



UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER

CONVENIO

UNIVERSIDAD DE CARTAGENA

EL CARMEN DE BOLÍVAR

CREACION DE UN ESPACIO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA EN GESTION EMPRESARIAL GABRIELA MISTRAL.

**EL CARMEN DE BOLIVAR
DEPARTAMENTO DE BOLIVAR.**

**FORMACION TITULADA
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA**

PRESENTADO POR


KAREN GERALDINO VARGAS

MARLY CUADRO GARCIA

JORGE VILLA CHAMORRO

EL CARMEN DE BOLIVAR –BOLIVAR

2016



**CREACION DE UN ESPACIO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA
FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LA
INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA EN GESTION EMPRESARIAL
GABRIELA MISTRAL.**



Nota de Aceptación

Presidente del jurado

Jurado

Jurado



DEDICATORIA

*Agradezco a DIOS por regalarme la vida y dotarme de
Tantas virtudes entre ellas la oportunidad de estudiar esta carrera;
A mi hija Noelia Sofía mi motivo de inspiración, mi vida, mi todo,
A mis padres por su nutritiva crianza, a mis hermanos por
Sus buenos ejemplos y confianza en mí, a mi esposo por su
Compañía amor y apoyo incondicional y en especial a mi madrina
Sonia espinosa solo ella como ejemplo de lucha, espera y perseverancia.
A todos mil gracias por ser parte de mí.*

Karen Lorena Geraldino Vargas.

DEDICATORIA

*A DIOS por darme la voluntad y llenar todos los espacios para lograr
Escalar alturas que por medio de su obra fue fácil llegar a su meta.
Dedico a mis padres mis triunfos por brindarme su apoyo
Incondicional en cada momento de mi vida por guiarme por el camino correcto
En donde con mucho esfuerzo día a día fui logrando adquirir conocimientos
Y destrezas para llegar al éxito. Gracias.*

Jorge Andrés Villa Chamorro.



DEDICATORIA

Trabajo de grado y toda mi carrera universitaria dedicado a Dios, por ser quien ha estado a mi lado en todo momento dándome las fuerzas necesarias para continuar luchando día tras día y seguir adelante rompiendo todas las barrera, Este logro se lo dedico con todo mi amor a mi hijo Andrés Felipe Téllez Cuadro, quien amo infinitamente, Gracias por darme la fuerza necesaria para salir adelante y conseguir mis metas, por ser mi mayor inspiración y fortaleza y por prolongar mis días de felicidad. A mí amado compañero, Everth Téllez Palma que siempre ha estado a mi lado apoyándome e impulsándome hacia el logro de mis metas. A mis más grandes ejemplos a seguir, mi mama y mi abuelita, las amo y las admiro mucho.

Marly Lorena Cuadro García



AGRADECIMIENTOS

Agradecemos de manera muy especial al Dr. Gabriel Torres Gómez, el cual con su colaboración ilimitada y calidad humana complementada con sus altos conocimientos y enfoque en el área de informática permitieron motivar el desarrollo de este proyecto, alcanzando sus objetivos de manera exitosa.

A cada uno de los docentes que hicieron parte de nuestra formación durante nuestro periodo académico, fueron nuestra guía y ejemplo a seguir en la construcción de nuestros conocimientos.

A todos los docentes que confiaron y colaboraron en ésta propuesta de trabajo de grado.

A todos mis compañeros por los momentos compartidos, que me nutrieron como persona y como profesional.

A LA INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA GESTION EMPRESARIAL GABRIELA MISTRAL, por SU colaboración y disponibilidad de los recursos en la aplicación del proyecto.



TABLA DE CONTENIDO

	PAG
INTRODUCCION.....	3
1. MARCO GENERAL.....	4
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	5
1.2.1. Antecedentes del problema.....	5
1.2.2. Contexto y actores del problema.....	6
1.2.3. Causas del problema.....	6
1.2.4. Manifestaciones del problema.....	6
1.2.5. Efectos o consecuencias del problema.....	6
1.2.6. TITULO DEL PROYECTO.....	7
1.3. OBJETIVOS.....	8
1.3.1. Objetivo general.....	8
1.3.2. Objetivos específicos.....	8
1.4. DESCRIPCION DEL PROYECTO.....	9
1.5. JUSTIFICACION.....	11
1.6. DISEÑO Y TIPO DE INVESTIGACION.....	12
2. MARCO TEORICO.....	13
3. MARCO LEGAL	22



INTRODUCCION

Es preciso destacar que nuestro proyecto se centra básicamente en el estado actual de la enseñanza asistida por computadoras en los diferentes niveles de la educación, del trascendental impacto que ha causado el uso de las nuevas tecnologías en esta esfera tan importante de la sociedad, con el objetivo de elevar la eficiencia del proceso de enseñanza y la calidad de este, haciendo del mismo una experiencia más activa y la necesidad de hacer conciencia en el ámbito educacional de que el empleo de estos nuevos medios impondrán marcadas transformaciones en la configuración de los procesos pedagógico en los roles que han venido desempeñando los estudiantes y profesores.

Nuestro proyecto de investigación se centra en la falta de conocimientos tecnológicos que tienen los docentes de la “INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA EN GESTIÓN EMPRESARIAL GABRIELA MISTRAL” los cuales impiden desarrollar sus clases haciendo uso de las herramientas tecnológicas que son un apoyo metodológico práctico y didáctico para el acompañamiento de las clases en la actualidad.

La sociedad hoy en día exige personas competentes a su vez capacitadas, por lo tanto se hace necesario que los docentes se conviertan en agentes innovadores para sus estudiantes, asimismo les ayuden a construir un entorno de aprendizaje significativo, efectivo e integral, para enfrentar una sociedad globalizada en continuos cambios tecnológicos para así de este modo lograr obtener una paz sostenible; en el sentido en que eduquemos significativamente a los ciudadanos del mañana.

La investigación de esta problemática se realizó por el interés de diseñar una página web con educadores, que requieren el dominio eficiente de la herramienta techno educativa. Capaz de intervenir en acciones educativas en áreas, de establecer el verdadero propósito de estas. La idea es caminar hacia la excelencia académica generando inclusión educativa, también ayudar a los docentes a actualizarse y crear nuevas competencias necesarias para la enseñanza de hoy como lo exige la era digital de nuestra sociedad.



1. MARCO GENERAL

1.1. PRESENTACION DEL PROBLEMA

Los avances tecnológicos que se han generado a través de la informática han causado un gran impacto social en las organizaciones incluyendo el ámbito educativo; es por ello que muchas de estas, se han adaptado a los cambios, se ha visto la necesidad de sistematizar todos los procesos. Pero a la vez hay muchas instituciones que se resisten a estos cambios, ya sea por incapacidad de adquirir la nueva tecnología o por falta de orientación. El manejo de los nuevos sistemas tecnológicos es tan importante para los planes de cualquier organización, actualmente representan el medio eficaz para agilizar los procedimientos que en ella se desarrollan.

Actualmente algunos docentes de la institución educativa técnica en gestión empresarial Gabriela mistral del Municipio El Carmen de Bolívar, presentan algunas debilidades relacionados con el uso de las herramientas ofimáticas y el uso del internet, generando como resultado muchas inquietudes y truncamientos con respecto al aprendizaje, la forma de enseñar y prepararse para el desarrollo de su trabajo.

