y manipulación de las mismas, por parte de profesores y alumnos. La principal característica de los elementos de cómputos se puede decir que es la posible digitación de diferentes señales o tipo de información. Hecho que permite tratar, memorizar y gestionar interactivamente en el mismo soporte textos, sonidos e imágenes de tal modo que se codifique y almacene bajo la forma de datos numéricos en un sistema binario Moreira (2009). No cabe duda que las tecnologías de la informática han cambiado muchas cosas con el paso de los tiempos brindando múltiples beneficios al ser humano que van desde la comunicación y la sistematización de la información, así mismo, de este modo se puede guardarla o manipularla (p. 24).

De allí que la tecnología tiene una progresiva forma de contribuir a transformar los sistemas escolares en un sistema mucho más flexible y eficaz, la mayoría de los países han confirmado la tecnología como un potencial para el cambio educativo y para el desarrollo de nuevos índices tanto para los alumnos como para los profesores, en lo que se ha llevado a considerarla como una mediación pedagógica dentro del modelo pedagógico implementado en cada Institución Educativa. Son muchos los países que se han puesto en marcha a las reformas educativas en las cuales se espera que la tecnología desempeñe un papel, no solo importante sino decisivo e incluyente, para poder enfrentar los nuevos desafíos que plantea la sociedad del aprendizaje y el conocimiento. Así, el sistema escolar debe adoptar nuevas metodologías, desarrollar nuevos contenidos, nuevos modelos organizativos y nuevos métodos de colaboración, entre los diferentes niveles educativos y de manera creciente incluso a escala, nacional e internacional.

El enfoque de las tecnologías educativas es el acercamiento positivo que proporciona tanto al maestro como al alumno las herramientas de planificación y desarrollo, a través de recursos tecnológicos con el fin de mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje maximizando el logro de los objetivos y buscando la efectividad de aprendizaje. Sus herramientas permiten crear materiales didácticos en soportes que se llaman medios educativos, los cuales son instrumentos u objetos que sirven como canal para transmitir información entre varias personas. Estos pueden ser visuales o auditivos; audiovisuales tales como video vean, pizarra digital interactivas, reproducción de videos en computador, entre otros. Según lo mencionado anteriormente (Moreira, 2009) manifiesta que:

En continua tendencia y transformación. La red escolar, en su mayoría, todavía no disponen de la tecnología necesaria y se sigue desarrollando en muchas aulas y centros un modelo de transmisión cultural tradicional, propia de la escuela tradicional. La organización de la formación debe evolucionar a su vez desde la concepción

destinada a instruir, para una sociedad autónoma a la hora de dar la información. Recuérdese que el sistema escolar de los países occidentales nació con una concepción de la enseñanza pensada para dar respuestas de las sociedades industriales del siglo XIX y XX. La sociedad del siglo XXI, en la que nos encontramos, representa un escenario intelectual, cultural y social radicalmente distinto. (p. 10).

Los educadores y los estudiantes deben ser consciente del modelo de sociedad hacia el que avanzamos. Sin una mirada racional y crítica sobre nuestro presente próximo. Cualquier plan de cambio social apoyado en la educación no tiene sentido ni horizonte. Las metas, los métodos de enseñanza, los materiales y las tecnologías utilizadas, las funciones del proceso en el aula, los contenidos culturales, las actividades y habilidades que el maestro y alumno debe desarrollar necesariamente tienen que redactarse y reforzarse en función del nuevo contexto socio cultural a través de los medios tecnológicos.

No es desconocido por estas épocas escuchar hablar del término inclusión de las TIC en el sector educativo, pero siguen faltando las prácticas reales de las mismas y el aprovechamiento de esta nueva manera de enseñar.

Hay que tener en cuenta que la divulgación de información y la elaboración de páginas, blog, representaciones multimedia o videoclip, puede hacer contribuir con la interacción social a través del trabajo colaborativo entre clases y centros, foros, debates, correo electrónico además de diferentes actividades que con las TIC se aumenta el aprendizaje y desarrollo de habilidades de búsqueda y comprensión de información.

Ahora bien, por medio de las tecnologías se vuelve más o menos el proceso de aprendizaje inclusivo por ser un método distinto, se potencia aún más la capacidad, es por eso que el enfoque educativo de la tecnología educativa va de la mano con el beneficio del aprendizaje significativo.

Ausubel (2002) afirma en su teoría propone que “El aprendizaje significativo depende de las motivaciones, intereses y predisposición del aprendiz. No se trata de un proceso pasivo, ni mucho menos, sino que requiere una actitud activa y alerta que posibilite la integración de los significados a su estructura cognitiva” (p. 24).

En términos generales lo que Ausubel propone en cuatro principios programáticos del contenido es: diferenciación progresiva, reconciliación integradora, organización secuencial y consolidación. La diferenciación progresiva es el principio según el cual las ideas y conceptos más generales e inclusivos del contenido de la materia de enseñanza deben presentarse al comienzo de la instrucción y progresivamente en términos específicos. Es necesario hacer un análisis conceptual del contenido para identificar conceptos, ideas, procedimientos básicos y concentrar en ellos el esfuerzo instruccional para que se pueda dar una reconciliación integradora entre los conceptos previos y los nuevos que se presentan, además de una organización secuencial de la información para poder asimilar más fácilmente.

Es importante no sobrecargar al alumno de informaciones innecesarias, dificultando la organización cognitiva. Es preciso buscar la mejor manera de relacionar, explícitamente, los aspectos más importantes del contenido de la materia de enseñanza con los aspectos específicamente relevantes de la estructura cognitiva del aprendiz para que se pueda llegar a la consolidación del aprendizaje. Esta racionalidad es imprescindible para el aprendizaje significativo.

Ausubel afirma que “el aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de subestructuras o ideas de anclaje” (citado por Moreira, 2009, p. 11).

Al mirar detalladamente lo que David Ausubel propone, se puede comprender que el aprendizaje significativo está alusivo a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje. El maestro se convierte solo en el mediador entre los conocimientos y los alumnos, ya no es el que simplemente los imparte, sino que los alumnos participan en lo que aprenden, pero para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto para aprender gracias a la motivación que pueda dar el maestro con relación al conocimiento impartido, puesto que, la presencia de ideas, conceptos o proposiciones inclusivas, claras y de posibles en la mente del aprendizaje es lo que dota de significado a ese nuevo contenido e interacción con el mismo.

2.2. MARCO CONCEPTUAL

Este proyecto de investigación está enfocado en diseñar estrategias didácticas desde la implementación de herramientas tecnológicas e informáticas para el desarrollo de las actividades dentro del salón de clases, en las observaciones realizadas en el CLEI se ha evidenciado que muchos estudiantes no saben hacer el uso adecuado de estas herramientas, por lo que se hace necesario el acompañamiento por parte del docente, que les permita adquirir estas competencias en su proceso de aprendizaje por ejemplo saber utilizar los computadores con las diferentes aplicaciones tecnológicas.

Debido a que el uso de las TIC o los elementos tecnológicos tales como celulares de alto rendimiento, tablets, pc, video vean, las pizarras interactivas y sus distintas aplicaciones a utilizar como padlet, khan academy, adobe con net, los hipermedias y otras aplicaciones etc. Es de vital importancia en los procesos educativos, por lo que su comunicación interacción en la institución se está viendo afectada por el querer utilizar dichas herramientas; por este motivo, se busca aprovechar ese uso para potencializar de la mejor manera, para mejorar sus condiciones y su comunicación tanto a padres, maestros y a los mismos estudiantes, que por medio de esta se pueden divertir y aprender.

De esta manera se pretende identificar el impacto del uso de la tecnología en los procesos comunicativos de los estudiantes y la adquisición del conocimiento a través de estrategias de aprendizaje mediante recursos tecnológicos, y así poder ver estos materiales como unos aliados en los procesos de formación, viéndola desde otro punto de vista se ve la tecnología educativa como sitio para la investigación ya que se trata de la solución de problemas educativos mediante el uso de la tecnología de la información. Gracias a esta los docentes pueden planificar los procesos de aprendizaje y perfeccionar la tarea de enseñanza, esto es posible gracias al uso de recursos técnicos

como computadora, ordenador, televisor, pizarra interactiva, debido a que estos, son los medios físicos para interactuar con las aplicaciones dentro del aula de clase.

El modo de implementación de la tecnología educativa ha estado cambiando a través de los tiempos. En un principio las instituciones solían contar con un solo computador en el aula, dicho computador era de mesa y el que tenía acceso a él era el maestro, pero se ha visto que las cosas han cambiado, ya que los computadores en su mayoría son portátiles y se han estado integrando en los salones para el uso cotidiano, aunque el hogar se hace evidente el uso de estas tecnologías gracias al internet se facilita el uso y el acceso de la misma, actualmente la tecnología educativa, ingresa en la casa de los alumnos a través de internet.

2.2.1. Educación virtual y comunidades de aprendizajes

Se debe tener en cuenta que en la investigación de este proyecto se utilizaran tecnologías, recursos disponibles en la red, recursos para sincrónicos que no son susceptibles de modificación y publicación por parte de los usuarios, teniendo en cuenta que existe un autor que crea recursos y que en ningún momento nosotros podemos editar la información.

En estos casos, cuando se utilice este tipo de estrategias desde el punto de vista estratégico hay que prestar más atención al proceso que al producto final y se debe tener en cuenta que lógicamente en la red existe mucha información que nuestros alumnos pueden acceder a todas, esta información, lógicamente no toda esa información, se convertirá en conocimiento, es por esto que la tecnología y la comunicación permite una gran interacción en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Hay que reconocer que el avance de la tecnología ha traído muchas ventajas sobre todo en el proceso de comunicación e interacción con otras personas a través de la web, en este orden de ideas se encuentran avances tales como:

Pizarra digital interactiva y Clever Note : Sistema portátil que convierte cualquier medio físico en pizarra interactiva va conectado al computador por un medio USB y enganchado en el tablero o en la parte física que decidas pegarlo y él te lo convertirá en una pizarra interactiva, su receptor también es dotado de imanes y una pinza para que lo puedas adherir a la superficie, también existe una versión inalámbrica, que la puedes utilizar en dicho caso, también consta de un lápiz digital si deseas utilizarlo.

