

APLICACIONES TECNOLÓGICAS
CON ESTRATEGIAS ATRACTIVAS PARA ESTUDIANTES

LUZ MARLENY RODRÍGUEZ ARDILA
MARLENY SIERRA CASTELLANOS

UNIVERSIDAD DE SANTANDER
ESPECIALIZACIÓN EN ADMINISTRACIÓN DE LA INFORMÁTICA
EDUCATIVA
LÍBANO, 2012

APLICACIONES TECNOLÓGICAS
CON ESTRATEGIAS ATRACTIVAS PARA ESTUDIANTES

LUZ MARLENY RODRÍGUEZ ARDILA
MARLENY SIERRA CASTELLANOS

Trabajo de grado para optar el Título de Especialista

Asesor: VÍCTOR HUGO MEJÍA ANICHÁRICO
Ingeniero de sistemas, Esp. Administración y gerencia institucional

UNIVERSIDAD DE SANTANDER
ESPECIALIZACIÓN EN ADMINISTRACIÓN DE LA INFORMÁTICA
EDUCATIVA
LÍBANO, 2012

NOTA DE ACEPTACIÓN

Mención:

Nota:

Director del trabajo

Jurado 1

Jurado 2

Bucaramanga, julio de 2012

TABLA DE CONTENIDO

CONTENIDO	PÁG.
HOJA DE ACEPTACIÓN	
LISTAS ESPECIALES	
LISTADO DE TABLAS	
LISTADO DE GRÁFICOS	
LISTADO DE ANEXOS	
1. RESUMEN	6
INTRODUCCIÓN	8
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
a. Descripción del problema	9
b. Formulación del problema	9
c. Objetivos	10
i. Objetivo general	10
ii. Objetivos específicos	10
3. JUSTIFICACIÓN	11
a. Alcance de recopilación de la investigación	11
4. MARCOS DE REFERENCIA	12
a. Marco Teórico	12
Actualidad de las tecnologías de información y comunicación	12
Nuevos canales comunicativos	12
Implicaciones de la tecnología, en la pedagogía	14
b. Marco conceptual	15
Manual para docentes	15
Definiciones o conceptos	15
5. DISEÑO BÁSICO METODOLÓGICO	19
a. Tipo de Estudio	19
b. Método de investigación	20
c. Recolección y tratamiento de la información	21
6. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	28
7. CONCLUSIONES	29
8. BIBLIOGRAFÍA Y CIBERGRAFÍA	30

LISTAS ESPECIALES

LISTADO DE TABLAS

TABLA	PÁG.
Tabla No. 1	21
Tabla No. 2	22
Tabla No. 3	23
Tabla No. 4	24
Tabla No. 5	25
Tabla No. 6	26
Tabla No. 7	27

LISTADO DE GRÁFICOS

GRÁFICO	PÁG.
Gráfico No. 1	21
Gráfico No. 2	22
Gráfico No. 3	23
Gráfico No. 4	24
Gráfico No. 5	25
Gráfico No. 6	26
Gráfico No. 7	27

LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1	31
Anexo 2	33
Anexo 3	34

RESUMEN

1. TÍTULO: APLICACIONES TECNOLÓGICAS CON ESTRATEGIAS ATRACTIVAS PARA ESTUDIANTES

Autores: LUZ MARLENY RODRÍGUEZ
MARLENY SIERRA CASTELLANOS

Palabras claves: TICS, herramienta informática, manual, aplicaciones, estrategias, Blog, conocimiento.

Descripción o contenido: La Investigación se realizó, tomando como muestra estudiantes, docentes y directivos, de educación formal, para conocer ¿Cómo fomentar aplicaciones tecnológicas con estrategias atractivas para estudiantes?, dio como resultado la necesidad de implementar herramientas digitales de calidad, para un proceso educativo agradable, innovador, que conlleve al avance significativo de la actual generación.

Muestra la investigación que los docentes y directivos docentes, en cuanto al manejo de TICS, poseen un nivel de conocimiento Básico; por ende les gustaría desarrollar competencias para el manejo de software educativo, recibiendo capacitación en línea, donde se ofrezcan aplicaciones, con sus respectivos manuales, sencillos y didácticos.

Por lo anterior se propone como herramienta tecnológica el blog, cuya descripción completa aparece en el diseño metodológico.

ABSTRACT

1. TITLE: TECHNOLOGICAL APPLICATIONS WITH ATTRACTIVE STRATEGIES FOR STUDENTS

Authors: LUZ MARLENY RODRÍGUEZ
MARLENY SIERRA CASTELLANOS

Key words: TICS, computer tool, manual, applications, strategies, Blog, knowledge.

Description or content: Was the Investigation carried out, taking like sample students, educational and directive, of formal education, to know How to foment technological applications with attractive strategies for students?, did he/she give the necessity to implement digital tools of quality as a result, for a pleasant, innovative educational process that bears to the significant advance of the current generation.

It shows the investigation that the educational ones and educational directive, as for the handling of TICS, possess a level of Basic knowledge; for ende they would like to develop competitions for the handling of educational software, receiving on-line training, where they offer applications, with their respective manuals, simple and didactic.

For the above-mentioned he/she intends as technological tool the design of the blog whose complete description appears in the methodological design.

INTRODUCCIÓN

El mundo actual cambia, a una velocidad incalculable, la globalización nos exige estar cada vez más preparados para responder a la realidad del entorno. Hoy, son las tecnologías de información y la Sociedad de los conocimientos los pilares para el desarrollo social; se puede afirmar que el sector educativo formal, posee dispositivos tecnológicos, pero no los ha incorporado en su quehacer diario.