La Institución Educativa Técnica en Gestión Empresarial Gabriela Mistral, es un claro ejemplo de esta necesidad y está en la obligación de crear y buscar mecanismos que le permitan cubrir con los requerimientos necesarios para obtener resultados más rápidos y mejores, oportunos, objetivos y a su vez brindar una mejor formación y organización institucional.

No obstante es evidente que la tecnología juega un papel fundamental en la educación de hoy, puesto que la pedagogía la ha adoptado como una herramienta metodológica y didáctica para la transmisión y construcción de nuevos saberes, puesto que interactuar con la tecnología se ha convertido en una exigencia social; teniendo en cuenta que se educa para la vida mas no para la clase y estamos en un mundo de constante evolución que requiere de personas competentes que se



desenvuelvan por sí mismas ante una sociedad globalizada. Además el campo de la educación es uno donde las tics está incursionando, ya que los procesos de enseñanza – aprendizaje toman nuevos roles gracias a ellas, en cursos virtuales plataformas virtuales, redes sociales y software educativos, pues estos ayudan a romper los diferentes paradigmas tradicionales donde el profesor es el protagonista de la clase y la metodología no se escapa del aula. Por tanto el uso de la tecnología en la educación permite a docentes y estudiantes explorar nuevos espacios y escenarios debido a que delimita varias barreras que presenta la educación tradicional, como lo son el tiempo, el espacio, la cobertura y los múltiples medios de comunicación.

La creación de un software educativo en la institución educativa técnica en gestión empresarial Gabriela mistral causaría un impacto positivo y evolutivo en la forma de dictar las clases; los docentes tendrían la oportunidad de replantear sus métodos de enseñanza y actualizarlos y los estudiantes visionarían clases más apetitivas y de igual manera prepararse para ser buenos profesionales. Ya que es auto dirigido, no necesita de la presencia física de docentes y estudiantes, es motivador, interactivo y lo más importante; es accesible para los estudiantes.

1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Antecedentes Investigativos

Hemos venido observando que algunos docentes de la institución educativa técnica en gestión empresarial Gabriela mistral del Municipio El Carmen de Bolívar tienen muchos problemas con respecto a la incorporación de las herramientas de apoyo al aprendizaje el uso del internet y las TICS en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Puesto que cada día la educación se está tecnificando más y los estudiantes son los primeros interesados en interactuar con la tecnología, y por ello ya no prestan tanto interés a las clases tradicionales. Nace nuestro interés por crear espacios virtuales de aprendizaje donde docentes y estudiantes exploren nuevas formas de construir escuela.



1.2.2. Contexto y actores del problema

Las personas afectadas por este problema evidencian falencias en el uso de las herramientas ofimáticas y el internet, estos son algunos docentes y estudiantes de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA EN GESTIÓN EMPRESARIAL GABRIELA MISTRAL del municipio de El Carmen de Bolívar.

1.2.3. Causas del problema

Para que esto se originara influyeron algunos factores tales como: el cambio acelerado y avance de la tecnología, impacto social y educativo en la inclusión del aprendizaje y enseñanza en las Instituciones debido al uso de las herramientas tecnológicas, caso omiso al tema en sus inicios originado falencias en el presente y por ultimo falta de recursos y herramientas tecnológicas para tecnificar su conocimiento.

1.2.4. Manifestaciones del problema

Resulta fácil observar como en la actualidad el uso de la tecnología hace que existan cambios en los métodos de enseñanza, pues se desea mejorar la calidad de la educación empleando estos recursos, sin embargo se presenta una falta de destreza en el manejo de estas lo que hace que no se empleen como se espera.

1.2.5. Efectos o consecuencias del problema

Si este problema persiste, los actores del problema tendrán complicaciones para poder seguir desarrollando su trabajo pues en la actualidad deben contar con bases sólidas con respecto al aprendizaje, conocimiento y enseñanza para ejecutar o hacer actividades en las que se involucren el uso de las herramientas tecnológicas y software en la educación, además los más frustrados serían los educandos puesto que generaría distracción en las clases tradicionales y a la hora de buscar



tareas en las computadoras su interés estaría en otros sitios de entretenimiento y diversión, los aprendizajes no tendrían tanta fluidez, profundidad y en gran manera impide el desarrollo de nuevas habilidades; pues no sabemos si en clase tenemos a grandes ingenieros o personas que trabajan en base a las herramientas tecnológicas. Debemos defender y abanderar el nuevo paradigma educativo.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo fortalecer en los docentes y estudiantes el conocimiento y el interés por las herramientas tecnológica en los procesos educativos mediante un sitio web de aprendizaje?



1.4. OBJETIVOS

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

- Fortalecer la comunicación e interacción entre docentes y estudiantes mediante la creación de un espacio virtual de aprendizaje.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Implementar una plataforma de aprendizaje para el desarrollo de actividades entre docentes y estudiantes
- Diseñar una herramienta virtual para el aprendizaje de los estudiantes.
- Plantear un instrumento metodológico como soporte de apoyo para el desarrollo de labor docente.
- Lograr que los docentes y estudiantes utilicen herramientas tecnológicas para fortalecer los procesos de aprendizaje de los educando.



1.5. DESCRIPCION DEL PROYECTO

Considerando la importancia que tiene la educación a nivel mundial y nacional para el progreso y desarrollo de la sociedad, hemos pensado en lo importante que es apoyar en el proceso educativo en nuestro país iniciando desde nuestro entorno con el desarrollo de un sistema de información institucional; que genere en los usuarios interés en lo referente a la interacción en el mundo a través de las herramientas tecnológicas incluyendo su adecuado uso y aplicación en cualquier campo del conocimiento, y así estimular los procesos de aprendizaje en los diferentes actores que intervienen en el proceso de la educación.

En nuestro proyecto iniciaremos con el diseño de una página web para la “Institución Educativa Técnica en Gestión Empresarial Gabriela Mistral” el cual muestra de una manera sistematizada la información de los procesos que se llevan en ella; este sistema permite ver de forma organizada todo lo referente a los procesos educativos, es decir, los contenido relacionados a la identidad institucional, organización, y medio de aprendizaje.

Se pretende realizar una actualización del concepto de sistema integrado de gestión institucional. El trabajo se enmarca dentro del amplio campo de la automatización y de la aplicación de las tecnologías de información y comunicación en los procesos enseñanza-aprendizaje con la visión de que a largo plazo este sistema se extienda a las demás instituciones no solo de este municipio sino también fuera de él.

Con el fin de facilitar todos los procesos educativos e institucionales para el desarrollo de actividades escolares que fortalecen el nivel intelectual de los niños y jóvenes que participan e interactúan en dichos procesos.

Las nuevas tecnologías deben ser miradas como instrumentos o medios para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, en la actualidad las clases teórico-prácticas e interactivas son más eficaz ya que mediante esta metodología los estudiantes mostraran más interés y desempeño en su proceso de formación y en especial a los alumnos de la institución educativa técnica en gestión empresarial Gabriela



mistral les permitirá explorar y conocer un mundo lleno de tecnología e inventos novedoso que no tienen a su alcance.