“son todo ese conjunto de recursos que predominantemente, codifican sus mensajes a través de representaciones e icónicas, la imagen es la principal modalidad simbólica a través de la cual presenta el conocimiento, combinado con el sonido”(Moreira, 2009), p.27)

El computador: Esta máquina nos sirve para escribir, para hacer tareas, para realizar presentaciones, pueden colocar fotos en tus presentaciones, escuchar música, si lo conectamos en red nos sirve para interactuar con otras personas conectadas a la red por, un correo electrónico chat y otras páginas web, como el bloc, dray, debemos de tener a la hora de navegar, estar conectado través de una red.

Moreira (2009) afirma que “se caracteriza por que posibilitan desarrollar, utilizar y combinar desatinadamente cualquier modalidad de codificación simbólica de la información”. P27.

Memoria USB o CD DVD-(CD-DVD): La memoria USB ha ido reemplazando los CD-DVD que continuamente han ido saliendo lentamente del mercado, aunque su uso todavía está vigente.

Moreira (2009) afirma que: “los discos digitales (CD-ROM, DVD,) y las redes telemáticas (internet, intranets) los materiales digitales pueden estar encapsulados bien en un soporte físico informático o bien difundirse por medio de una red. En el primer caso las tecnologías

ópticas de lectura láser (discos digitales) por su alta densidad de almacenamiento constituye la solución idónea para difundir este tipo de aplicaciones”. P 32.

A lo que Moreira hace referencia, es que los dispositivos digitales de almacenamiento que vienen tomando auge es la USB ya que tienen una mayor capacidad del almacenamiento de información y son herramientas útiles y fáciles de manipular a la hora de hacer nuestras presentaciones, o introducir datos.

Video vean y tele visor: Generan una situación comunicativa muy particular en la que emisor y receptor se ven cuando los videos vean y el televisor es conectado a un computador y al mismo tiempo están en red. Con ellos podemos proyectar nuestras presentaciones en el salón de clase, teniendo un amplio enfoque de visibilidad. Sabemos que es un medio visible, que nos proporciona una amplia forma de proyección, de imágenes, esta herramienta se conecta al computador, por medio de USB dado una proyección de todo el computador.

Redes sociales: son formas de interacción social definidas como un intercambio dinámico entre personas, grupos, instituciones en un contexto de complejidad, donde se integran personas conocidas, amigos, familias, compañeros de trabajos escuelas, colegio y universidades entre otros.

Moreira (2009) asegura que: “Son redes que nacen por iniciativas personales de algún profesor o grupo docente. En consecuencia se desarrollan y se administran de forma voluntaria a modo de autogestión de los participantes”. P 73

Internet: Ciertamente es una de las más importantes dentro de éste tema de tecnología en la comunicación pues es la encargada de darle sentido a la utilización y navegación del computador, incluso una gran parte de la utilización del celular, lo hace a través de internet, por medio de esta navegación encontramos libros que se pueden leer o descargar, por este medio en vez de comprarlos físicos, sitios para la diversión y el aprendizaje, además de que podemos ver videos, películas,

programas de televisión, leer revistas, noticias etc., incluso en la internet se encuentra información de todo lo que ocurre en la actualidad.

En el siglo XXI las redes sociales es uno de los impactos más grandes, ya que si le damos una buena utilidad no es tan mala porque da beneficios a los usuarios, además podemos tener comunicación con usuarios de la red de todas partes del mundo y encontrar casi todos los temas, sobre los trabajos e información, los podemos conseguir en la web ya que podemos conseguir la mayoría de las respuestas a las consultas. Al respecto,

Moreira (2009) indica que: “lo primero a destacar es que nuestra sociedad es una civilización dependiente de la tecnología en niveles progresivamente creciente. Sin máquinas digitales no funciona. En este sentido existe el miedo a los posibles fallos o déficits de los ordenadores, provocados bien por los virus informáticos, por los ataques de ciber terroristas, o por los fallos, de los servidores.” p. 8.

La existencia del desarrollo de la tecnología no es el problema, si no el mal uso que le damos a estas herramientas, que pone en riesgo la integridad de las personas y los niños, que no se dan cuenta que están exponiendo su intimidad y seguridad lo que significa que tenemos acceso a un sinnúmero de información y a cada instante, viajan información maliciosa con virus, por lo tanto, los padres, profesores y demás miembros conectados a la red deben estar alertas.

Así pues, la idea de tecnología se asocia a los conocimientos, las técnicas y los dispositivos que posibilitan la aplicación del saber científico. La comunicación, por su parte se vincula a la transmisión de información entre usuarios que comparten un mismo enlace en red con ayuda de las herramientas de comunicación. por lo general la noción se emplea junto al concepto de tecnología de información, que alude al uso de computadores y otros equipos para almacenar procesar y transmitir datos.

2.2.2 Rendimiento académico y herramientas tecnológicas

Las herramientas tecnológicas nos abre un panorama del impacto que tiene la tecnología y crear conciencia de que no todo es malo que se le puede dar un buen uso y disfrutar de todas sus alternativas y sus recursos, ya que es posible un buen acompañamiento de profesores si se está en un aula de clase ya que ellos los pueden orientar a la hora de consultar diferentes temas y las mejores fuentes de investigación y así poder potencializar tanto el conocimiento como el saber a través de la informática.

En el proyecto se puede identificar el desarrollo y proceso del rendimiento académico y la adquisición del conocimiento mediante el uso de recursos tecnológicos como: blog, donde cualquiera puede publicar información, recursos de gestión de información como educa play, donde cualquiera puede editar información, al poder publicar y digitar nuestra información, se pueden ver los resultados del aprendizaje que ha tenido el alumno, al momento de poder publicar y digitar lo aprendido, y así llevar un proceso de reflexión, con estos conocimiento a través de estas herramienta abrimos la puerta, a un aprendizaje significativo, también nos sirve para potencian las actividades que hacen que las personas modifiquen sus ambientes externos (materiales) o internos (de comportamiento). Una aplicación sistemática de los recursos del conocimiento científico del proceso que necesita cada individuo para adquirir y utilizar los conocimientos.

Moreira (2009) afirma que: La integración y el uso de las tecnologías informáticas en las escuelas están condicionado, además de otros factores de índole infraestructural y de recursos, por las actitudes, concepciones y destrezas del profesorado, por la cultura organizativa de la propia escuela y por la forma que interactúan los alumnos, en este sentido el profesorado y especialmente

su formación tanto tecnológica como pedagógica junto con la cultura organizativa del centro, son factores clave en el proceso de integración y uso curricular de las nuevas tecnologías (P. 43).

No es el profesor que debe proporcionar toda la información, ya que puede presentarse más eficientemente por los medios apropiados, ya sea para proporcionarle a grandes grupos o para cada alumno la amplia porción misma en forma individual o para ser usada en un pequeño grupo de discusión. Los profesores, como individuos o como equipos se encuentran liberados de trabajos rutinarios y pueden hacer un trabajo verdaderamente profesional y didáctico, creativo, dando orientación a los alumnos que hasta ahora se había visto afectada en por el no uso de la tecnología en algunos casos. En este proyecto de orientación y guía se busca ampliar participación en la planificación de materiales audiovisuales para adecuarlos a las necesidades de los grupos o individuos que predestinados (CLEI).

En este proceso de investigación las TIC toman vital importancia en los diferentes niveles educativos, que va variando en función de las características de los estudiantes y las competencias que se pretenden alcanzar. Así, algunas características como la edad, (en el caso de los CLEI) capacidad cognitiva, nivel cultural, intereses, tiempo disponible, etc. Propiciarán diferentes estrategias, en cuanto a la implementación de las Tics atendiendo a las diferentes modalidades de enseñanza - aprendizaje.

Como principal recurso encuentras el e-learning (aprendizaje electrónico) o la formación a través de internet y con ella el uso del computador.

Moreira (2009) define como “educación en línea o tele formación puede definirse como una educación o formación ofrecida a individuos que están geográficamente dispersos o separados por una distancia física del docente empleando los recursos informáticos y telecomunicaciones”. P63.

En este encontramos la web, también denominado formación en red, aprendizaje virtual, formación virtual, aprendizaje en línea la cual es una modalidad de enseñanza en la que el proceso

de enseñanza-aprendizaje se realiza mediante las redes de comunicación. Su finalidad es alcanzar los objetivos de estudio a través de contenidos y actividades mediadas por el ordenador.

Es un medio no presencial que, a través de plataformas tecnológicas, posibilita el acceso y el tiempo en el proceso de enseñanza-aprendizaje adecuándose a las habilidades, necesarias y disponibilidades de cada usuario o estudiante, además garantiza ambientes de aprendizajes colaborativos mediante el uso de herramientas de comunicación sincrónica y asíncrona, potenciando el proceso de gestión basado en el proceso de competencias.

En este mismo plano de e-learning, (aprendizaje electrónico) plantea un conjunto de características de la formación en red, tales como: aprendizaje mediado por ordenador, uso de navegadores web para acceder a la información, conexión profesor alumno separados por el espacio y en tiempo, utilización de diferentes herramientas de comunicación tanto sincrónica como asíncrona, Multimedia, Almacenaje mantenimiento y administración, de los materiales sobre un servidor web, uso de navegadores web, que nos sirve a la hora de conectarnos teniendo una buena interacción profesor alumno.

Moreira (2009) afirma que: “la utilización de las redes de ordenadores en la educación requiere un aumento de la autonomía del alumnado. Las redes transforman sustantivamente los modos, formas y tiempos de interacción entre docente y alumnado”. P64.

Los sitios web educativos como recurso de las Tic, tienen una participación importante respecto a lo que refiere a la educación, estos sitios son espacios o páginas que ofrecen información, recursos o materiales relacionados con el campo o ámbito de la educación.

Existen webs institucionales que son aquellos sitios web de una institución, grupo, asociación o empresa relacionados con la educación, donde se encuentran actividades, organigramas, servicios, historia o recursos de la misma institución. Estos llevan consigo unos

materiales didácticos en los cuales se encuentran web de tutoriales, web de docentes o materiales didácticos en formato web; los cuales ofrecen material diseñado y desarrollado específicamente para ser utilizado en un proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde un punto de vista pedagógico los materiales didácticos deben responder a las siguientes características: deben ser interactivos, para que permitan al alumno realizar algún tipo de actividad o tarea y reaccionen ante la respuesta del mismo, deben responder a un modelo o proceso construido del conocimiento, deben poseer una interface atractiva y fácil de usar, deben ser multimedia con carácter textual, deben adecuarse a las características de sus potenciales usuarios, deben integrarse y responder a las necesidades de desarrollo del currículo escolar.