Por lo anterior, surge la investigación como alternativa para que docentes y directivos docentes, desarrollen competencias para el manejo de software educativo, recibiendo capacitación en línea, donde se ofrezcan aplicaciones, con sus respectivos manuales, sencillos y didácticos.

En primera instancia, encontramos el planteamiento del problema, con la descripción, formulación, objetivos, justificación; ubicando al lector en el contexto de la investigación.

En este orden de ideas, se analiza la actualidad de las tecnologías de información y comunicación (TIC), haciendo especial énfasis en los nuevos canales comunicativos y las Implicaciones de la tecnología, en la pedagogía actual.

En otro apartado, encontramos el modelo de investigación, tomando como instrumento: la encuesta, la cual aparece anexa al trabajo.

Finalmente, se plantea la elaboración de manuales para aplicaciones o herramientas interactivas, propuestas a los procesos de aula, iniciando con las definiciones de manual y las partes que debe contener.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

a. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El estudiante de hoy, se interesa por entender y explorar, en su beneficio, una educación mediada por las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, que estimulen el logro de competencias, de acuerdo a la evolución tecnológica; para que se establezcan los verdaderos cambios en el proceso de enseñanza aprendizaje del neonato de la era tecnológica. Máxime, si tenemos en cuenta que la educación no puede ser interactiva en su totalidad porque no existe formación sin la presencia humana.

Desde la perspectiva del docente, la tecnología ha invadido todos los ámbitos del conocimiento, masificando la información, haciendo que la labor de depurar los contenidos, temáticas y formas de enseñar sea cada vez más variado e innovador, siendo importante estar a la vanguardia.

Con el trabajo de la presente investigación, se fomentan estrategias pedagógicas que optimizan el uso de TICS, para iniciar una educación atractiva, competente, acorde al entorno, en congruencia con las expectativas, de los educandos de esta generación, con el fin de mejorar la efectividad de la enseñanza y el aprendizaje en las áreas de contenido.

Desde este punto de vista, se necesita implementar herramientas de fácil acceso para que docentes y directivos, implementen aplicaciones tecnológicas que capten la atención del estudiante, generando un aprendizaje significativo.

b. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Entonces, ¿Cómo fomentar aplicaciones tecnológicas con estrategias atractivas para estudiantes?

c. OBJETIVOS

i. General

- Fomentar aplicaciones tecnológicas con estrategias atractivas para estudiantes

ii. Específicos

- Investigar cómo fomentar aplicaciones tecnológicas con estrategias atractivas para estudiantes
- Consolidar los resultados de la aplicación
- Recopilar software educativo, con videos, manuales y tutoriales, en un blog.

3. JUSTIFICACIÓN

a. Alcance de recopilación de la investigación

El mundo actual cambia a una velocidad incalculable, la globalización nos exige estar cada vez más preparados para responder a la realidad del entorno. Hoy, son las tecnologías de información y la Sociedad de los conocimientos los pilares para el desarrollo social

Desde esta perspectiva, los estudiantes se interesan por entender y explotar, en su beneficio, una educación mediada por las TICs, mientras que los docentes implementan alternativas, para conocer, apropiarse y aplicar, estrategias pedagógicas que optimicen el uso de herramientas interactivas, redundando en el mejoramiento de los procesos de enseñanza aprendizaje.

También, se puede afirmar que el sector educativo formal, posee dispositivos tecnológicos, pero no los ha incorporado en su quehacer diario. Mientras que los docentes logran aplicar las TICs, la tecnología de avanzada incrementa las oportunidades de realizar una mejor y más atractiva, labor educativa.

Por lo que el Blog, producto de la investigación, será una alternativa, para acrecentar una educación atractiva, competente, acorde al entorno, en congruencia con las expectativas, de los educandos y educadores de esta generación.

4. MARCOS DE REFERENCIA

a. Marco teórico

ACTUALIDAD DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC)

NUEVOS CANALES COMUNICATIVOS

Las tecnologías de la información y las comunicaciones, han revolucionado las formas de interactuar, ampliando su ámbito a escala global. Las TICS, han hecho que la presencia física no sea una condición necesaria para estar en comunicación.

Podemos comunicarnos, en tiempo real modo sincrónico (video conferencias, chats), modo asincrónico (mail, redes sociales, etc.); acceder a la educación formal e informal; hacer viajes interactivos, en 3D a (museos, ciudades, culturas, reservorios naturales, arquitectónicos, etc.); desarrollar diferentes actividades de entretenimiento, como (música, videos, juegos, chat, etc.); participar en actividades sociales (buscar pareja, formar parte de comunidades virtuales para compartir conocimiento, ocio, etc.); formalizar negocios interactivos, dando la oportunidad de conocer productos, evaluarlos, a través de las tiendas virtuales; efectuar pagos en línea, realizar transacciones bancarias tal como lo planteado por Galvis¹, los negocios no son los mismos desde que se usan computadores y redes digitales para agregar valor a los productos y servicios de las organizaciones, toda vez que los sistemas informáticos suelen crear diferencia para la atención a los clientes y el manejo de recursos y procesos de una organización.

Galvis², en su texto La Piola, afirma que, Al igual que todos los sectores de la actividad humana, la educación tiene a su disposición múltiples oportunidades tecnológicas para apoyar el logro de su misión, pero infortunadamente es más lo que se aprovecha en uso de TIC para gestión de la educación que para enriquecer procesos educativos.