Por tal motivo es necesario que utilicen sistemas educativos en básica primaria y secundaria así le darán un manejo adecuado al computador, para que puedan desarrollar las clases a través de él, con la finalidad de brindarle un nuevo entorno de aprendizaje a los estudiantes y a su vez diseñar estrategias para crear una nueva cultura de pensamiento tecnológicos y lograr que sus alumnos se apropien de sus saberes , sean autónomos en la construcción de sus conocimientos y confíen en sus propios aprendizaje para que le den origen a su proyecto de vida.

De esta manera el docente pasa a jugar del papel de proveedor de conocimientos a desempeñar el rol de facilitador, asesor, motivador, y guía en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes.

Con la creación de nuestro sitio web los estudiantes y docentes llevaran el aula de clases virtualmente a cualquier sitio, desde un celular pueden tener acceso a la página e interactuar con ella y desarrollar actividades.

Lo más importante de estas nuevas estrategias de enseñanza/aprendizaje es que ambos (docentes – estudiantes) cumplen con las exigencias de una sociedad tecnificada y en continuos cambios. Así mismo estarán utilizando de manera responsable espacios virtuales de aprendizaje.

Nuestra idea es crear un espacio informativo e interactivo donde se puedan encontrar datos básicos sobre la institución, eventos, últimas novedades y cursos virtuales con programas y juegos que les permitan tanto a docentes como estudiantes hacer uso de las herramientas tecnológicas (imágenes, videos, cámaras, música, textos etc.)



1.6. JUSTIFICACION

Es evidente que la biotecnología, la informática, la electrónica, la robótica, la industria y las telecomunicaciones son la bandera de este siglo y a su compas la educación se va tecnificando lo que ha logrado un gran impacto positivo en la transmisión de los procesos de enseñanza-aprendizaje y la complementación de la teoría con la practica-didáctica a través de espacios virtuales de aprendizaje.

Por tal motivo la idea es que los docentes replanteen sus objetivos, metas, y pedagogía para cumplir con una excelente labor y estar a la vanguardia de este siglo, todo esto con la finalidad de brindarle a los estudiantes de la institución educativa técnica en gestión empresarial Gabriela mistral, la oportunidad de adquirir un aprendizaje agradable, practico y actualizado en todas las áreas del conocimiento.

La misión es capacitar a los docentes para que aprendan a usar y aplicar sistemas o campus virtuales en básica primaria y básica secundaria y lograr la integración curricular de la tecnología informática en su quehacer diario.

Se busca formar estudiantes autónomos con capacidad de liderazgo y autogestión, aptos para destacarse exitosamente en cualquier campo del conocimiento, por ello se hace evidente implementar mecanismos y herramientas tecno-metodológicas que no sean lineales ni secuenciales donde el educando tenga la oportunidad de desarrollar y mostrar sus habilidades sin dejar de lado los saberes que debe adquirir.

De este modo mejorarían tanto la forma de enseñar como la de aprender.



1.7. DISEÑO Y TIPO DE INVESTIGACION

Investigación: Descriptiva-Etnográfica.

La etnografía es una disciplina que estudia y describe las formas de vida de determinados grupos sociales.

Nuestro propósito general es utilizar esta técnica para recopilar la información completa y necesaria para determinar las fallas o necesidades que tiene la institución y buscar alternativas de solución en beneficio de toda la comunidad educativa.

En el campo educativo la etnografía es una de las opciones metodológicas dentro del paradigma cualitativo, lo que implica conocer de qué manera funcionan las escuelas para comprender y mejorar las situaciones que se presenten en busca de una calidad educativa y excelente formación de los educando.



2. MARCO TEORICO

2.1 ANTECEDENTES TEÓRICOS.

2.1.1. Primer antecedente teórico.

El presente informe muestra los resultados del proyecto “Estrategias para el fortalecimiento de las TIC en las escuelas en Colombia” iniciado desde el Observatorio de Educación del Caribe Colombiano (OECC) de la Universidad del Norte, con el apoyo de la Corporación Colombia Digital y los estudiantes del programa de postgrado en educación del IESE de la Universidad del Norte.

A lo largo del presente informe, basado en el levantamiento de información estadística oficial, análisis de las experiencias significativas registradas a la fecha de realización del proyecto del que parte este documento en el portal de Colombia Aprende y la encuesta realizada a los responsables de estas experiencias, se organizó toda la información recabada en tres grandes bloques, los cuales esperamos que ayuden a visualizar el estado de las TIC en las escuelas del país. Una primera parte expone las oportunidades y amenazas alrededor del tema propuesto, a nivel del contexto en el que se está desarrollando éste hasta la fecha; en la segunda parte se analizan las fortalezas y debilidades apreciadas al interior de las instituciones educativas, en torno al tema aquí tratado; y en la tercera y última parte del informe se presentan algunas recomendaciones que estimamos necesarias considerar para el desarrollo y aplicación de estrategias que ayuden al fortalecimiento de las TIC en las escuelas en Colombia.

Esperamos que este documento contribuya a conocer más al país, desde el tema propuesto y aporte a la generación de espacios de reflexión alrededor de las TIC a nivel educativo, el cual ha sido asumido por el actual gobierno nacional como prioritario para el aumento de la calidad de la educación que reciben nuestros niños, niñas y jóvenes en el país.¹

¹http://colombiadigital.net/publicaciones_ccd/descargar_publicaciones.php?publi=18
Universidad del norte.



2.1.2. Segundo antecedente teórico.

La década de los años 50 es conocida como el comienzo de la era tecnológica vinculada a la educación, a partir del desarrollo de las máquinas de enseñar y con ellas la enseñanza programada, cuya creación se atribuye a B. F. Skinner (1904-1990), profesor de la Universidad de Harvard en el año 1954.

“Las primeras máquinas de enseñanza fueron diseñadas por el psicólogo estadounidense Sidney Leavitt Pressey en la década de 1920 para proporcionar una respuesta inmediata en pruebas de elección múltiple. La corrección inmediata de los errores servía como una función para la enseñanza, permitiendo a los estudiantes practicar con los ejercicios de la prueba hasta que sus respuestas eran correctas” (Microsoft Encarta, E. 2006).

Desde sus inicios se avizoraba una concepción conductista del modelo donde el ensayo-error y los reforzadores de las respuestas jugarían un papel importante. B. F. Skinner, psicólogo norteamericano y radical defensor del conductismo, basó sus experiencias educativas en el condicionamiento operante o instrumental como versión más actualizada para su tiempo de los trabajos que había realizado su colega J. B. Watson (1878-1958), figura destacada dentro del conductismo e influenciado por las investigaciones de los fisiólogos rusos Iván Pávlov (1849-1936) y Vladimir M. Bekhterev sobre el condicionamiento animal (condicionamiento clásico o respondiente) que sentaría las bases del esquema E-R (estímulo-respuesta).²

²http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec23/everdecia/E_Verdecia%20EDUTECH.pdf
Lic. Enrique Verdecía Carballo.



2.1.3. TERCER ANTECEDENTE TEÓRICO

En marzo de 2008 el Ministerio de Educación Nacional (MEN) presentó a la comunidad educativa el documento Apropiación de TIC, en el desarrollo profesional docente (Ruta de Apropiación de TIC en el Desarrollo Profesional Docente) para orientar los procesos de formación en el uso de TIC que se estaban ofreciendo a los docentes del país. La ruta se definió “con el fin de preparar a los docentes de forma estructurada, para enfrentarse al uso pedagógico de las TIC, participar en redes, comunidades virtuales y proyectos colaborativos, y sistematizar experiencias significativas con el uso de las TIC.”(Ministerio de Educación Nacional, 2008).