Los web y blogs entran en el grupo como un sitio web en el que se publican anotaciones (historias, artículos y posts) mediante un sistema de publicación sencillo y que permiten la interacción con los lectores. Dichas páginas, se desarrollan a partir de la colaboración de los diferentes navegadores, los cuales se dedican a diseñar estos medios, para depositar todo tipo de información, tanto pedagógica como personal, ya que ellos son los encargados de agregar, modificar o eliminar información.

Otros recursos que ayudan a que el proceso de adquisición del conocimiento se obtenga, estos pueden ser utilizados desde tableros digitales si en la institución se encuentran a la hora de realizar una clase, este consiste en un ordenador, del tamaño de un tablero conectado a la energía como si fuera un computador,, el cual muestra lo que está en el parece, al mismo tiempo una hoja de Word, es como una superficie lisa y rígida, sensible al tacto, desde donde se puede controlar, se puede hacer anotaciones manuscritas sobre cualquier imagen proyectada, así como guardarlas, imprimirlas, enviarlas por correo electrónico y exportarlas a diversos formatos.

Lógicamente se pone la insistencia en los procesos de comunicación que se llevan a cabo, donde se pueden utilizar el conjunto de herramientas que se ha llamado, se ha considerado las herramientas de la comunicación sincrónica y asincrónica, desde la video conferencia, un chat, el correo electrónico, y todo tipo de herramientas informáticas que permita la comunicación de estas dos coordenadas como lo es la sincrónica y asincrónica, permitiéndonos comunicarnos con cualquier personal interno, externo o institución que quiera formar parte del proceso de enseñanza aprendizaje, de esta forma tendríamos que prestar atención a un tipo de metodología, que son los proyectos tele colaborativos, dentro de la modalidad de comunicación dentro de la modalidad de intercambios interpersonales donde tendríamos tipos de actividades como aulas globales, reuniones virtuales, tutoriales entre iguales, tendríamos una serie de actividades que nos permitirían llevar a cabo nuestro proceso de enseñanza. Todas estrategias de aprendizaje mediadas por las TIC generan aprendizajes significativos en los estudiantes.

2.2.3. Estrategias didácticas

Para utilizar las tecnologías e informáticas en la educación, es preciso integrar las acciones didácticas, como refuerzo académico, ya que estas estrategias son actividades, planificadas, para fortalecer el conocimiento y el desarrollo de competencias necesarias, en nuestro proceso formativo, es preciso que formen parte del sistema del proyecto de formación.

Estas estrategias de aprendizaje incorporadas a las TIC, se manifiesta como indispensable al pensar en incorporar la computadora, las pizarras digitales interactivas, las herramientas informáticas como padle, Khan academy, adobe conectó, etc., en la escuela.

Es necesario encontrar metodologías didácticas que optimicen el nuevo recurso encaminando los esfuerzos de formación y capacitación a la participación, la autonomía y la colaboración, lo cual garantizará la calidad en el uso de estas tecnologías.

Moreira (2009) indica que “desde hace años sabemos que los medios de enseñanza son objetos físicos que vehiculan información codificada mediante formas y sistemas de símbolos que proporcionan al sujeto una determinada experiencia de aprendizaje. En este sentido, J.M. Escudero (1983, p.91) formuló la siguiente definición que consideramos sigue siendo útil: " medio de enseñanza, es cualquier recurso tecnológico que articula en un determinado sistema de símbolos ciertos mensajes con propósitos instructivos” (P. 25).

Se pueden apreciar algunas actividades didácticas, materiales y recursos que servirán de mucha ayuda para tenerlas presentes en el aula de clase.

Dentro de las actividades didáctica se pueden identificar tales como: Publicar y difundir trabajos propios a través de internet, Realizar búsqueda temática sobre un común específico, acceder y consultar datos y documentales a través de la web , acceder a la web y consultar enciclopedias, diccionarios y otras obras de referencia, realizar estrategias en líneas por medio del chat, debate, preguntas o intercambio de mensajes telemáticos, desarrollar proyectos colaborativos con otros estudiantes a distancia, comunicar noticias a los alumnos en un aula virtual, envío de trabajos de alumno a profesor y profesor al alumno, tutorización por línea entre profesores y alumnos y compañeros en red, crear documentos o ficheros multimedia, crear una biblioteca con documentos digitales, elaborar un texto, un glosario, un diccionario o una enciclopedia de forma informativa a través de la web, elaborar un diario de autoaprendizaje por parte del alumno y que el maestro tenga acceso al mismo, elaboración de videoclips y montaje de imágenes, elaboración de presentaciones multimedia, exponer públicamente un trabajo para que otro puedan tener acceso a ellos. Así mismo, dentro de los materiales y recursos digitales tenemos: Buscadores, enlaces o link de páginas especializadas temáticamente, Portales web especializados. Portales web de consulta, Procesadores de texto, listado de enlace web, Software de presentación, PowerPoint e edición de imagen y videos (video editor Nero,), Sitios web de publicación compartida (YouTube,

Slideshare), Pizarra digital presentación multimedia, plataforma dirigida a escolares de enseñanza primaria, secundaria, y superior sobre matemáticas, biología, química, física, humanidades (khanacademy), tablero virtual que se comparten muchos contenidos y se puede utilizar como pizarra colaborativa (padlet), realizar reuniones, seminarios, tutoriales, (Adobe Connect).

Las unidades didácticas es otra estructura pedagógica de trabajo en el aula, ligado a las teorías constructivistas, (basado en las teorías de Piaget, Ausubel, Bruner y Vigotsky, considerando que el conocimiento no se transmite sino que se construye) se emplea como un espacio de medio de planificación en el cual se asentará lo que se irá haciendo durante un lapso de tiempo con la intención final y última de garantizar una planificación científica y sistematizada de todo aquello que se irá haciendo en el aula de clase, es cuando creamos un block desde nuestro correo podemos montar diferentes tipos de información, esa información queda disponible para que cualquier usuario de cualquier parte del mundo la pueda ver y si es de utilidad la pueda utilizar, no para lucrarse pero si para su conocimiento, otro medio que es gratis y pedagógico, hay otro en la web que son gratis y fáciles de manejar.

Otra estrategia que utilizan en las escuelas y colegios, es el uso de la USB donde los profesores llevan la información para compartirla con sus alumnos, conectan la memoria USB al computador y muestran un documental sobre las diferentes teorías de aprendizaje y les piden a los alumnos que realicen un trabajo, práctico sobre lo visto, refiriéndose, a una de las teorías vistas en clase, el maestro, para entregar el material, para hacer dicho trabajo les da varias opciones los que tengan memoria él se las pasa a ella, los que no tiene él se las envía al correo dicha información.

Todas estas actividades pueden desarrollarse gracias a la aplicación de tecnologías educativas.

Hay infinidad de estrategias cuando se piensa en tecnología. Desde nuestra formación, actualmente como maestros y alumnos en cada uno de los campos formativos, nos piden realizar

entrevistas y enviarlas por correo, depositarlas en una memoria USB o montarla a una plataforma web, también dentro del aula se pueden realizar juegos colaborativos, pueden ser físicos o proyectados desde un video bien ilustrandolo en el tablero o en la pared, también podemos proyectar temas trabajados, y así los alumnos puedan visualizar y poder tener intervención ya que se les muestra la información por medio de diapositivas .

Todas estas son estrategias que potencian la adquisición de conocimiento mediante el uso de la tecnología y se logra un aprendizaje significativo ya que entrar en contacto con un nuevo conocimiento y una nueva estrategia, potenciamos el conocimiento como nos orienta hacer que se quede en nuestro desarrollo cotidiano.

Ausubel, Novak y Hanesian (1978) explican que la esencia del aprendizaje significativo reside en el hecho de que las ideas están relacionadas sin licamente y de manera no arbitraria (al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe (Ausubel, Novak y Hanesian), se puede decir, por tanto, al respecto a los materiales y recursos para el aprendizaje, que se produce aprendizaje significativo si el material está relacionado de manera no arbitraria en la peculiar estructura cognoscitiva del alumnado (citados por Ballester, p. 17).

Como maestros en formación y como alumnos se debe tener en cuenta el enseñar a los alumnos todas las herramientas que estén a nuestro alcance como hacer videos en diferentes programas que puedan utilizar, que nos sirva como herramienta a la hora de enseñar, que sean fáciles y prácticas.

Estas herramientas pedagógicas son educativas y tienen un entorno familiar con programas ya conocidos en el entorno como PowerPoint.

Hay otras herramientas que sirven para hacer sopas de letra, crucigramas y crear juegos interactivos y/o educativos, como lo es educa play, (esta plataforma, en línea, permite crear y

compartir, actividades educativas, creativas multimedia, lo que no se debe olvidar es que esta plataforma es educativa)

Hay muchos programas como: Zontle, Cubo 6, etc. Que sirven como herramientas educativas para crear crucigramas y mucho más, Es por eso la importancia de estar consciente de la tecnología y sus recursos para poderlos referir como estrategias que sirven a la hora de enseñar.

Hay otras estrategias que se pueden utilizar para la enseñanza a través de la tecnología como son Prezi, amaze y educa pay, en las que se pueden hacer presentaciones para la explicación de un tema en particular. Así mismo en Powers Paint se pueden agregar imágenes y anexar videos. Moreira (1993) indica que: “las herramientas pedagógicas como mejoras profesionales en nuestra de enseñanza-aprendizaje, esta tarea (diseñar, desarrollar y evaluar unidades didácticas) es una tarea cotidiana por lo que debería ser objeto ineludible de mejora profesional” (p. 20).

Una de las mejores maneras de aprender interactuando con el conocimiento y juegos, es utilizando la tecnología como un medio oportuno para lograr la adquisición de conocimientos y la comunicación.