¹ GALVIS, Álvaro. La Piola, La PIOLA y el desarrollo profesional docente con apoyo de tecnologías de información y comunicación—TIC. Metacursos. Bogotá, D.C.: 1997.

² Ibid., p. 9.

Del anterior planteamiento, se puede afirmar que el sector educativo formal, posee dispositivos tecnológicos, pero no los ha incorporado en su quehacer diario. Mientras que los docentes logran aplicar las TICS, la tecnología de avanzada incrementa las oportunidades de realizar una mejor y más atractiva, labor educativa.

Las tecnologías ofrecen diversas herramientas que pueden ser incorporadas al proceso pedagógico. No obstante, cada alternativa ofrecida, debe ser evaluada, antes de ser incorporada al currículo, porque se corre el riesgo de dejar de lado lo humano.

En el diario vivir, se han incorporado dispositivos tecnológicos, que son manejados por usuarios de distintas edades, culturas, estratos socioeconómicos. Ya el común de la gente, es relacionarse con el ciberespacio, eligiendo diferentes vertientes sociales, económicas, pedagógicas, psicológicas, etc.

Los nuevos canales comunicativos, ofrecen posibilidades y realidades que están cambiando la forma de organizar, representar y codificar la realidad, aspecto que se evidencia en todos los ámbitos, incluyendo el sector educativo, máxime si se tiene en cuenta, el poder de masificación de la educación. Tal como lo argumenta Martínez³, el docente, a nivel de usuario y como profesional, no puede quedar ajeno a esta situación, por el contrario debe estar a la vanguardia de los avances tecnológicos y ya, no mostrar un dominio básico, sino de tecnología de avanzada.

De lo anterior cabe argumentar que la tecnología, no puede ser un área más en el currículo, sino que se incorpore en todas las áreas de formación y se aproveche su poder interactivo para afianzar e incrementar el conocimiento. En este sentido Escudero⁴, expresa: es preciso pensar, fundamentar y desarrollar un determinado modo de relación entre las nuevas tecnologías y la educación que bien podríamos calificar de *integrador* y por tanto, como no aditivo.

³ MARTÍNEZ, Francisco. La formación permanente del profesorado en Nuevas Tecnologías (en prensa). 1995

⁴ ESCUDERO, JM. La integración de las nuevas tecnologías en el currículum y el sistema escolar. 1995

IMPLICACIONES DE LA TECNOLOGÍA, EN LA PEDAGOGÍA

El mundo actual cambia a una velocidad incalculable, la globalización nos exige estar cada vez más preparados para responder a la realidad del entorno. Hoy, son las tecnologías de información y la Sociedad de los conocimientos los pilares para el desarrollo social.

La actual pedagogía, exige del docente una innovación tecnológica, que genere un cambio educativo para formar estudiantes que se acoplen a la Sociedad del conocimiento, haciendo énfasis en que éste, cambia y se transforma de manera continua, a ritmo vertiginoso.

De acuerdo a lo anterior, el autor José Ginés Mora expone, los conocimientos se convierten en obsoletos en muy breve periodo de tiempo. Los modelos pedagógicos tradicionales, en los que un profesor trataba de enseñar el estado del arte de una profesión, ya no sirven. Hay que crear un entorno de aprendizaje continuo alrededor de los estudiantes que les capacite para seguir aprendiendo a lo largo de toda la vida⁵.

Al incorporar la tecnología, como herramienta pedagógica, se desarrollan competencias. Para dar claridad a la definición, citamos al pedagogo y psicólogo, Bunk⁶, que argumenta: una persona tiene competencia ocupacional si posee los conocimientos, las destrezas y las aptitudes que necesita para desenvolverse en una ocupación, si es capaz de resolver tareas independiente y organizativa en la que está inmerso. Bajo ésta concepción podemos deducir que ser experto en un área específica no es suficiente, sino que demanda individuos capaces de adaptarse a los cambios, con habilidades para resolver problemas, con iniciativa, creativos, leales, entre otras, es decir individuos con Formación Integral.

Ante la expectativa y la necesidad actual, las Instituciones educativas, están llamadas a modificar y actualizar sus métodos pedagógicos.

⁵ MORA, J G. La necesidad del cambio educativo para el conocimiento. 2004

⁶ BUNK, G P. La transmisión de las competencias en la formación. 1994

Por lo anterior, es pertinente aclarar que el docente, como eje principal del cambio, es quien debe estar actualizado e implementar nuevas estrategias metodológicas interactivas, propias de las Tecnologías de la Informática y la Telemática. Gran parte de éste cambio se enlaza, con cualidades propias, culturales del individuo y de la abundante innovación tecnológica.

b. Marco conceptual

MANUAL PARA DOCENTES

DEFINICIONES O CONCEPTOS

- Fácil de manejar o realizar; fácil de comprender o interpretar⁷.
- Son los documentos en los que se integra toda la información operativa y administrativa de las unidades, con la finalidad de lograr la estandarización de operaciones, procesos, procedimientos, imagen y servicio⁸.
- Describe las instrucciones técnicas de un proceso, método o software.⁹
- Libro o folleto que contiene en forma abreviada y de fácil utilización, conocimiento o nociones principales de determinadas materia o ciencia.¹⁰

⁷ es.wiktionary.org/wiki/manual

⁸ materiadenegocios.com/noticias/domina-los-terminos-de-franqui

⁹ denaprint.com/glosario-de-la-imprensa/

¹⁰ www.femica.org/diccionario/index2.php

- Herramienta o instrumento de una organización que recoge lo más sustancial de una materia, de manera didáctica, para facilitar su comprensión. Orienta y dirige a quien lo consulta en la realización o el manejo.¹¹
- Documento guía de referencia como conocimiento básico en asuntos específicos.¹²

MANUAL DE USUARIO (user guide).