Después de transcurridos cuatro años, se presenta una versión actualizada de la ruta respondiendo a las demandas del Plan Nacional de Desarrollo 2010-2014 “Prosperidad para todos”, que tiene como uno de sus pilares la innovación. La presente versión de la ruta fortalece la consolidación de la política educativa en los ejes de innovación, pertinencia y calidad articulados en el Plan Sectorial de Educación 2010-2014. Énfasis de las orientaciones que se presentan en este documento, está en el fomento hacia la innovación y en la posibilidad de transformar las prácticas educativas con la integración pertinente de las TIC.³

³http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-318264_recurso_tic.pdf
Ministerio de Educación Nacional



2.2. MARCO TEÓRICO Y PEDAGOGICO

2.2.1. Presentación de las Tics

La incorporación de las TIC ha supuesto un auge de los modelos de formación y un avance en nuevas formas tanto de enseñar como de aprender. Las teorías de la educación han aportado elementos pedagógicos hacia este auge, repercutiendo en el aprendizaje. Los entornos virtuales o elementos de NNTT permiten evolucionar desde modelos de aprendizaje basados en la transmisión de conocimiento a modelos basados en la construcción de conocimiento, siendo agentes activos los alumnos considerados y tratados pasivos en métodos tradicionales.

Bates (2001) destaca que la tecnología, en toda su gama, es más accesible a los participantes, resulta cada vez, más fácil de usar por alumnos y, tutores. Además, el acceso a recursos.

Las NNTT sobre todo aportan la capacidad de interaccionar entre los alumnos, profesores,... no sólo para establecer una comunicación, asíncrona o síncrona, sino que además permiten respetar ritmos personales, colaboraciones desde diferentes lugares, profundizar en informaciones, elegir decisiones.

Adquisición de competencias

Las diferentes teorías contemplan esta incorporación de manera diferente aunque en todos ellos está el nexo común de brindar un aprendizaje más consciente, motivador y propio para cada individuo. Para el profesor, igualmente, se le ofrecen estrategias de enseñanza apropiadas a las necesidades de los propios alumnos. Tanto los alumnos como los profesores deben conseguir unas capacidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que les permita estrategias suficientes adaptadas a este medio. Deben ser competentes en habilidades comunicativas on line, conocer mínimamente y desde el punto de vista técnico el entorno de las Tics, capacidades personales de motivación, adaptación a nuevos cambios.



La base del conocimiento en aplicación de las TIC puede estar en adquirir competencias basadas en saber, respetando las teorías de aprendizaje que subyacen:

Veamos cada teoría:

2.2.2. TEORÍA CONDUCTISTA

El enfoque de la instrucción asistida por computadora pretende facilitar la tarea del educador, sustituyéndole parcialmente en su labor. El software educacional resultante generalmente presenta una secuencia (a veces establecida con técnicas de inteligencia artificial) de lecciones, o módulos de aprendizaje. También generalmente incluye métodos de evaluación automática, utilizando preguntas cerradas.

Reproducen situaciones de aprendizaje en las que el alumno encuentra las respuestas dados unos estímulos y consecuentemente las respuestas se asocian a refuerzos.

Basados en la repetición de patrones de conducta, hasta que se realizan de manera automática.

El conductismo es la base psicológica del uso de las computadoras.

A este uso de la computadora se le denomina, instrucción asistida por computadora EAO (la tradicional CAI [ComputerAssistedInstruction]) representa el uso más generalizado, hasta el punto que se le identifica con el uso de la computadora en el aula.

Entre las ventajas que la CAI aporta a la enseñanza podemos señalar Inseparable de la introducción de la computadora en el aula, abarca sistemas que van desde los clásicos materiales programados de estímulo-respuesta, de corte directivo, hasta sistemas basados en la resolución de problemas de tipo no directivo.

Introduce cierto grado de interacción entre el alumno y el programa.

La computadora puede ser programada para tomar decisiones respecto a la estrategia de aprendizaje más adecuada a las necesidades e intereses de cada alumno.



Liberaliza al docente de las tareas más repetitivas.

Disponibilidad y accesibilidad.

Los inconvenientes y problemas que trae consigo y que ha hecho que se abandone, o al menos se replantee, en muchos casos, el uso de la CAI y sobre todo los sistemas más directivos, podemos describirlos así:

Imposibilidad discente para el planteamiento de cuestiones, dudas, secuencias del desarrollo del proceso, etcétera.

El desarrollo secuencial de los contenidos se realiza de acuerdo a reglas fijas previamente programadas, no siendo posible tratar adecuadamente respuestas no previstas.

La comunicación usuario-computadora no permite utilizar el lenguaje natural. Las respuestas de los alumnos se dan, generalmente, mediante elección múltiple, palabras y frases cortas.

El alumno no puede, en muchos casos, acceder al proceso seguido de la resolución de problemas, lo que hace que desconozca los mecanismos de desarrollo en el aprendizaje.

La mayoría del software existente no permite la elección de la estrategia adecuada a los intereses, necesidades y estado del docente. La estrategia es única e invariable.

Los programas de CAI, salvo excepciones, se reducen a meros procesos de enseñanza programada, más o menos encubiertos con estrategias integradas. De esta manera la CAI, que en un principio despertó grandes esperanzas, las desalentó, en parte, por falta de materiales adecuados que fueran accesibles y de lenguajes bien adaptados a las necesidades de los docentes. Aunque mucho del software actual son modelos de instrucción programada con principios conductistas.



Ejemplo de actividad



ISTA

Dentro de las herramientas de aprendizaje también se habla de las TIC, teniendo en cuenta que la fuente primaria de está hoy en día es la internet. En este concepto se ha ampliado el concepto de aprendizaje pues brinda un aporte amplio en la construcción de este.

Sirve para presentar actividades mecánicas, en pro de un reforzamiento de un aprendizaje, el cual va asociado a un estímulo o una respuesta. Favoreciendo la participación de los estudiantes de manera activa en su proceso de aprendizaje.

Las TIC permiten crear programas y sistemas en los que el estudiante no sólo debe dar respuesta, sino resolver problemáticas, tomar decisiones para conseguir un determinado objetivo, realizar tareas. Son este tipo de actividades las que permiten desarrollar las estrategias y capacidades cognitivas de los estudiantes.

Algunas de estas herramientas que colaboran con los procesos de aprendizaje son: Correos, tableros compartidos, chat, videoconferencias, foros, debates, audio foros, autoevaluaciones,



mapas mentales, presentaciones que el estudiante realice, construcción de webs de información.

Incorporar actividades adecuadas relativas a las TIC, con la finalidad de contribuir a la adquisición de conocimiento por parte de los estudiantes.

Elaborar un material que contribuya a la comprensión de los conceptos esenciales por parte de los estudiantes, así como su aplicación a la solución de problemas de la vida real.

Crear actividades, materiales y espacios multimediales para que los estudiantes realicen investigación y trabajos artísticos.