MARCO LEGAL

La investigación que se realiza en este proyecto, busca ampliar la importancia que se tiene en diseñar estrategias didácticas, desde la implementación de herramientas informáticas(tic), con la comunidad escolar, y el sector social con el fin de generar conocimiento significativos y un desarrollo de enseñanza-aprendizaje, es por eso que se basa legalmente para su construcción en la Ley 115 de febrero 8 de 1994, artículo 5 capítulo 11,13, cita “la promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo” .P2

La Constitución Política de Colombia (Juli 14 de 1991),

-Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

Artículo 70. El estado tiene el deber de promover y fomentar el ascenso, a la cultura de todos los colombianos en iguales de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional.

La Ley 1341 del 30 de julio del 2009 “por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones “TIC”. (P,1-5. Ar,1,2,3,4,5,6)

El estado colombiano, promueve y brinda al país un sector de desarrollo de aprendizaje de las Tecnologías de Información y Comunicaciones a través de las leyes. La Ley promueve el acceso al uso de las TIC, a través de su masificación y garantiza la libre competencia, el uso eficiente de la infraestructura y el apoyo, especial fortaleciendo la protección de los derechos de los usuarios.

El plan nacional de tecnologías de la información y comunicación (TIC) 2008 – 2009, busca que el país se concientice acerca del impacto que tienen las TIC para incentivar en forma transversal la competitividad del sector empresarial y educativo y por esta vía promover el desarrollo económico y social en Colombia. También hay que tener en cuenta que “el país bajo el liderazgo del ministerio de educación nacional MEN ha trabajado en la utilización de las TIC en la educación. Con el fin de incorporar estas tecnologías en los procesos pedagógicos, como un eje estratégico para mejorar la calidad y asegurar el desarrollo de las competencias básicas, profesionales y

laborales el MEN formuló en el 2002 el programa de uso de medio y nuevas tecnologías, para instituciones de educación básica, media y superior” (P.33)

Con este proceso el gobierno busca, mejorar el acceso a la infraestructura, ayudar a la masificación de las tecnologías y consolidar el proceso del gobierno en línea.

El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, de acuerdo con la Ley 1341, decreto 2573 de 2014 “Determina el marco general para la formulación de las políticas, públicas que regirá, el sector de las tecnologías de la información y la comunicación, su ordenamiento general, el régimen de competencias, la protección al usuario, así como la concepción a la cobertura, la calidad del servicio, la promoción de la inversión en el sector y el desarrollo de estas tecnologías”.(p1. Ar1).

Se debe tener en cuenta que el proceso de avances tecnológico crece constantemente, bien sea por factores sociales, políticos, democráticos, académicos entre otros que le exigen a la población desarrollar mecanismos y emplear herramientas para estar acorde a la necesidades que se presenten frecuentemente, pero para que este avance se desarrolle con regularidad y sin ningún obstáculo deben existir organismos que promuevan y se encarguen de encontrar alternativas para estar a la par del mundo tecnológico.

Guías N° 30 Orientaciones generales para la educación en Tecnologías.

Las orientaciones generales para la educación en tecnología que presentamos en la investigación de este proyecto pretenden motivar al niño, niña, joven y maestro hacia la comprensión y la apropiación de la tecnología desde las relaciones que establecen los seres humanos para enfrentar sus problemas y desde su capacidad de solucionarlos a través de la invención, con el fin de estimular sus potencialidades creativas

Tabla N°1 Guía 30 orientaciones generales para la educación en tecnologías

CONTENIDO

La tecnología: conceptos básicos	La alfabetización en tecnologías	Estructura general de las tablas	Sugerencias para trabajar estas orientaciones en las instituciones El manejo creativo
---	---	---	---

ESTRATEGIAS DE LAS TABLAS

Las tablas están organizadas en 5 ciclos de grados (**primero a tercero, cuarto a quinto, sexto a séptimo, octavo a noveno, décimo a undécimo**). Para cada grupo de grado se establecen **cuatro** componentes o ejes generadores, cada componente a su vez, contiene una competencia y algunos ejemplos de posibles desempeños. El siguiente cuadro esquematiza, la organización propuestas

**1-COMPONENTES O EJES GENERADORES
2-ESTÁNDARES 4° Y 5°**

Naturaleza y evolución de las tecnologías	Apropiación y uso de las tecnologías	Solución de problemas con tecnologías	Tecnologías y sociedad
Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.	Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.	Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.	Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.
<ul style="list-style-type: none"> •Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales. •Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados. •Menciono invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país •Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos. •Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman. •Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información. 	<ul style="list-style-type: none"> •Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos. •Describo y clasifico artefactos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura, función y fuentes de energía utilizadas, entre otras. •Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.). •Selecciono productos que respondan a mis necesidades utilizando criterios apropiados (fecha de vencimiento, condiciones de manipulación y de almacenamiento, componentes, efectos 	<ul style="list-style-type: none"> •Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas. •Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un mismo problema. •Identifico fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas. •Frente a un problema, propongo varias soluciones posibles indicando cómo llegué a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una •Establezco relaciones de proporción entre las dimensiones de los artefactos y de los usuarios. •Diseño y construyo soluciones tecnológicas utilizando maquetas o modelos. •Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades 	<ul style="list-style-type: none"> •Identifico algunos bienes y servicios que ofrece mi comunidad y velo por su cuidado y buen uso valorando sus beneficios sociales. •Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento. •Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas •Asocio costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos. •Identifico instituciones y autoridades a las que puedo acudir para solicitar la protección de los bienes y servicios de mi comunidad. •Participo en discusiones que involucran predicciones sobre los posibles efectos relacionados con el uso o

	<p>sobre la salud y el medio ambiente).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleo con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos. • Describo Productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros. • Utilizo herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos y maquetas. 	<p>en el desarrollo de proyectos en tecnología.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Frente a nuevos problemas, formulo analogías o adaptaciones de soluciones ya existentes. • Describo con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensamble de artefactos. • Diseño, construyo, adapto y reparo artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales. 	<p>no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en mi entorno y argumento mis planteamientos (energía, agricultura, antibióticos, etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Me involucro en proyectos tecnológicos relacionados con el buen uso de los recursos naturales y la adecuada disposición de los residuos del entorno en el que vivo. • Diferencio los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad.
--	---	---	---

CAPITULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño Metodológico.

La investigación sobre el diseño de estrategias didácticas, desde la implementación de herramientas informáticas, en el desarrollo cognitivo, es de **enfoque cualitativo**, el cual se caracteriza por usar la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teoría, tiene un **alcance descriptivo**, que plantea y estudia la problemática presentada en la Institución Educativa, además las causas que ocasionan dicho problema, también busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice y sus efectos utilizando **un diseño no experimental**, el cual se recolectan información de un fenómeno en el momento en que suceden, como si se tratara de una fotografía, es decir no existen modificaciones en las variables, solamente se observa el fenómeno tal cual en el contexto en el que sucede, como señala Kerlinger (1979,

p116). “La investigación no experimental o *ex post – facto* es cualquier investigación en la que resulta imposible manipular variables o asignar aleatoriamente a los sujetos o a las condiciones” de hecho, no hay condiciones o estímulos a los cuales se expongan los sujetos del estudio. Los sujetos son observados en su ambiente natural, en su realidad; se observa el fenómeno tal y como se da para después analizarlo.

La investigación maneja un **método inductivo – descriptivo** la cual va de los casos particulares a los generales, siguiendo un proceso de observación y registro de los hechos, el análisis de lo observado, establecimiento de definiciones claras de cada concepto obtenido. clasificación de la información recogida y por último la formulación de los enunciados universales inferidos del proceso de investigación que se ha realizado.

3.2. POBLACION Y MUESTRA

La población motivo de estudio de este trabajo son los estudiantes y docentes del ciclo lectivo especial integrado (CLEI II,) de la I.E. Pedro Estrada. Cuenta con 650 estudiantes, 350 en la jornada de la mañana y 300 en la jornada de la tarde con un número aproximado de 150 estudiantes en el CLEI, la I.E.Pedro Estrada cuenta con un plan de 18 profesores, quien han puesto en alto el nombre de la institución.

3.2.2. MUESTRA

Para la muestra se cuenta con un grupo de 36 estudiantes, el cual hay 16 mujeres y 20 hombres, pertenecientes al ciclo lectivo especializado CLEI II de la I.E.Pedro estrada (grado quinto) La mayoría, de estos estudiantes, pertenecen al nivel uno y dos del Sisbén, general mente trabaja en el día, dando sus mejores esfuerzos para estudiar en la noche; la mayoría son jóvenes ya que cuentan con un promedio de edades entre 17 ha 36 años .

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.

A continuación se presentarán las técnicas y estrategias que se emplearon para la recolección de la información, la observación al momento de realizar las visitas pertinentes para desarrollar el proceso de investigación, aprendiendo de los docentes cooperadores, las estrategias y metodologías, además del uso de la tecnología en el aprendizaje y los procesos de comunicación, con los miembros de la comunidad educativa, ayudando en la búsqueda de estrategias apropiadas para el logro de los objetivos propuestos, también permite conocer a fondo de una manera específica la opinión, las preferencias y el comportamiento de los encuestados, en este caso los estudiantes de la Institución. La entrevista es un intercambio de ideas y opiniones mediante una conversación que se da entre una, dos o más personas donde un entrevistador es el designado para preguntar, a todos aquellos presentes en la conversación; dialogan en pos de una cuestión determinada, planteado por el profesional. Muchas veces la espontaneidad y el periodismo moderno llevan a que se dialogue libremente generando temas de debate surgidos a medida que la charla fluye.

La entrevista se aplicó a los docentes para saber el manejo que tienen sobre las tecnologías para el aprendizaje de los estudiantes, y si la utilizan como estrategia o no y sobre cómo se evidencian los procesos de comunicación de los estudiantes, también se efectuó la encuesta, ya que es un procedimiento dentro de los diseños de una investigación descriptiva en el que el investigador busca recopilar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información, los datos se obtienen realizando un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, integrada a menudo por personas, empresas o entes institucionales con el fin de conocer el estados de opinión, ideas, características o hechos específicos.