El manual de usuario es un documento técnico de un determinado sistema que intenta dar asistencia que sus usuarios. Los manuales de usuario generalmente son incluidos a dispositivos electrónicos, hardware de computadora y aplicaciones. El manual de usuario puede venir tanto en forma de libro como en forma de documento digital.

Un manual de usuario debe poder ser entendido por cualquier usuario principiante, como así también serle útil a usuarios avanzados.

HERRAMIENTAS INTERACTIVAS

Aquellos medios de los que se sirven los profesores y estudiantes para facilitar el proceso de aprendizaje¹³.

MATERIAL DIDÁCTICO

Es la aplicación de los principios teórico-metodológicos para el diseño de actividades y estrategias de aprendizaje organizadas de manera sistemática que facilita el aprendizaje, las cuales se abordan desde una perspectiva pedagógica, comunicacionales y tecnológica para ser traducidas a un material didáctico¹⁴

¹¹ www.pitalito-huila.gov.co/glosario.shtml

¹² www.cie.umich.mx/glosario.htm

¹³ <http://www.sepecam.jccm.es/pestanas/otras-entidades/entidades-de-formacion/plan-de-calidad-y-evaluacion/glosario-de-terminos/>

¹⁴ *Ibíd.*

RECURSOS DIDÁCTICOS

Todo aquel medio material (proyector, libro, texto, video...) o conceptual (ejemplo, simulación...) que se utiliza como apoyo en la enseñanza, normalmente presencial, con la finalidad de facilitar o estimular el aprendizaje¹⁵.

CAPACITACIÓN

Proceso por el cual un individuo adquiere nuevas destrezas y conocimientos que promuevan, fundamentalmente un cambio de actitud. Está orientada a incrementar la cualificación profesional de manera integral abarcando temas claves para el desempeño laboral¹⁶.

PROCESOS Y/O ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Combinación de métodos, medios y mediaciones didácticas, utilizadas por los Instructores-tutores y Aprendices, para facilitar el aprendizaje y la obtención de los resultados definidos en el diseño curricular¹⁷.

Otros autores las definen como: actividades u operaciones mentales intencionadas, que seleccionan y organizan mecanismos cognitivos, afectivos y motrices con el fin de enfrentarse a situaciones o problemas de aprendizaje. El objetivo de las estrategias es saber lo que hay que hacer para aprender, saberlo hacer y controlarlo mientras se hace¹⁸

PORQUÉ IMPLEMENTAR EL MANUAL PARA DOCENTES, DE HERRAMIENTAS INTERACTIVAS, APLICADAS A LOS PROCESOS DE AULA

Se implementa un manual de usuario o guía didáctica, para que el docente adquiriera las habilidades, destrezas que repercutan en su desempeño, afianzando en el estudiante el aprendizaje integral, con herramientas atractivas que mejoren la gestión de su conocimiento.

^{15, 16,} *Ibíd*

¹⁷ <http://ecomunitaria.es.tl/Glosario-.-.htm>

¹⁸ <http://pitagoras.blogia.com/2008/012401-glosario-intervencion-social-problemas-de-inadaptacion.php>

Además, porque proporciona a los docentes herramientas didácticas que le permiten avanzar a su propio ritmo, aplicando software específicos para las distintas asignaturas.

PARTES DEL MANUAL PARA DOCENTES, DE HERRAMIENTAS INTERACTIVAS, APLICADAS A LOS PROCESOS DE AULA

- Descripción del software: Información clara, sencilla, visual y escrita, sobre el uso en el área específica
- Requerimientos: especificación técnica del Sistema
- Instalación: Pantallazos e instrucciones de la instalación paso a paso.
- Guía: sobre cómo usar las funciones principales del software.

5. DISEÑO BÁSICO METODOLÓGICO

a. Tipo de Estudio

Investigación descriptiva

También conocida como la investigación estadística, describen los datos y este debe tener un impacto en las vidas de la gente que le rodea. El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Es un proceso formal, objetivo, sistemático, en el que se usan datos numéricos para obtener información¹⁹.

Producto de la investigación, se ofrece una alternativa digital de calidad, en las diferentes áreas del conocimiento y recopiladas en el Blog, con link: <http://ticseneducativas.wordpress.com/>

En el blog, antes mencionado, se publica:

- Cuadernia: Herramienta informática que permite la creación, diseño y publicación de cuadernos digitales. Es útil, para compilar unidades didácticas, permitiendo la incorporación de Texto, imágenes, videos y actividades
- Audacity: es una aplicación informática multiplataforma libre, que se puede usar para grabación y edición de audio, fácil de usar. Con esta aplicación se puede, grabar desde el micrófono, entrada de línea, o muchas otras fuentes y editar audios y crear multipistas
- Windows Movie Maker: Es una aplicación versátil, de fácil manejo, que permite crear películas a partir de otros archivos, editar videos y publicarlos.
- Ccleaner: Es un programa gratuito y verdaderamente efectivo en la labor de limpieza y mantenimiento preventivo de

computadores. Presenta una interfaz intuitiva a la cual se puede acceder de manera amigable.