Aplicar el desarrollo de actividades que complementen el aprendizaje y apropiación de la temática apoyándose de las herramientas web 2.0.

Poder crear mapas mentales apoyados de las herramientas tecnológicas CmapTools, Cacao.

Adjunto este link el cual me pareció muy apropiado para la comprensión e importancia de la apropiación de las tecnologías por parte de los docentes "<http://www.slideshare.net/ceuvillanueva/grupo-1-nnttlengualextranjeratituladossuger>".

Aplicabilidad de talleres didácticos y prácticos en diferentes herramientas "software" como Clic, Hot Potatoes.

2.2.4. TEORÍA CONSTRUCTIVISTA

Con respecto a la utilización de Internet, el potencial de éste puede romper con el modelo de enseñanza basada en el profesor para pasar a un modelo basado en el alumno y la interacción profesor/alumno. La utilización de recursos TIC favorece el desarrollo de las teorías constructivistas en cuanto a la consideración de aprendizaje del alumno de sus experiencias previas como base a la construcción del conocimiento. Por ello, se citan los recursos apropiados a dicha teoría en la búsqueda de la formación integral del individuo:

Incorporar el ordenador como elemento integrado en el currículum: facilita la comunicación para conseguir el intercambio de experiencias, la búsqueda de información para llegar al



conocimiento. Los sistemas informáticos son más poderosos para proporcionar información significativa y accesible a los alumnos (Papert, 1993).

Utilización de herramientas de comunicación para fomentar la participación activa, la reflexión sobre los conceptos, ideas.

Utilización de las redes sociales: se consigue un intercambio de información, experiencias, interacción social, influencias sobre los demás, sin establecer un contacto social directo, tanto dentro como fuera del entorno formal de aprendizaje. Se considera una continuación del “aula escolar”.

Utilización de La wiki: permite obtener información y crearla. Se pasa de ser observador pasivo a ser activo en la creación de conocimiento e incorporarla a la wiki, dejando lo aprendido y la forma en que se ha realizado. Además, es un trabajo colaborativo que desarrolla la responsabilidad y el respeto individual.

Utilización de blog: incentivan la escritura, la ortografía y la gramática, el razonamiento. Permiten profundizar sobre temas concretos, particulares o en común, mediante una exposición y establecer comunicación, red social, acerca de ello, aportando y responsabilizándose de lo expuesto.

Utilización de herramientas tecnológicas para realizar un seguimiento del alumno, analizar el rendimiento, observaciones del profesor, con el objeto de incorporar mejoras en el proceso de enseñanza o aprendizaje, adaptarlo a las necesidades de los alumnos.

a) El modelo constructivista con las nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje, según Stefany Hernández Requena La tecnología en el aprendizaje constructivista, usa los ordenadores ya que proporcionan un apropiado medio creativo para que los estudiantes se expresen y demuestren que han adquirido nuevos conocimientos.

La relación constructivismo/ordenador es ideal porque la tecnología proporciona al estudiante un acceso ilimitado a la información que necesita para investigar, exponga sus opiniones y experiencias a una audiencia más amplia, condiciones óptimas para un aprendizaje constructivista– (Becker, 1998).

Existen innumerables aplicaciones representativas de las nuevas tecnologías, destacándose tres: las redes sociales, la wiki y los



blogs, herramientas del modelo constructivista para el aprendizaje de los estudiantes de secundaria.

Se ha demostrado que el aprendizaje es más efectivo cuando están presentes cuatro características fundamentales, que son: compromiso activo, participación en grupo, interacción frecuente, y retroalimentación y conexiones con el contexto del mundo real.

El constructivismo de Vygotsky se enfoca sobre la base social del aprendizaje en las personas. El contexto social da a los estudiantes la oportunidad de llevar a cabo, de una manera más exitosa, habilidades más complejas que lo que pueden realizar por sí mismos. En los individuos, el componente social es muy importante, tener amigos y compartir con ellos. Las nuevas tecnologías se enfocan en este tema, aportando las herramientas necesarias para que las personas que accedan a ellas puedan compartir con los demás sus conocimientos, intereses, ideas, gustos.

Las nuevas tecnologías, al ser utilizadas como herramientas constructivistas, crean una experiencia diferente en el proceso de aprendizaje entre los estudiantes, se vinculan con la forma en la que ellos aprenden mejor, y funcionan como elementos importantes para la construcción de su propio conocimiento.

b) Los ambientes constructivistas de aprendizaje Cataldi, Z., Lage, F.1, Pessacq, R.y García Martínez, R.

Las primeras ideas sobre desarrollo de software educativo aparecen en la década de los 60, tomando mayor auge después de la aparición de las microcomputadoras a fines de los 80.

El uso de software educativo como material didáctico es relativamente nuevo, los primeros pasos fueron dados por el lenguaje Logo, que a partir de su desarrollo en el MIT fue utilizado en numerosas escuelas y universidades.

Se desarrolla una línea de software que corresponde a los lenguajes para el aprendizaje y de ella nace el Logo, que fue utilizado en un sentido constructivista del aprendizaje.

c) Constructivismo y mediación. Santos Urbina Ramírez

Martí (1992) propone la superación de las limitaciones a los métodos de Papert mediante una propuesta basada en un doble eje: Aplicación a situaciones específicas instructivas del constructivismo y



Mediación del aprendizaje (a través del medio informático y a través de otras personas).

Es posible que a través de la exploración individual el sujeto pueda adquirir determinados esquemas generales de conocimiento, pero mucho más difícil será que consiga alcanzar aprendizajes específicos.

Será necesario definir la situación instructiva partiendo de las ideas previas de los sujetos, de sus intuiciones y también será preciso definir el tipo de intervención de otras personas: profesor y alumnos.

La utilización de un determinado vehículo o medio para la aprehensión de los significados supone tener en cuenta las características específicas de ese medio. Así, el ordenador propiciará un contexto de aprendizaje diferente al de otro medio.

En este sentido, algunos de los autores de tendencia neovygotskiana destacan el importante papel que juega el profesor en la utilización de software instructivo. Es el caso de Mercer y Fisher (1992), para los que el papel más relevante en todo proceso de enseñanza-aprendizaje reside en la comunicación, en el contexto cultural y en el lugar donde dicho proceso se lleva a cabo. Así, los autores aluden al ya mencionado concepto de andamiaje, o a la ayuda que el profesor ofrece al alumno para que pueda solventar por sí mismo una situación problemática, para determinar su aplicabilidad a situaciones de EAO.

Mercer y Fisher consideran que pese a la importancia de la fase de diseño de software, en cuanto a los resultados instructivos, su aplicación en cada situación distinta supondrá también unos procesos y problemática diferentes. De esta manera, los procedimientos y resultados de cualquier actividad basada en el ordenador surgirán a través de la charla y actividad conjunta entre maestro y alumnos. Es decir, el mismo software usado con combinaciones diferentes de maestros y alumnos en ocasiones diferentes, generará actividades distintas. Estas actividades distintivas se llevarán a cabo en escalas de tiempo diferente, generarán problemas diferentes para los alumnos y maestros y casi tendrán ciertamente resultados de aprendizaje diferentes. Aparte del propio software, la influencia fundamental en le estructura y resultados de una actividad basada en el ordenador vendrá ligada a la figura del maestro.