3.2.1. LA OBSERVACIÓN

Es una técnica muy práctica y fundamental que consiste en tener un plan, con unos objetivos muy claros, basándose en recoger la información necesaria para expresar o confirmar una hipótesis, ya que a través de ella se identifica la conducta, el comportamiento o una situación de un individuo u objeto en su medio, También nos permite conocer a fondo de una manera específica la opinión, las preferencias y el comportamiento de los encuestados, en este caso los padres de familia y estudiantes de la Institución. Esta técnica se llevó a cabo en la I.E. PEDRO ESTRADA (Itagüí), fue estructurada por medio de una serie de información necesaria, para determinar, la utilización de estrategias tecnológicas dentro de la institución.

En esta técnica de la observación se emplearon las siguientes preguntas.

¿Qué es la observación ? la observación es la exploración y el estudio realizado por el investigador, también es un documento que permite procesar la acción de observar ciertos fenómenos .

¿Para que la observación ? para obtener los objetivos claros que se basan en recoger información necesaria para expresar o con firmar hipótesis

¿Por qué la observación ? por que identifica la conducta, el compartimiento o situación de un individuo

¿A quién se aplica la observación ? la observación se aplica tanto estudiantes como alumnos para determinar la problemática que se vive en la institución con respecto a las estrategias utilizada en la institución

GUIA DE OBSERVACION

LUGAR:

FECHA:

OBJETIVO Es con el propósito de darme cuenta cual es la problemática que viven los estudiantes en esta institución en cuanto a las estrategias informáticas

ELABORADO POR:

PREGUNTAS	RESULTADO
<p>1. se observa que la mayoría de los profesores en su planeación de clase no tienen involucrado a un niño carezca de aprendizaje con respecto a las TIC</p> <p>2. La institución cuenta con 2 estructura fundamental con acceso a las tecnologías, pero es muy poco su uso con un fin enfocado en buscar herramientas tecnológicas que les ayuden a un aprendizaje concreto</p> <p>3. la dinámica utilizada para reforzar el aprendizaje de los estudiantes, se realiza a través de cuestionarios y trabajos que se ponen en clase, pueden ser oral o escritos</p> <p>4. Los materiales que se utilizan para hacer las clases dinámicas, son cartulinas, trabajo en equipos, representaciones de personajes históricos, y de vez en cuando se utilizan las tecnologías para hacerles unas preguntas o trabajo</p> <p>5. el comportamiento de los alumnos en las clases afecta mucho porque no ponen atención, y cuando se trata de ir a la sala de sistemas, solo quieren escuchar música, y el profesor no va con una estrategia para afrontar la situación</p> <p>6. no se observa que los profesores se reúnan para buscar estrategias que motiven los estudiantes a la hora de utilizar las tecnologías, en ocasión el profe pone un video de un dibujo, solo para verlo y trabajarlo manual</p> <p>7. la realización de trabajos es en power Point y los alumnos saben muy poco de estos programas.</p> <p>8. los programas básicos como Power Point que se utilizan para hacer diapositiva, hacer presentaciones o mostrar un trabajo, es nulo no se ve por ningún lado que utilicen este medios</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. poca utilización de las TIC 2. No hay dinámica con referente a la tecnología 3. cuando se habla de tecnología los alumnos solo hablan mucho de esos terminos como tal 4. siempre ven las TIC como una distracción 5. hay sala, pero se utiliza muy poco 6. los profes nos están relacionados con el entorno de los programas 7. Algunos profesores no manejan bien las herramientas 8. No saben que programas utilizar para trabajar con los alumnos

EVIDENCIAS

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA 2018	
FORMATO DE OBSERVACION DE CAMPO	
FECHA	16-08-2018
NOMBRE	JACKSON ELANDÓN
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	I. E. Pedro Estrada
OBJETIVO: Es con el propósito de dar cuenta cuáles es la problemática que viven los estudiantes en esta institución, en cuanto a las estrategias tecnológicas.	
PREGUNTAS:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se observa que la mayoría de los profesores en su planeación de clase de clase no tienen involucrado a un niño que carezca de aprendizaje con respecto a las TIC. 2. La institución cuenta con dos estructuras fundamental con acceso a las tecnologías pero es muy poco su uso, con un fin enfocado en buscar herramientas tecnológicas que les ayuden a un aprendizaje concreto. 3. La dinámica utilizada para reforzar el aprendizaje de los estudiantes, se realiza a través de cuestionarios de trabajo que se ponen en clase, pueden ser oral y escrito. 	

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA 2018	
FORMATO DE OBSERVACION DE CAMPO	
FECHA	16-08-2018
NOMBRE	JACKSON ELANDÓN
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	I. E. Pedro Estrada
OBJETIVO: Es con el propósito de dar cuenta cuáles es la problemática que viven los estudiantes en esta institución en cuanto a las estrategias tecnológicas.	
PREGUNTAS:	
<ol style="list-style-type: none"> 4. Los materiales que se utilizan para hacer las clases dinámicas son cartulinas, trabajo en equipo, representaciones de personajes históricos y de vez en cuando se utilizan las tecnologías para hacer unas preguntas. 5. El comportamiento de los alumnos en las clases afectan mucho porque no ponen atención y cuando se trata de ir a la sala de sistemas solo quieren escuchar música y el profesor no va con una estrategia para atraer la atención. 6. No se observa que los profesores se manan para buscar una estrategia, que motive a los estudiantes a la hora de utilizar las tecnologías, por eso el profesor pone un video de un dibujo solo para verlo y trabajarlo manual. 7. La realización de trabajos en word, power point y excel los alumnos saben muy poco de estos programas. 8. Los programas básicos como power point que se utilizan para hacer diapositivas, hacer presentaciones o hacer un trabajo es muy, no se ve por ningún lado que se utilice. 	

3.2.2. LA ENTREVISTA

La entrevista es una técnica de recolección de información a través de preguntas, donde se utiliza la interacción verbal entre el investigador y el entrevistado con el fin de dar respuesta a los interrogantes planteados sobre el tema u objeto de estudio, donde ambos tienen total libertad para expresarse.

Esta técnica se llevó a cabo en la I.E. PEDRO ESTRADA (Itagüí) con algunos maestros del área de tecnología y artística , donde las preguntas son específicas y sus respuestas están escritas en formato de entrevista, las cuales ayudaran a la investigación para orientar a los estudiantes y maestros en formación para fortalecer las habilidades del pensamiento de los estudiantes.

En esta técnica de la entrevista se emplearon las siguientes preguntas.

¿Para que la entrevista? Para Identificar los tipos de herramientas tecnologías que los maestros conocen y al mismo tiempo aplican con sus estudiantes a la hora de estar en una sala de informática ,

¿ Para qué utilizar la entrevista ? para recoger cierta información, sobre los métodos y estrategias a la hora de enseñar o dirigir a un grupo da alumnos

¿A quién se la va aplicar ?. fue aplicada a los profesores del I.E. PEDRO ESTRADA, con el fin de obtener resultados, sobre los métodos y estrategias que utilizan en la institución, mas que todo frente a las estrategias didácticas, que ellos manejan en el sistema escolar

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA 2018	
FORMATO DE ENTREVISTA DIRIGIDO A DOCENTES	
FECHA	
NOMBRE	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	
OBJETIVO: Identificar la forma como los maestros utiliza la herramientas tecnológicas a la hora de enseñar	
PREGUNTAS:	
1. ¿Cuál es su metodología a la hora de enseñar?	
2. ¿ Utiliza alguna herramienta tecnológica para el desarrollo de sus clases ? ¿Cuáles?	

3. ¿ Cree que la tecnología trabaja al servicio de la creatividad frente al aprendizaje?
4. ¿ Considera que la tecnología mejora las perspectiva de enseñanza ?¿Por qué?
5. ¿ Considera factible e importante incorporar la tecnología en el sistema escolar ?¿por qué?

EVIDENCIAS

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA 2018	
FORMATO DE ENTREVISTA DIRIGIDO A DOCENTES	
FECHA	11-09-2018
NOMBRE	Nancy Flores
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	I. E. Pedro Estada
OBJETIVO	Identificar la metodología de los maestros a la hora de enseñar y utilizar la tecnología.
PREGUNTAS:	
1. ¿Cuál es su metodología a la hora de enseñar?	La metodología que utilizo para enseñar a mis estudiantes es particular donde los estudiantes le dan una mirada general y a través de la lectura se tienen el significado que hay en los textos.
2. ¿Utiliza alguna herramienta tecnológica para el desarrollo de sus clases? ¿Cuáles?	utilizo video bean, twitter, beamer, powerpoint, microfone y computadores.
3. ¿Cree que la tecnología trabaja al servicio de la creatividad frente al aprendizaje?	Cuando es bien utilizada y más recursos son para enseñarse el conocimiento y desarrollar competencias que le permitan mejorar su aprendizaje.
4. ¿Considera que la tecnología mejora las perspectivas de enseñanza? ¿Por qué?	Si porque desde la parte visual desde el sonido, se puede interactuar de manera directa.
5. ¿Considera factible e importante incorporar la tecnología en el sistema escolar? ¿por qué?	Si es necesario incorporarlo porque los estudiantes adquieren elementos de aprendizaje.

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA 2018	
FORMATO DE ENTREVISTA DIRIGIDO A DOCENTES	
FECHA	11-09-2018
NOMBRE	Alba María Espinosa Martínez
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	I. E. Pedro Estada
OBJETIVO	Identificar la metodología de los maestros a la hora de enseñar y utilizar la tecnología en su aula.
PREGUNTAS:	
1. ¿Cuál es su metodología a la hora de enseñar?	motivación sobre el tema, taller de explicación del taller.
2. ¿Utiliza alguna herramienta tecnológica para el desarrollo de sus clases? ¿Cuáles?	video bean, computador.
3. ¿Cree que la tecnología trabaja al servicio de la creatividad frente al aprendizaje?	Si porque se hace más fácil para el maestro dictar la clase y además se motiva la creatividad.
4. ¿Considera que la tecnología mejora las perspectivas de enseñanza? ¿Por qué?	Si es bastante variada con mayor facilidad y son más dinámicas e interactivas.
5. ¿Considera factible e importante incorporar la tecnología en el sistema escolar? ¿por qué?	Facilita el aprendizaje, hay aprendizaje significativo.