- Natural Reader: Software libre, que facilita las labores de pronunciación de cualquier texto escrito en Inglés.

b. Método de Investigación

Para facilitar la interpretación de los resultados de la investigación, se aplica la encuesta, con el objetivo de conocer el grado de aceptabilidad, eficacia y utilidad del uso de herramientas interactivas, en el proceso enseñanza- aprendizaje.

INSTRUMENTO: LA ENCUESTA

Para dar claridad a su definición, la encuesta es un estudio observacional en el cual el investigador busca recaudar datos por medio de un cuestionario prediseñado, y no modifica el entorno ni controla el proceso que está en observación.

Los datos se obtienen a partir de realizar un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio.

Para facilitar la tabulación de los datos se utilizará la encuesta, de pregunta tipo cerrada, con muestreo aleatorio entre Docentes, Directivos y estudiantes, ver anexo No. 1

¹⁹ GALEANO MARÍN, María Eumelia. Diseño de proyectos en la investigación cualitativa. Fondo editorial universidad EAFIT. M. 2003.

c. Recolección y Tratamiento de la Información

La tabulación de los resultados se encuentra en los anexos No. 2 y No. 3 La encuesta se aplicó a una muestra de veinte personas distribuidos con las siguientes ocupaciones: siete estudiantes, diez docentes y un directivo como se muestra en el gráfico No. 1.

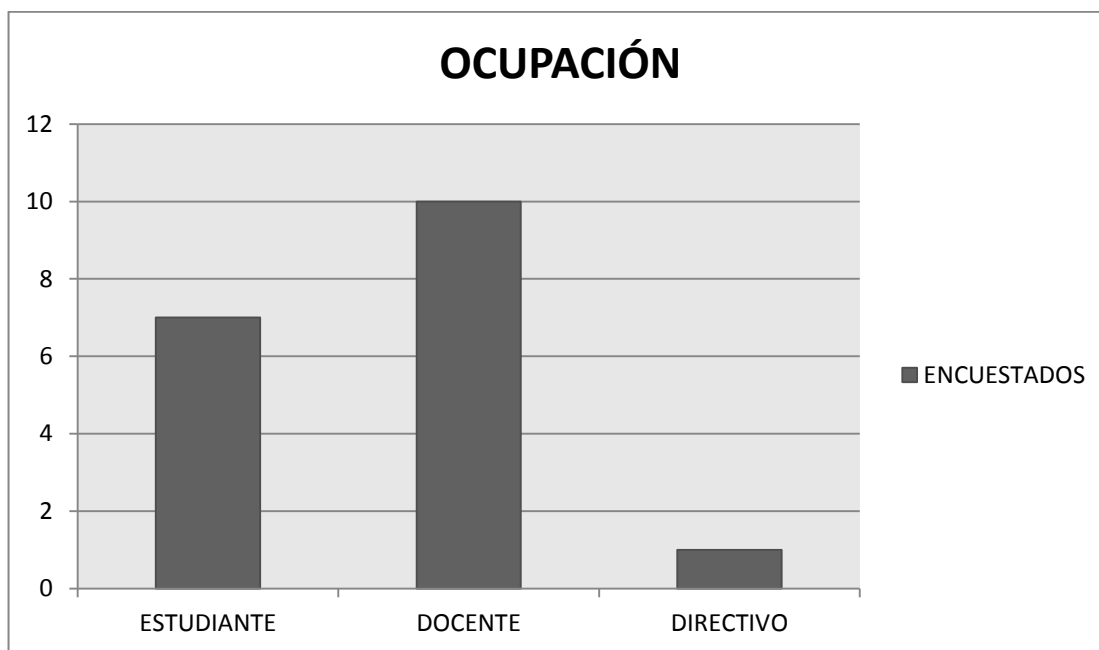


Gráfico No. 1: Ocupación de Encuestados

	ENCUESTADOS
ESTUDIANTE	7
DOCENTE	10
DIRECTIVO	1
TOTAL	18

Tabla No. 1: Ocupación de Encuestados

El mayor número de población encuestada es docente.

La pregunta dos indaga sobre la disponibilidad de computador y conexión a internet en la vivienda de cada encuestado.