2.2.5 TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

La teoría del aprendizaje significativo plantea una serie de actividades que podrían incorporarse para su implementación tales como:

Utilización de actividades de aprendizajes auténticos;

Resolución de problemas, exploración y generación de hipótesis;

Colaboración y negociación social;

Utilización de actividades de role-playing;

Procurar el desarrollo del Pensamiento estratégico: articulación y reflexión;

Presentación de perspectivas múltiples;

Modelado y explicación de la construcción de esos modelos;

Proporcionar el andamiaje para la construcción del conocimiento.

Las actividades auténticas involucran al aprendiz en una tarea realista y significativa para sus intereses y objetivos. “Las tareas de aprendizaje auténticas se presentan en un entorno que utiliza escenarios, casos o problemas. Los casos, escenarios o problemas presentados como estímulo deben recoger una característica útil para solucionar un problema en la vida real. Estas características pueden ser objetivos mal definidos y complejos, la oportunidad de detectar la información relevante e irrelevante, el compromiso activo/generador de encontrar, definir y solucionar problemas, la implicación del estudiante en su creencia y valoración, y una oportunidad de participar con otras personas en actividades de colaboración (Young, 1993, p. 45).”

Estas serían algunas actividades de este tipo podríamos aplicar en entornos TIC con base en aprendizaje significativo:

Uso de gráficos y presentaciones en PowerPoint para mostrar elementos de un caso o de un problema para hacerlo más realista,

Uso de audio digital y vídeo,

Uso de animaciones para añadir contexto,



Usar hipertexto/hipermedia para proporcionar más detalles a la elaboración de la narración del caso,

Desarrollo del interfaz usando la red que permita la manipulación directa al autor de las herramientas y la participación y manipulación de los principiantes en algunos aspectos contexto del caso. Como por ejemplo, la herramienta Cmap.

Facilitando la resolución de problemas, la exploración, la generación de hipótesis.



3. MARCO LEGAL

LEY No 1341 30 JUL 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-, se crea la agencia nacional de espectro y se dictan otras disposiciones"

ARTÍCULO 3.- SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y DEL CONOCIMIENTO.

El Estado reconoce que el acceso y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, el despliegue y uso eficiente de la infraestructura, el desarrollo de contenidos y aplicaciones, la protección a los usuarios, la formación de talento humano en estas tecnologías y su carácter transversal, son pilares para la consolidación de las sociedades de la información y del conocimiento.

ARTÍCULO 5.- LAS ENTIDADES DEL ORDEN NACIONAL Y TERRITORIAL Y LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES, TIC.

Las entidades de orden nacional y territorial promoverán, coordinarán y ejecutarán planes, programas y proyectos tendientes a garantizar el acceso y uso de la población, las empresas y las entidades públicas a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Para tal efecto, dichas autoridades incentivarán el desarrollo de infraestructura, contenidos y aplicaciones, así como la ubicación estratégica de terminales y equipos que permitan realmente a los ciudadanos acceder a las aplicaciones tecnológicas que benefician a los ciudadanos, en especial a los vulnerables y de zonas marginadas del país.⁴

⁴http://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3707_documento.pdf
Congreso De Colombia



MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL

Decreto número 5012 de 2009 28 dic.

Por el cual se modifica la estructura del Ministerio De Educación Nacional, y se determinan las funciones de sus dependencias.

ARTÍCULO 6. – Funciones del Despacho del Ministro de Educación Nacional: Son funciones del Despacho del Ministerio De Educación Nacional, además de las señaladas por la constitución política y la ley, las siguientes:

6.1. Orientar y dirigir la formulación de políticas, planes, programas y proyectos para el adecuado desarrollo de la educación.

6.3. Dirigir las relaciones con las Entidades Territoriales para la eficiente prestación del servicio educativo.

6.6. Formular políticas y estrategias destinadas a asegurar la calidad de la educación en todos sus niveles.

ARTÍCULO 10. –Oficina de Educación con Uso de Nuevas Tecnologías

10.1. Direccionar a nivel nacional la investigación e innovación educativa que permita fomentar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación.

10.2. Generar las políticas necesarias para el correcto uso y apropiación de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación.

10.4 Orientar la política para el uso de e-learning, redes y contenidos educativos digitales, participación en redes y comunidades virtuales, para facilitar la apropiación de tecnologías de la información y la comunicación – TIC en la comunidad educativa nacional, para promover estrategias didácticas activas.



4. BIBLIOGRAFÍA

http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec23/everdecia/E_Verdecia%20EDUTEC.pdf

http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-213409_decreto_5012.pdf

http://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3707_documento.pdf

Academia Española, R. (1995). Diccionario de la Lengua Española. Edición Electrónica Espasa Calpe S.A. España.

<http://www.wordreference.com/sinonimos/>

http://www.colombiaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-318264_recurso_tic.pdf

<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5956/1/FCHE-MTIM-787.pdf>

<http://es.presidencia.gov.co/>

<http://www.senado.gov.co/>

<http://aprende.colombiaprende.edu.co/pta>



INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS

Para cumplir con cabalidad los objetivos propuestos, se realizó una encuesta, con la cual se buscaba recopilar información de interés que permitiera lanzar resultados precisos en cuanto a la investigación.

ENCUESTA.

1. ¿En qué área del conocimiento está especializado?

2. ¿Hace cuantos años usa computador?

- a. Menos de 1
- b. Entre 1 y 5
- c. Entre 5 y 10
- d. Más de 10

3. ¿Qué hace cuando tiene una dificultad con su computador?

- a. No continua trabajando
- b. Busca ayuda de un profesional
- c. Lo resuelve usted mismo
- d. Otras, cual _____



4. ¿En el último año ha recibido alguna capacitación en cuanto a manejo de la informática e internet

- a. Si
- b. NO

Si su respuesta anterior es SI, responder pregunta No 5, de lo contrario remitirse a pregunta No 6.

5. La capacitación recibida fue realizada por:

- a. Sus propios intereses y medios
- b. La institución educativa

6. En qué nivel tecnológico se encuentra usted:

- a. Bajo
- b. Medio
- c. Medio alto
- d. Alto

7. Para usted actualizarse en temas de tecnología corresponde a:

- a. Obligación
- b. Gusto y/o placer
- c. Crecimiento académico y personal
- d. Temas netamente laborales

8. Desde su punto de vista, considera que el uso y aplicación de las herramientas informáticas es:

- a. Una necesidad para las generaciones futuras
- b. Un recurso importante para mejorar los proceso de enseñanza-aprendizaje
- c. Un mal habito, pues los libros se convierten en obsoletos



- d. Una simple necesidad para no quedarse desactualizado
9. Cree que sus conocimientos tecnológico en comparación al de sus estudiantes se encuentra en:
- a. Ventaja
 - b. Desventaja
 - c. Son Iguales
 - d. Ninguna de las anteriores
10. ¿Considera que es necesario ser docente del área de informática para hacer uso de las herramientas tecnológicas?
- a. Si
 - b. No
11. ¿A utilizado las herramientas ofimáticas (Word, Excel, Power Point, etc.) como instrumento metodológico de apoyo a sus clases?
- a. Si
 - b. No
12. ¿Utiliza dispositivos de almacenamiento (USB, CD, ETC.) para la entrega de tareas?
- a. Si
 - b. no
13. ¿tiene correo electrónico y lo utiliza?
- a. Si
 - b. No
14. ¿Con cuánto tiempo frecuenta internet?
- a. Todos los días
 - b. De 1 a 3 veces por semana
 - c. De 1 a 3 veces al mes



d. De 1 a 3 veces al año

15. ¿Sabe buscar cualquier página web?