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA 2018	
FORMATO DE ENTREVISTA DIRIGIDO A DOCENTES	
FECHA	11-09-2018
NOMBRE	Marta Eugenia Osorio
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	I. E. Pedro Estada
OBJETIVO	Identificar la metodología de los maestros a la hora de enseñar y utilizar la tecnología.
PREGUNTAS:	
1. ¿Cuál es su metodología a la hora de enseñar?	motivación sobre el tema, explicación de talleres.
2. ¿Utiliza alguna herramienta tecnológica para el desarrollo de sus clases? ¿Cuáles?	utilizo video bean, computador.
3. ¿Cree que la tecnología trabaja al servicio de la creatividad frente al aprendizaje?	Si porque se hace más fácil para el maestro dictar la clase y dar creatividad.
4. ¿Considera que la tecnología mejora las perspectivas de enseñanza? ¿Por qué?	Los alumnos aprenden con facilidad y se adaptan a lo novedoso.
5. ¿Considera factible e importante incorporar la tecnología en el sistema escolar? ¿por qué?	Facilita el aprendizaje, hay aprendizaje significativo.

RESULTADOS

1. Utiliza Word para hacer inflo gramas.
2. Powers Paint para las presentaciones.
3. La web para hacer los correos.
4. Los videos como medio de visualización.
5. Utilizan Excel para digitar las notas.
6. Los videos como medios informativos.

7. Utilizan la plataforma para montar las notas.

8. Utilizan Word para hacer reportes.

3.2.3. LA ENCUESTA

La encuesta es un formato estandarizado asegurando que los datos sean comparables, facilitando el procesamiento de los datos, también se da un intercambio de ideas y opiniones mediante una conversación que se da entre una, dos o más personas donde el encuestador es el designado para preguntar, todos aquellos presentes en la conversación dialogan en pos de una cuestión determinada, planteada por el profesional. Muchas veces la franqueza llevan a que se dialogue libremente generando temas de debate surgidos a medida que la charla fluye y se va diligenciando el formato. En esta técnica de la encuesta se emplearon las siguientes preguntas.

¿Para qué una encuesta ? para Identificar la forma como los maestros utiliza la herramientas tecnológicas a la hora de enseñar

¿Por qué? Por qué en la I.E. Pedro estrada se a observado que las estrategias informáticas no se están evidenciando en los salones de clase

¿Cómo lo voy a de arrollar ? implementado estrategias didácticas a partir de herramientas informáticas que sea sencillas de manejar hasta tener un aprendizaje significativo

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA 2018	
FORMATO DE ENCUESTA	
FECHA	
NOMBRE	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	
OBJETIVO: Identificar la forma como los maestros utiliza la herramientas tecnológicas a la hora de enseñar	
ENCUESTA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES (PREGUNTAS)	

1. ¿Con qué frecuencia utiliza la tecnología en su vida cotidiana?

- Siempre
- Pocas veces
- Nunca

2. ¿Qué medios tecnológicos utiliza regularmente?

- Televisor
- Computador
- Celular

Otros ¿Cuál?

3. Al momento de utilizar una consulta académica ¿Qué medios suele utilizar?

- Libros
- Sitios web
- Conversaciones a través de los padres o adultos

Otros ¿Cuál?

4. ¿Qué tipos de juegos prefieren?

- Callejeros
- Educativos
- Cibernéticos

5. ¿Desde qué edad iniciaste a usar las tecnologías o un medio tecnológico?

- 4
- 6
- 8

Otra ¿Cuál?

6. ¿Cuántas horas diarias utilizas frente a los equipos tecnológicos?

- De 1 a 3 horas
- De 4 a 6 horas
- De 8 a 9 horas

Otra ¿Cuál?

7. ¿Sabes que es la tecnología?

- Si
- No

8. ¿Te gustaría aprender por juegos web?

- Si
- No

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIQUEÑA
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA
2018

FORMATO DE ENCUESTA DIRIGIDO A ALUMNOS

FECHA: 25-09-2018
NOMBRE: Johana Victoria
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN: I. C. Pedro Estrella

OBJETIVO: Identificar los métodos de los estudiantes de la forma de enseñar.

RESUESTAS:

1. ¿con qué frecuencia utiliza la tecnología en su vida cotidiana?
 siempre
 pocas veces
 nunca

2. ¿qué medios tecnológicos utiliza regular mente?
 internet
 computador
 celular
 otros _____

3. ¿al momento de utilizar una consulta académica ¿qué medios suele utilizar?
 libro
 sitio web
 comunicaciones a través de los padres o adultos
 otros _____

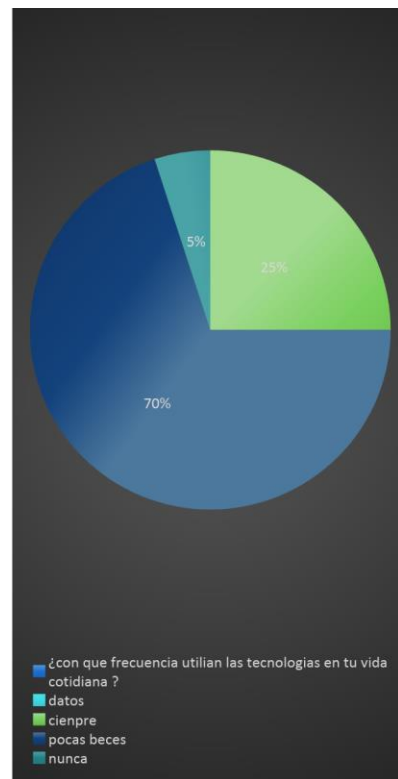
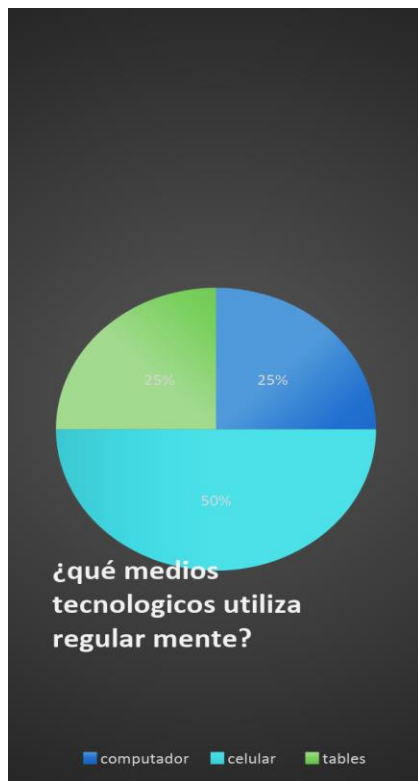
4. ¿cómo se está iniciando a usar la tecnología o un medio tecnológico?
 a
 b
 c
 d
 e
 f
 g
 h
 i
 j
 k
 l
 m
 n
 o
 p
 q
 r
 s
 t
 u
 v
 w
 x
 y
 z
 otros _____

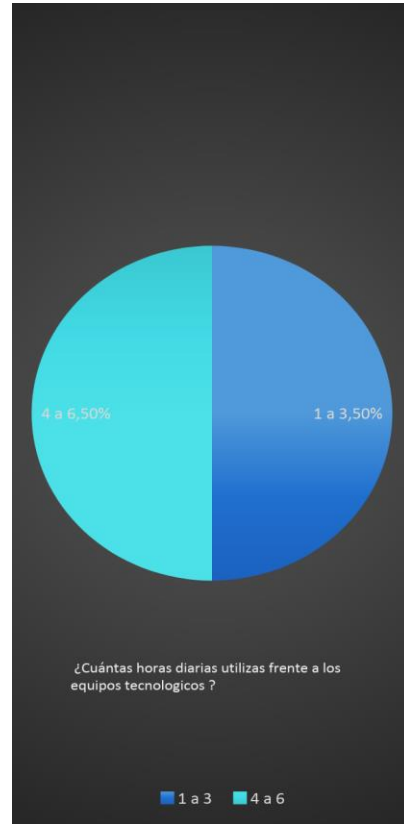
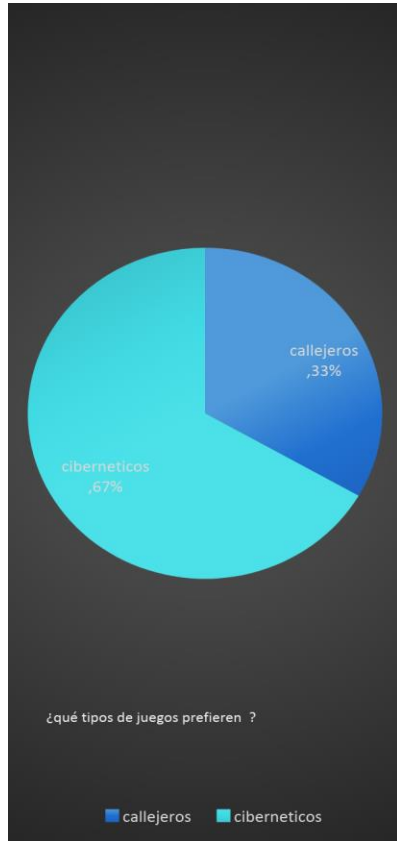
5. ¿qué tipo de lenguaje prefieren?
 calligramas
 dibujaciones
 dibujos
 otros _____