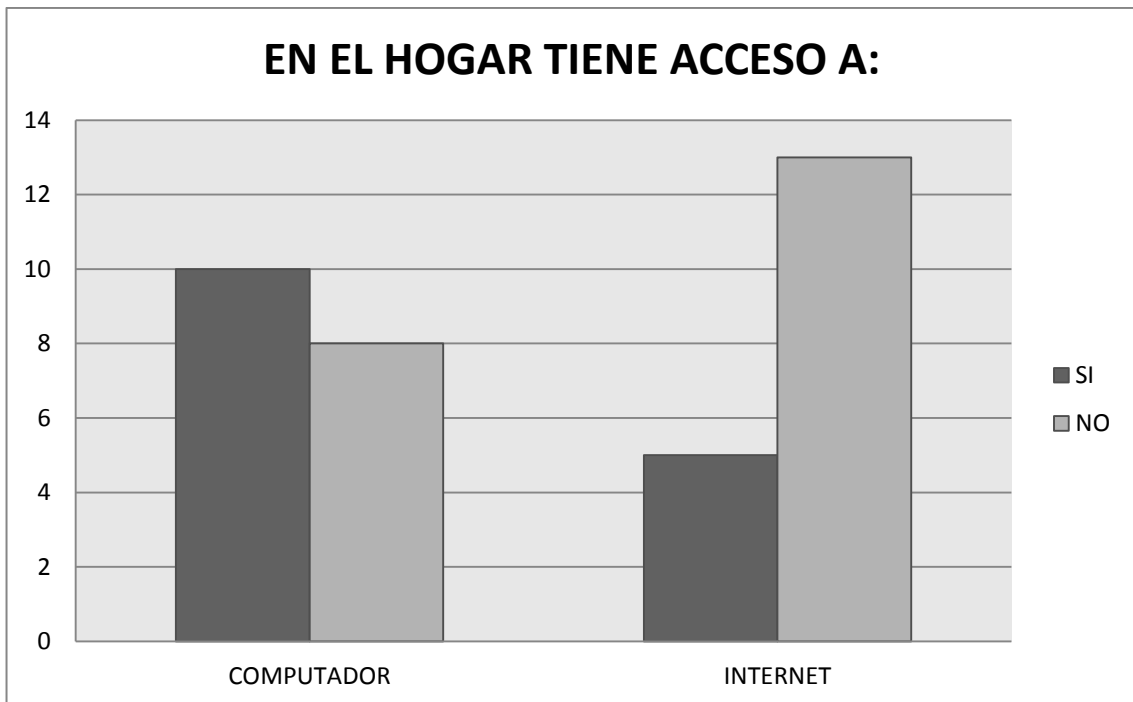


Gráfico No. 2: En el hogar tiene acceso a Computador e Internet.

	COMPUTADOR	INTERNET
SI	10	8
NO	5	13

Tabla No. 2: En el hogar tiene acceso a Computador e Internet.

Los resultados reflejan que aún falta cobertura en acceso a computadores personales e Internet, siendo mayor el índice en el déficit de la conexión a la red Internet.

La pregunta tres investiga sobre la importancia que tanto estudiantes, como docentes y directivos, determinan a la asignatura.

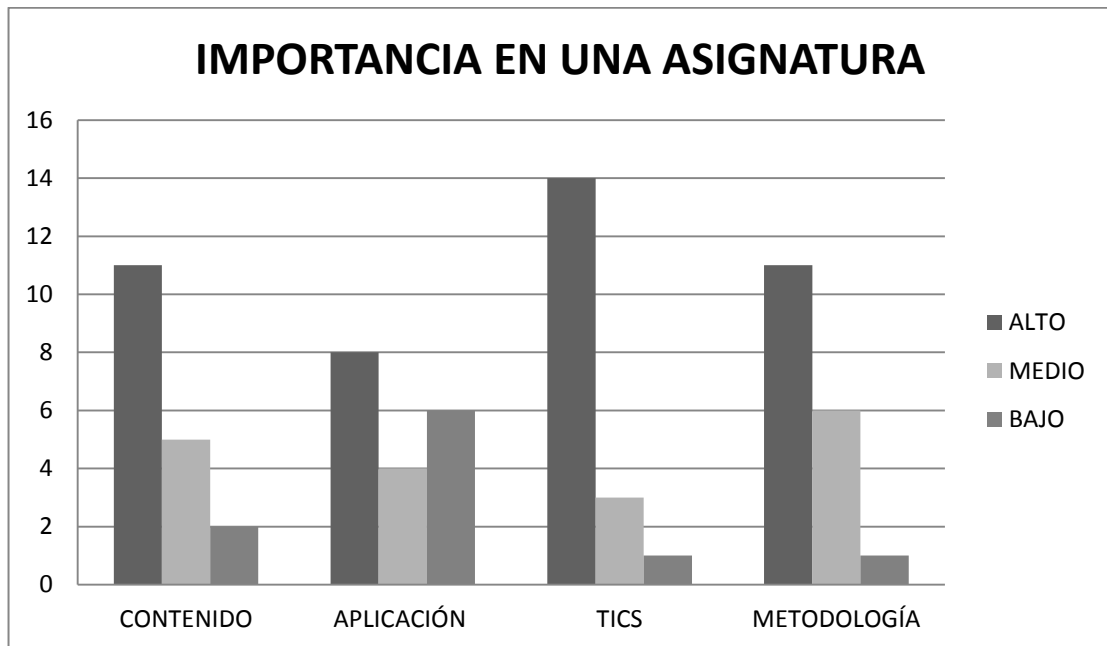


Gráfico No. 3: Importancia en una asignatura.

IMPORTANCIA EN UNA ASIGNATURA			
	ALTO	MEDIO	BAJO
CONTENIDO	11	5	2
APLICACIÓN	8	4	6
TICS	14	3	1
METODOLOGÍA	11	6	1

Tabla No. 3: Importancia en una asignatura.

Evidencia la investigación, que para los encuestados lo más importante en una asignatura, es la incorporación de las TICS, seguido de la metodología.

En el interrogante cuatro, se indaga sobre la preferencia en cuanto a las formas de orientar el aprendizaje.