- a. Si
- b. No

16. ¿Utiliza las plataformas virtuales para el desarrollo de su trabajo?

- a. Si
- b. Sí, pero se me es complicado
- c. No
- d. No, pero solicito ayuda

17. ¿La institución actualmente cuenta con sitios web como herramienta de apoyo al aprendizaje de los estudiantes?

- a) SI
- b) NO

18. ¿Le gustaría que su institución tuviera un sitio web de aprendizaje?

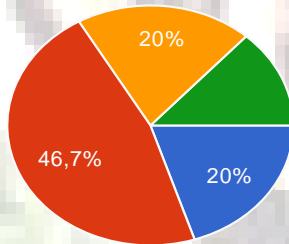
- a) SI
- b) NO



1. ¿En qué área del conocimiento está especializado?

- Matemáticas
- Matemáticas
- Sociales
- Sociales
- Informática
- Informática
- Física Matemática
- Física Matemática
- Idiomas
- Idioma
- Informática
- Ética y Religión
- Educación Física
- Filosofía
- Artística

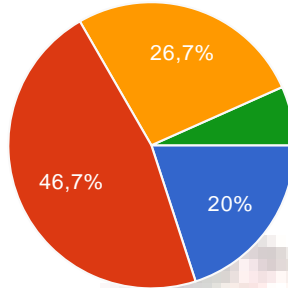
2. ¿Hace cuantos años usa computador?



Menos de 1 año	3	20%
Entre 1 y 5 años	7	46,7%
Entre 5 y 10 años	3	20%
Más de 10 años	2	13,3%



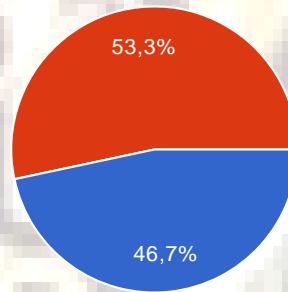
3. ¿Qué hace cuando tiene una dificultad con su computador?



No continúa trabajando	3	20%
Busca ayuda de un profesional	7	46.7%
Lo resuelve usted mismo	4	26.7%
Otro	1	6.7%

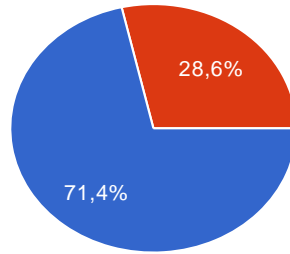
4. ¿En el último año ha recibido alguna capacitación en cuanto a manejo de la informática e internet

SI 7 46.7%



Si su respuesta anterior es SI, responder pregunta No 5, de lo contrario remitirse a pregunta No 6.

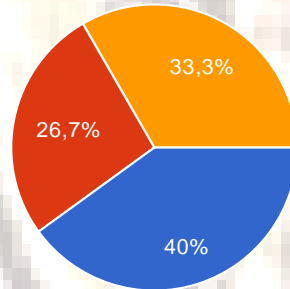
5. La capacitación recibida fue realizada por:



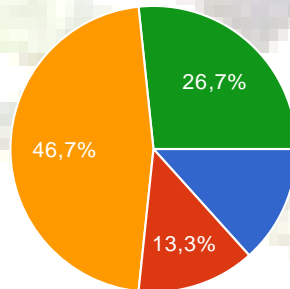
- a. Sus propios intereses y medios 5 71.4%
- b. La institución educativa 2 28.6%

6. En qué nivel tecnológico se encuentra usted:

Bajo	6	40%
Medio	4	26.7%
Alto	5	33.3%



7. Para usted actualizarse en temas de tecnología corresponde a

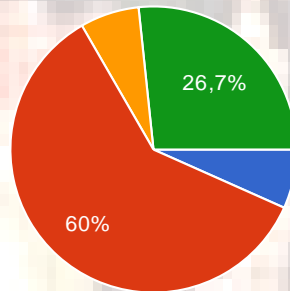


Obligación 2 13.3%



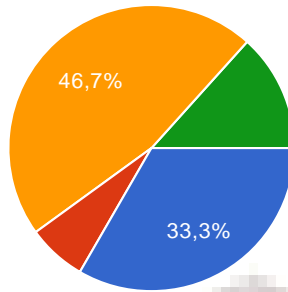
Gusto y/o placer	2	13.3%
Crecimiento académico y personal	7	46.7%
Temas netamente laborales	4	26.7%

8. Desde su punto de vista, considera que el uso y aplicación de las herramientas informáticas es:



Una necesidad para las generaciones futuras	1	6.7%
Un recurso importante para mejorar los proceso de enseñanza aprendizaje	9	60%
Un mal habito, pues los libros se convierten en obsoletos	1	6.7%
Una simple necesidad para no quedarse desactualizado	4	26.7%

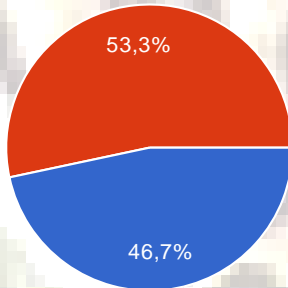
9. Cree que su conocimiento tecnológico en comparación al de sus estudiantes se encuentra en:



Ventaja	5	33.3%
Desventaja	1	6.7%
Son Iguales	7	46.7%
Ninguna de las anteriores	2	13.3%

10. ¿Considera que es necesario ser docente del área de informática para hacer uso de las herramientas tecnológicas?

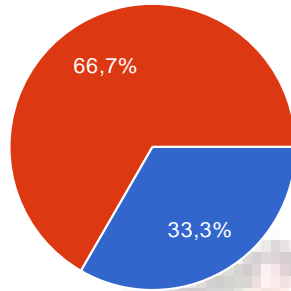
Si	7	46.7%
No	8	53.3%



11. ¿A utilizado las herramientas ofimáticas (Word, Excel, Power Point, etc.) como instrumento metodológico de apoyo a sus clases?



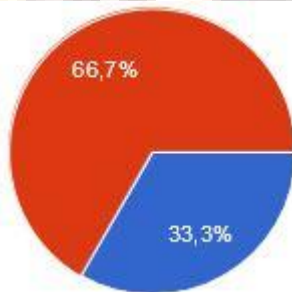
Si 5 33.3%



No 10 66.7%

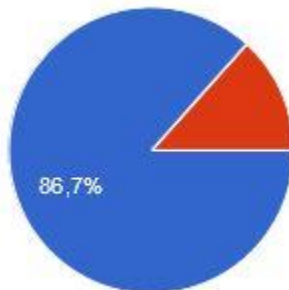
12. ¿Utiliza dispositivos de almacenamiento (USB, CD, ETC.) para la entrega de tareas?

Si 5 33.3%
No 10 66.7%



13. ¿tiene correo electrónico y lo utiliza?