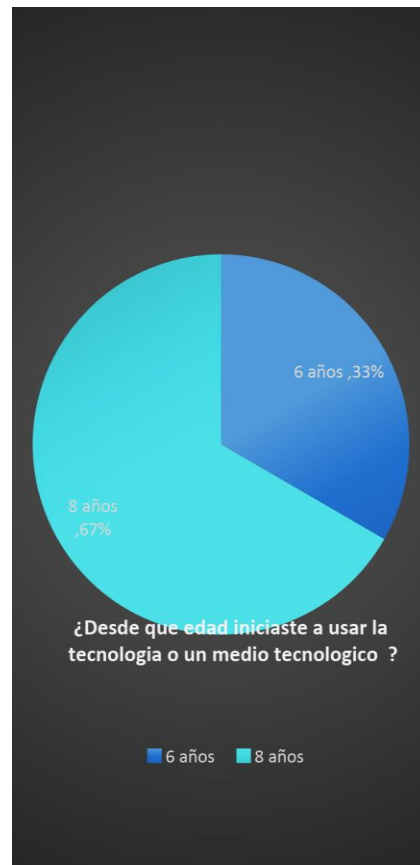
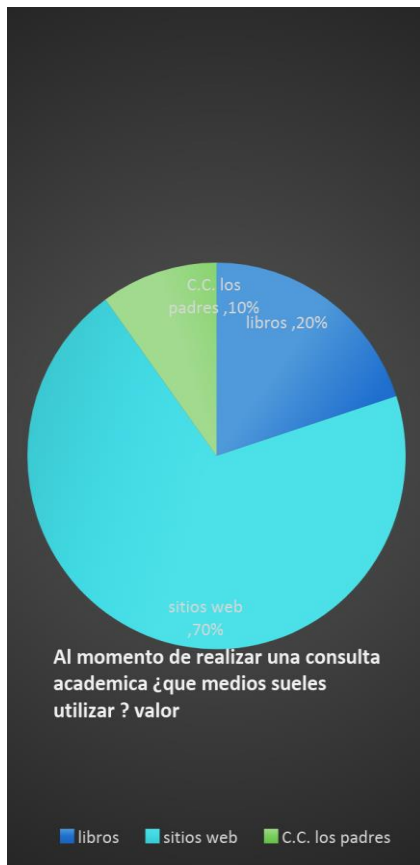
6. ¿cuántos temas distintos utilizan frente a los equipos tecnológicos?
 1 a 2 temas
 3 a 4 temas
 5 a 6 temas
 7 a 8 temas
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100
 101
 102
 103
 104
 105
 106
 107
 108
 109
 110
 111
 112
 113
 114
 115
 116
 117
 118
 119
 120
 121
 122
 123
 124
 125
 126
 127
 128
 129
 130
 131
 132
 133
 134
 135
 136
 137
 138
 139
 140
 141
 142
 143
 144
 145
 146
 147
 148
 149
 150
 151
 152
 153
 154
 155
 156
 157
 158
 159
 160
 161
 162
 163
 164
 165
 166
 167
 168
 169
 170
 171
 172
 173
 174
 175
 176
 177
 178
 179
 180
 181
 182
 183
 184
 185
 186
 187
 188
 189
 190
 191
 192
 193
 194
 195
 196
 197
 198
 199
 200
 201
 202
 203
 204
 205
 206
 207
 208
 209
 210
 211
 212
 213
 214
 215
 216
 217
 218
 219
 220
 221
 222
 223
 224
 225
 226
 227
 228
 229
 230
 231
 232
 233
 234
 235
 236
 237
 238
 239
 240
 241
 242
 243
 244
 245
 246
 247
 248
 249
 250
 251
 252
 253
 254
 255
 256
 257
 258
 259
 260
 261
 262
 263
 264
 265
 266
 267
 268
 269
 270
 271
 272
 273
 274
 275
 276
 277
 278
 279
 280
 281
 282
 283
 284
 285
 286
 287
 288
 289
 290
 291
 292
 293
 294
 295
 296
 297
 298
 299
 300
 301
 302
 303
 304
 305
 306
 307
 308
 309
 310
 311
 312
 313
 314
 315
 316
 317
 318
 319
 320
 321
 322
 323
 324
 325
 326
 327
 328
 329
 330
 331
 332
 333
 334
 335
 336
 337
 338
 339
 340
 341
 342
 343
 344
 345
 346
 347
 348
 349
 350
 351
 352
 353
 354
 355
 356
 357
 358
 359
 360
 361
 362
 363
 364
 365
 366
 367
 368
 369
 370
 371
 372
 373
 374
 375
 376
 377
 378
 379
 380
 381
 382
 383
 384
 385
 386
 387
 388
 389
 390
 391
 392
 393
 394
 395
 396
 397
 398
 399
 400
 401
 402
 403
 404
 405
 406
 407
 408
 409
 410
 411
 412
 413
 414
 415
 416
 417
 418
 419
 420
 421
 422
 423
 424
 425
 426
 427
 428
 429
 430
 431
 432
 433
 434
 435
 436
 437
 438
 439
 440
 441
 442
 443
 444
 445
 446
 447
 448
 449
 450
 451
 452
 453
 454
 455
 456
 457
 458
 459
 460
 461
 462
 463
 464
 465
 466
 467
 468
 469
 470
 471
 472
 473
 474
 475
 476
 477
 478
 479
 480
 481
 482
 483
 484
 485
 486
 487
 488
 489
 490
 491
 492
 493
 494
 495
 496
 497
 498
 499
 500
 501
 502
 503
 504
 505
 506
 507
 508
 509
 510
 511
 512
 513
 514
 515
 516
 517
 518
 519
 520
 521
 522
 523
 524
 525
 526
 527
 528
 529
 530
 531
 532
 533
 534
 535
 536
 537
 538
 539
 540
 541
 542
 543
 544
 545
 546
 547
 548
 549
 550
 551
 552
 553
 554
 555
 556
 557
 558
 559
 560
 561
 562
 563
 564
 565
 566
 567
 568
 569
 570
 571
 572
 573
 574
 575
 576
 577
 578
 579
 580
 581
 582
 583
 584
 585
 586
 587
 588
 589
 590
 591
 592
 593
 594
 595
 596
 597
 598
 599
 600
 601
 602
 603
 604
 605
 606
 607
 608
 609
 610
 611
 612
 613
 614
 615
 616
 617
 618
 619
 620
 621
 622
 623
 624
 625
 626
 627
 628
 629
 630
 631
 632
 633
 634
 635
 636
 637
 638
 639
 640
 641
 642
 643
 644
 645
 646
 647
 648
 649
 650
 651
 652
 653
 654
 655
 656
 657
 658
 659
 660
 661
 662
 663
 664
 665
 666
 667
 668
 669
 670
 671
 672
 673
 674
 675
 676
 677
 678
 679
 680
 681
 682
 683
 684
 685
 686
 687
 688
 689
 690
 691
 692
 693
 694
 695
 696
 697
 698
 699
 700
 701
 702
 703
 704
 705
 706
 707
 708
 709
 710
 711
 712
 713
 714
 715
 716
 717
 718
 719
 720
 721
 722
 723
 724
 725
 726
 727
 728
 729
 730
 731
 732
 733
 734
 735
 736
 737
 738
 739
 740
 741
 742
 743
 744
 745
 746
 747
 748
 749
 750
 751
 752
 753
 754
 755
 756
 757
 758
 759
 760
 761
 762
 763
 764
 765
 766
 767
 768
 769
 770
 771
 772
 773
 774
 775
 776
 777
 778
 779
 780
 781
 782
 783
 784
 785
 786
 787
 788
 789
 790
 791
 792
 793
 794
 795
 796
 797
 798
 799
 800
 801
 802
 803
 804
 805
 806
 807
 808
 809
 810
 811
 812
 813
 814
 815
 816
 817
 818
 819
 820
 821
 822
 823
 824
 825
 826
 827
 828
 829
 830
 831
 832
 833
 834
 835
 836
 837
 838
 839
 840
 841
 842
 843
 844
 845
 846
 847
 848
 849
 850
 851
 852
 853
 854
 855
 856
 857
 858
 859
 860
 861
 862
 863
 864
 865
 866
 867
 868
 869
 870
 871
 872
 873
 874
 875
 876
 877
 878
 879
 880
 881
 882
 883
 884
 885
 886
 887
 888
 889
 890
 891
 892
 893
 894
 895
 896
 897
 898
 899
 900
 901
 902
 903
 904
 905
 906
 907
 908
 909
 910
 911
 912
 913
 914
 915
 916
 917
 918
 919
 920
 921
 922
 923
 924
 925
 926
 927
 928
 929
 930
 931
 932
 933
 934
 935
 936
 937
 938
 939
 940
 941
 942
 943
 944
 945
 946
 947
 948
 949
 950
 951
 952
 953
 954
 955
 956
 957
 958
 959
 960
 961
 962
 963
 964
 965
 966
 967
 968
 969
 970
 971
 972
 973
 974
 975
 976
 977
 978
 979
 980
 981
 982
 983
 984

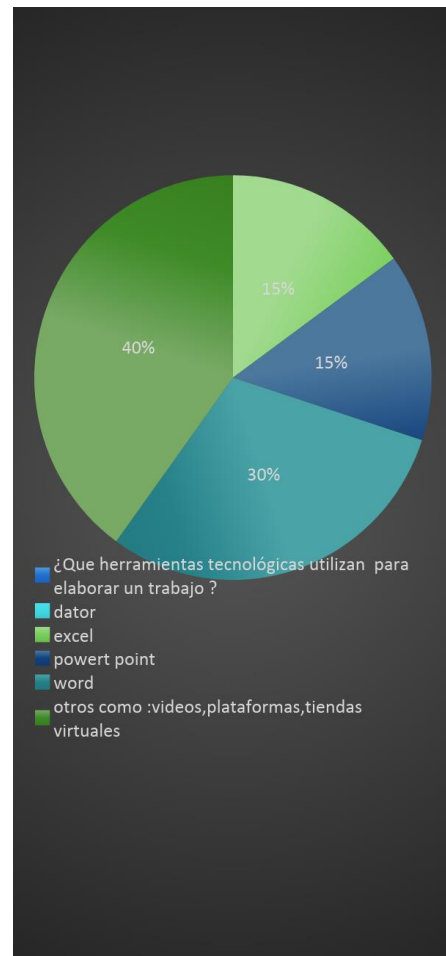
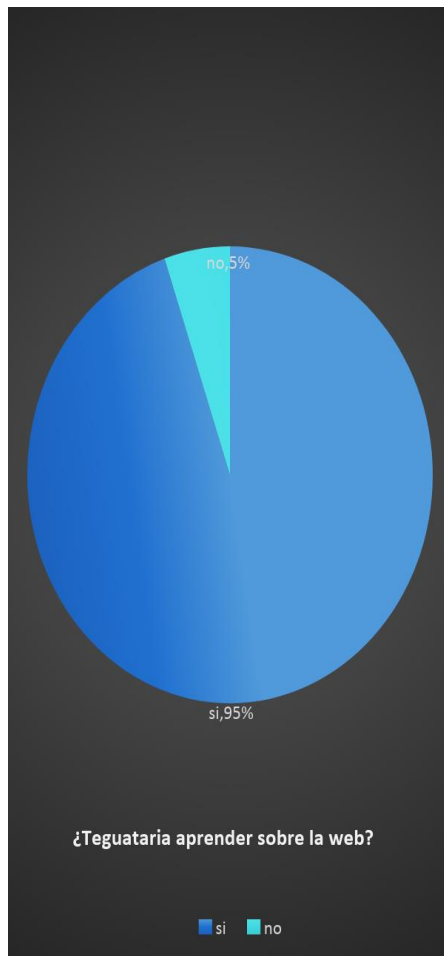
- Utilizan la red frecuentemente para navegar en Facebook, WhatsApp, Instagram, canales de YouTube, para compartir con sus amigos
- El aprendizaje en la red es muy poco debido a la falta de conocimiento de la misma