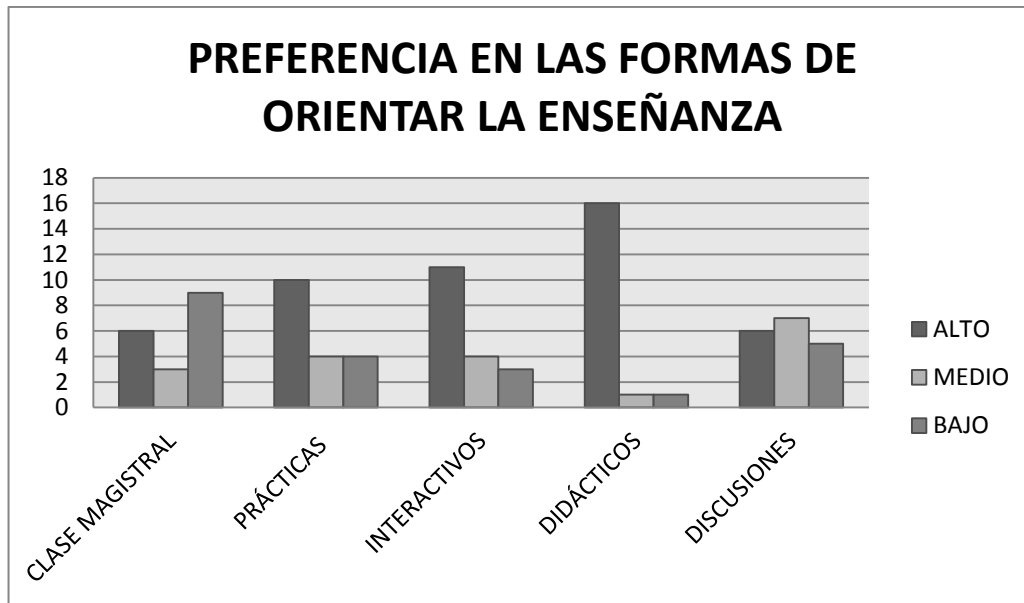


Gráfico No. 4: Preferencia en las formas de orientar la enseñanza

FORMAS DE ORIENTAR EL APRENDIZAJE			
	ALTO	MEDIO	BAJO
CLASE MAGISTRAL	6	3	9
PRÁCTICAS	10	4	4
INTERACTIVOS	11	4	3
DIDÁCTICOS	16	1	1
DISCUSIONES	6	7	5

Tabla No. 4: Preferencia en las formas de orientar la enseñanza

Los resultados arrojaron los medios didácticos como la mayor frecuencia, de lo cual se puede concluir que estudiantes, docentes y directivos sienten poco agrado por las asignaturas que no implementan herramientas tecnológicas y que poco varían las formas de orientar la enseñanza, siendo de especial interés, los Videos, Software educativo, ejercicios didácticos: sopas de letras, mapas mentales, crucigramas, entre otros.

En la incógnita cinco, se averigua sobre el nivel de conocimiento del grupo encuestado.

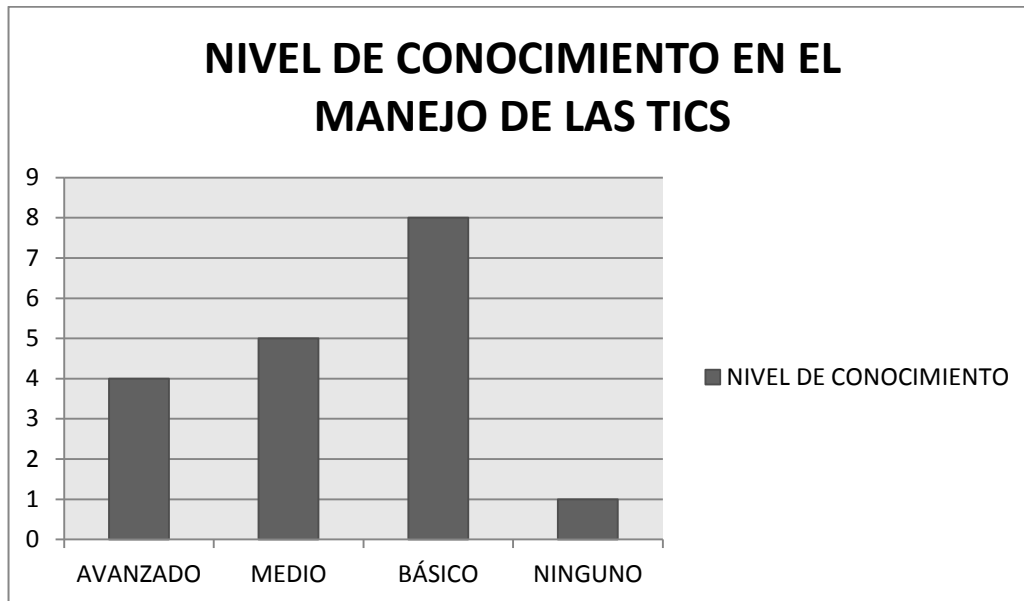


Gráfico No. 5: Nivel de conocimiento en TICS

	NIVEL DE CONOCIMIENTO
AVANZADO	4
MEDIO	5
BÁSICO	8
NINGUNO	1

Tabla No. 5: Nivel de conocimiento en TICS

Los resultados muestran que el nivel de conocimiento en el manejo de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, es Básico. Desde esta perspectiva, se requiere promover una educación mediada por las nuevas tecnologías, donde la comunicación oral, que ha sido una de las formas más utilizadas en la educación, se enriquezca con la comunicación digital sincrónica (chat, video conferencias, foros, debates, entre otros) y con la comunicación digital asincrónica (correo electrónico, videos, blogs, viajes interactivos, sitios Web, software educativo multimedial, etc.) a la par con la formación de la persona, cuyo aporte depende exclusivamente, de la labor del docente, quien en su quehacer diario, se obliga a tener un alto grado de responsabilidad, innovación, perspectiva y liderazgo, trascendiendo y dejando un proceso de formación significativo desde la persona humana.