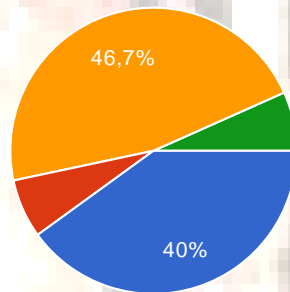
Si 13 86.7%





No 2 13.3%

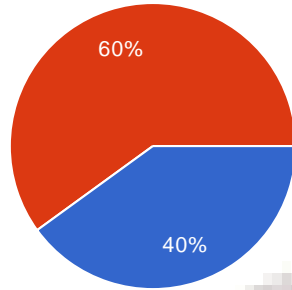
14. ¿Con cuánto tiempo frecuenta internet?



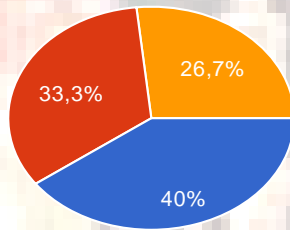
Todos los días	6	40%
De 1 a 3 veces por semana	1	6.7%
De 1 a 3 veces al mes	7	46.7%
De 1 a 3 veces al año	1	6.7%

15. ¿Sabe buscar cualquier página web?

Si 6 40%



16. ¿Utiliza las plataformas virtuales para el desarrollo de su trabajo?

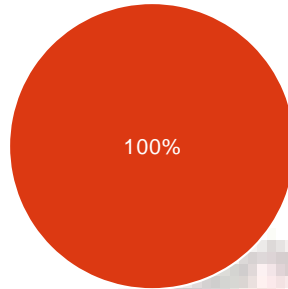


Si	6	40%
Sí, pero se me es complicado	5	33.3%
No	4	26.7%

17. ¿La institución actualmente cuenta con sitios web como herramienta de apoyo al aprendizaje de los estudiantes?



SI 0 0%

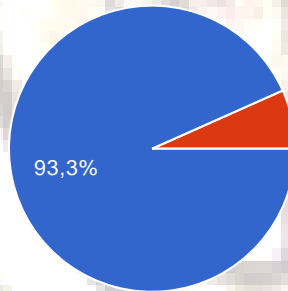


NO 15 100%

Si su respuesta en no responder por favor responder pregunta 18.

18. ¿Le gustaría que su institución tuviera un sitio web de aprendizaje?

SI 14 93.3%



NO 1 6.7%



ANALISIS DE LOS RESULTADOS

En el proceso de recolección de datos como instrumento utilizamos la encuesta con el fin de diagnosticar el problema, se encuestaron 15 docentes de forma aleatoria en diferentes áreas de conocimientos de esta manera corroboramos nuestra hipótesis sobre la falta de interés de los docentes de la institución Educativa Técnica en Gestión Empresarial Gabriela Mistral por implementar herramientas tecnológicas como metodología en el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que la mayoría hace uso del computador entre 1 – 5 años y cuando presentan dificultades al interactuar con este buscan ayuda en profesionales, sumado a esto la mayoría no ha recibido capacitaciones tecnológicas ni por interés propio ni por parte de la institución educativa y por ende poseen un nivel tecnológico medio, pero si consideran que actualizarse en temas de tecnología es importante para su crecimiento académico y personal, no obstante afirman que el uso de aplicaciones y herramientas informáticas es un recurso importante para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, comprenden que no es necesario ser docente en el área de informática para usar herramientas tecnológicas, presentan falencias a la hora de interactuar con herramientas ofimáticas (Word, Excel, Power Point, etc.) tanto que el uso de dispositivos de almacenamientos es poco su uso en el proceso de formación, se identifica que el uso del internet es poco frecuente y no todos son expertos en buscar en páginas web, en el desarrollo de actividades utilizan plataformas pero para algunos le es complicado y se apoyan en los demás compañeros, por ultimo no poseen plataforma virtual de aprendizaje para los estudiantes y si están interesados en tener un sitio web.



Es por este motivo que se hace necesaria la creación de un espacio virtual de aprendizaje para fortalecer el proceso de enseñanza de la Institución Educativa Técnica en Gestión Empresarial Gabriela Mistral.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a los directivos de la institución educativa técnica en gestión empresarial Gabriela mistral que recuperen el hosting de nuestro trabajo, el cual es un espacio virtual de aprendizaje diseñado y creado para apoyar la incorporación de las TIC y herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza- aprendizaje que se imparten en la institución, que además cuenten con un administrador para el sitio web ya que constantemente se debe ir actualizando la información de las páginas del sitio.

Es fundamental que los miembros de la comunidad educativa se apropien del sitio web y de la plataforma educativa para el buen aprovechamiento de las ventajas que ofrecen estas herramientas tecnológicas.



CONCLUSIONES

El desarrollo de la presente investigación nos ha permitido llegar a las siguientes conclusiones:

La institución educativa técnica en gestión empresarial Gabriela mistral requiere actualmente de la implementación de nuevas estrategias pedagógicas, como son los recursos tecnológicos, para fortalecer los procesos educativos dentro del colegio, ya que la implementación de una página Web y ambientes virtuales de aprendizaje le permitirá promocionar y fortalecer los procesos de Comunicación e Interacción con la Comunidad Educativa, Los estudiantes desarrollaran habilidades y destrezas dentro de sus diferentes contextos, Siempre y cuando el Establecimiento Educativo establezca los mecanismos que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Al utilizar la web, para publicar aspectos relevantes de una institución educativa, sus procesos se convierten en procesos innovadores en donde se facilita el acceso a la información, obtención de material educativo, se promueve la comunicación, se organizan los servicios y las actividades institucionales que brinda la institución propiciando así la vinculación de toda la comunidad educativa.

Con la Plataforma Libre para la Gestión de Aprendizaje, Moodle versión 2.5+, hemos implementado un Aula Virtual para la institución educativa técnica gestión empresarial Gabriela mistral lo cual es basada en la pedagogía constructivista.



Los aspectos de la teoría constructivista se manifiestan en el uso de las siguientes herramientas: Socialización (Foros, chat, wikis), Aprendizaje autor regulado y desarrollo de la meta cognición (mediante el empleo de auto test, realización de ensayos e investigación y elaboración de trabajos por parte del estudiante).

Los estudiantes aprenden mejor en colaboración con sus pares, profesores, padres de familia y otros, cuando se encuentren involucrados en forma activa en tareas significativas e interesantes. El manejo de las páginas web con ayuda de software educativo y otras herramientas, posibilita y permite mejorar en el proceso de aprendizaje en varios aspectos: Los estudiantes, padres de familia y educadores interactúan desde cualquier lugar donde se encuentren. El aprendizaje se convierte en un aprendizaje autónomo y colaborativo. La implementación e integración de las Tics en los procesos educativos, son hoy por hoy un requerimiento y una oportunidad para las instituciones educativas, y por lo tanto la institución educativa técnica gestión empresarial Gabriela mistral, no puede ser ajeno a dichas opciones y alternativas de educación y formación que no solo permiten fortalecer los procesos educativos, sino democratizar el acceso a la información y al conocimiento.

Los ambientes virtuales de aprendizaje brindan nuevas oportunidades de formación y comunicación a los estudiantes tanto fuera como dentro del espacio físico del aula, a través de su uso el estudiante tiene la oportunidad de adaptarse a una nueva forma de construcción de conocimiento.