Tabulación de la encuesta Estudiantes









3.4 Análisis de los resultados

Al realizar la observación se evidencia que La institución cuenta con estructuras fundamentales con acceso a las tecnologías pero es muy poco su uso confines en forcados en buscar herramientas tecnológicas que les ayuden a un aprendizaje concreto, ya que su dinámica utilizada para reforzar el aprendizaje, se realiza a través de cuestionamiento y trabajos que se ponen en clase ,como lo es oral y escritos, utilizando materiales como cartulinas ,trabajo en equipos, representaciones de personajes históricos, y de vez en cuando utilizan la tecnología para observar preguntas prediseñadas en programas tradicionales como Word y Excel, por lo tanto no se observa que los profesores se reúnan para buscar estrategias para sus estudiantes a la hora de utilizar las tecnología, en ocasión el profesor pone un video de un dibujo, solo para verlo y trabajarlo manual mente.

Al realizar la encuesta a los estudiantes del CLEI II de la I.E.Pedro Estrada , se determina que solo tienen acercamiento a las tecnologías de manera recreativa, puesto que no interactúan en espacios de aprendizajes Web, por el contrario, solo utilizan las redes sociales y los video juegos que no tienen una finalidad académica.

Según la recopilación de datos al emplear la entrevista a los docentes de la I.E. Pedro Estrada, se evidencia que no tienen mucha relación con la tecnología a la hora de enseñar y emplearla como estrategia para el aprendizaje de sus estudiantes,

Se ha evidenciado que los docentes tienen poco conocimientos de los programas tecnológicos que pueden utilizar en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que solo se utilizan los programas tradicionales como (Word, Excel, PowerPoint), desconociendo, programas educativos llamativos para trabajar en el aula de clase.

A pesar, que se utilizan algunas herramientas tecnológicas, los estudiantes no se sienten motivados por ellas, es sabido que los estudiantes conocen programas tecnológicos, que les sirve para comunicarse y conocer gente, más no, para aprender. (Facebook, WhatsApp, Instagram, canales de YouTube...), por lo tanto la herramientas tecnológicas las utilizan como medio de distracción mas no como un medio de aprendizaje.

3.5 Conclusiones Recomendaciones y Propuestas

3.5.1 Conclusiones

La presente investigación tiene como objetivo identificar el impacto de la tecnología en los estudiantes del CLEI II de la I.E.Pedro Estrada y como esta regula la planificación y la relación con el otro, además de la creación de la estrategia donde las tecnologías sea el control del aprendizaje y potencie la enseñanza, como me todo es total mente viable para lograr que tanto la enseñanza como el aprendizaje, sea útil y divertida y sobre todo significativo.

Al obtener la información brindada y aplicar los instrumentos en la población, se encontró la evidente falta que tiene la tecnología en la institución.

Vivimos en una sociedad que esta, conectada global mente gracias a las herramientas tecnológicas, lo que se quiere es que las mismas sean apreciadas de forma recreativas y en ocasiones, trabajarlas directamente por lo que se ve aún más necesario el aprendizaje y la idea de la implementación en las instituciones como método de enseñanza, pues de esta forma se puede potenciar la enseñanza y hacerla significativa.

Por medio de las encuestas realizadas se determina que los padres de familia no tienen un control sobre el uso responsable de las tecnologías y la navegación en la web por parte de los hijos. Por otra parte, los estudiantes tampoco hacen un uso adecuado de las tecnologías o la web para

usos educativos, solo lo hacen por diversión y no con fines educativos, son muy apegados a los mismo, más que salir al mundo o coger un libro, por lo anterior se ven afectados, su proceso de aprendizaje cuando se trata de las TIC.

Durante el desarrollo de la investigación se logró identificar que la tecnología no tiene mucho impacto, hacia los estudiantes de la Institución.

El uso excesivo que se le da a algunos aparatos tecnológicos, como lo son los celulares, no es muy bueno, si empezamos a utilizar la tecnología con fines educativos se puede ver el buen lado que tiene la tecnología en la educación, esto nos lleva a dejar de utilizar, los distintos métodos tradicionales de trabajos y a ver un resultado positivo en cuanto a motivación por parte de los estudiantes para aprender, en cuanto se refiere a las TIC.

Finalmente, se hace un llamado a todos los maestros de la I.E. Pedro Estrada y a los padres para que comiencen a utilizar más las tecnologías pero no solo por entretenimiento o por diversión sino de manera educativa. Los docentes pueden enseñar utilizando distintos medios y los padres lograr que sus hijos lean y vean videos educativos, buscando foros de juegos interactivos, paginas educativas con sentido pedagógico es decir, motivarlos y mostrarles que por medio de la tecnología se puede aprender mientras se divierten y exploran varias herramientas.

3.5.2 Recomendaciones

Como se ha planteado anteriormente la utilización de la tecnología como método de enseñanza, existen muchos juegos en la web con intencionalidad pedagógica donde los estudiantes además de aprender juegan, lo que llama aún más la atención para ellos y se apuesta a que el aprendizaje sea más ameno y significativo.

Eliminar las modas de los CHAT que las redes sociales han creado en la comunicación de los estudiantes y que estas les puedan aportar trabajos colaborativos entre los estudiantes y los medios informáticos.

A los padres, deben tener un mayor control sobre lo que hacen sus hijos con las herramientas tecnológicas y de igual forma tener más control sobre lo que ven y hacen en la red, pues aunque es un excelente medio de comunicación también se puede encontrar muchos peligros en la web sobre todo en las redes sociales, donde circulan virus y personas mal intencionadas.

A los docentes, pueden comenzar a descubrir la tecnología como herramienta de enseñanza; en la web se pueden hallar muchos foros interactivos, blog, videos, paginas programas, los cuales les pueden ayudar a complementar sus procesos de enseñanzas como estrategias para que las clases sean más dinámicas e interesantes para los estudiantes sin quitar los contenidos educativos, lo cual, ayudará a motivarlos en sus procesos de aprendizajes y fortalecer las relaciones interpersonales dentro y fuera del aula de clases.

A los estudiantes, que además de conocer solo video juegos, darse la oportunidad y a la tarea de buscar foros y páginas interactivas que les permitan aprender mientras juegan, atener un aprendizaje significativo mientras leen y sacan conculcaciones con sus propias palabras ya que estos juegos, video, paginas tendrán contenidos pedagógicos, pues no hay mejor manera de aprender que hacer un aprendizaje significativo.

3.5.3 Propuesta

Como producto que deja la siguiente investigación sobre diseñar estrategias didácticas, desde la implementación de herramientas informáticas, se creara un blog educativo donde estudiantes, maestros encontrarán diversas actividades para la enseñanza y el aprendizaje de manera

interactivo, también verán una lista de programas para diseñar estrategias didácticas, que les servirán de mucha ayuda a la hora de trabajar en el aula de clase con los alumnos.

Los blogs se han convertido en los últimos años en una herramienta de comunicación sencilla y poderosa estructurada a modo de bitácora y de mucho hiper enlaces.

Las publicidades pedagógicas que presenta son enormes dada la orientación y gestión de la información que permiten su interactividad y su uso como herramienta para el aprendizaje colaborativo. La posición activa en que sitúa al estudiante fomenta el espíritu crítico y el desarrollo de la responsabilidad social; su interconexión con el mundo real más allá del aula permite incorporar el contexto social y cultural de cada estudiante, facilitando así una enseñanza personalizada en un mundo educativo caracterizado por la diversidad.

BLOGWEB: <https://estrategiasdidacticascotecnologias.blogspot.com/>

LISTA DE REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Guzmán G. T. (2009) “Proyecto de comunidad virtual de aprendizaje en el área de lenguaje y comunicación: una propuesta para el intercambio universitario” (Tesis de Doctorado). Caracas , Venezuela. Recuperado de:
http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_806/a_10864/10864.pdf

Ministerio de Comunicaciones (2008) “Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones”, recuperado de:
<http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/ColombiaPlanNacionalTIC.pdf>.

Ministerio de Tecnología (2014) “ Ministerio de tecnologías de informacion y comunicacion” recuperado de:
https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-14673_documento.pdf

Moreira (1993), “Unidades didácticas e Investigaciones en el aula” recuperado de:
<http://manarea.webs.ull.es/wp-content/uploads/2010/06/librounidades.pdf>.

Moreira (2009), Introducción a la Tecnología Educativa, recuperado de:

<http://manarea.webs.ull.es/wp-content/uploads/2010/06/ebookte.pdf>

Pérez, M (2008), Inteligencia interpersonal y dialógica autorreflexiva del docente hacia una nueva pedagogía crítico social para la innovación de la Escuela Básica. (P.8)

Pinzón D. T. (2012) “Técnicas de aprendizaje implementadas en una plataforma educativa virtual libre, para enseñar a leer a niños y niñas del grado primero, de la institución educativa José Antonio galán del municipio de Saravena” (tesis de pregrado licenciatura), Medellín, Colombia. Recuperado de:
<http://repository.ucc.edu.co/bitstream/ucc/229/1/T%C3%A9cnicas%20de%20aprendizaje%20implementales%20en%20una%20plataforma%20educativa%20virtual%20libre%2C.....pdf>

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal. (2009).

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CREATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES
PARA EL APRENDIZAJE. Redalyc.org, 2.

Unesco. (1998). La Educación Superior en el Siglo XXI. Visión y Acción. . El aprendizaje virtual y la Gestión del Conocimiento (pág. ps. ?). República Dominicana: Iesalc.