Las preguntas seis y siete, solo se formularon a docentes y directivos docentes.

En el cuestionamiento número seis, se interrogó si ¿le gustaría desarrollar competencias para el manejo de software educativo?

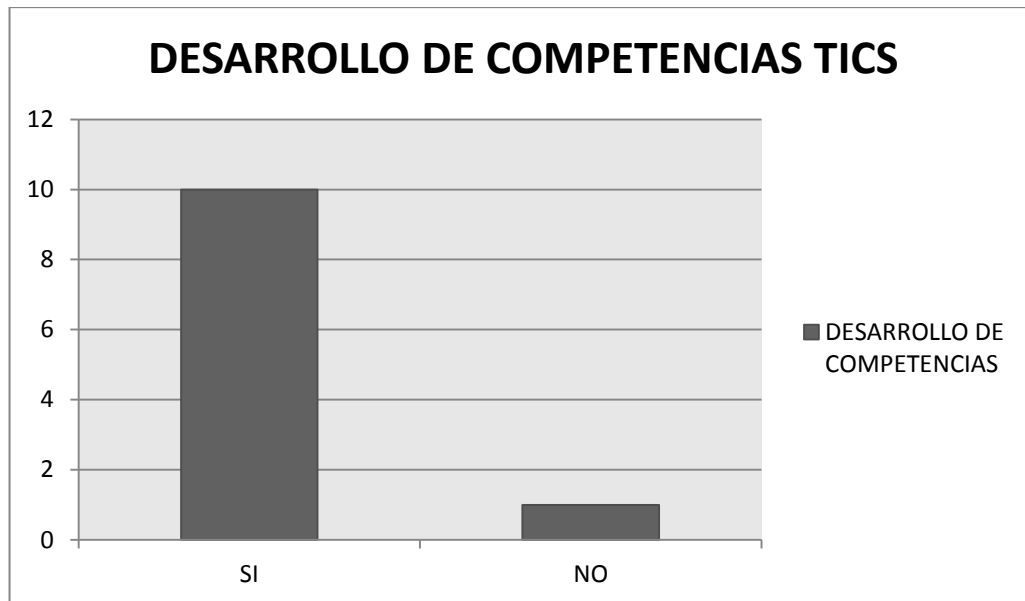


Gráfico No. 6: Le gustaría desarrollar competencias TICS

	DESARROLLO DE COMPETENCIAS
SI	10
NO	1

Tabla No. 6: Le gustaría desarrollar competencias TICS

Los docentes y directivos docentes, a través de la historia ha liderado el pensamiento, la razón y la adquisición de conocimiento, hoy con los avances tecnológicos, comparte esta función con diferentes fuentes de información que ofrece la telemática, la informática y la cibernética.

Por tal razón están dispuestos a desarrollar competencias para el manejo de software e incorporación de TICS, en su quehacer diario.

En el interrogante número siete, se planteó ¿La forma, cómo le gustaría incrementar sus competencias, para el buen manejo de las TICS?

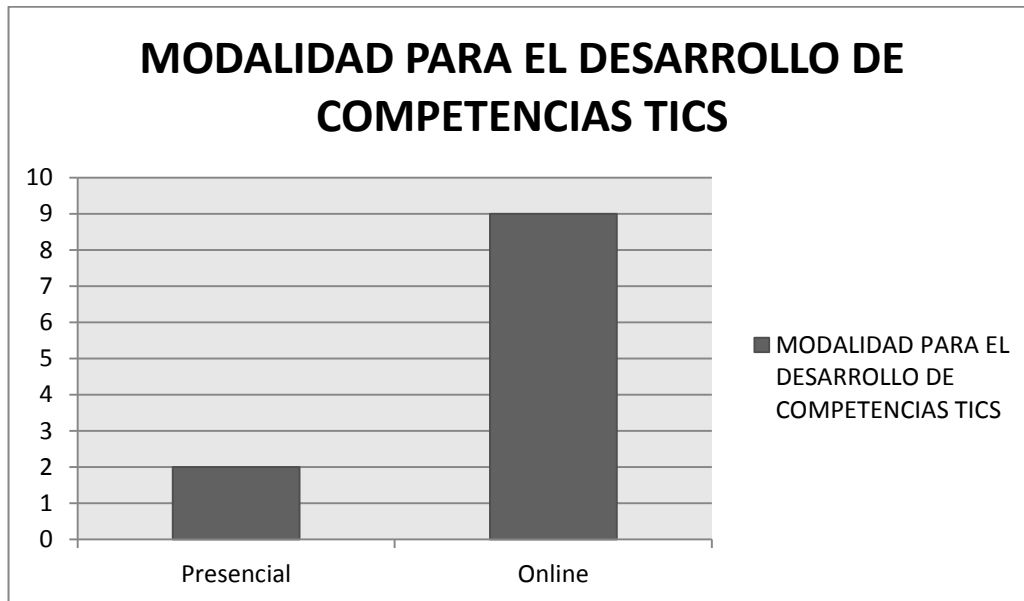


Gráfico No. 7: Modalidad para desarrollar competencias TICS

	MODALIDAD PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS TICS
Presencial	2
Online	9

Tabla No. 7: Modalidad para desarrollar competencias TICS

Los encuestados, eligen la modalidad online, por la facilidad de acceso en cuanto a tiempo y espacios, razón que amerita la implementación del Blog, como un complemento a fortalecer el conocimiento y por ende el desarrollo de las TICS.

6. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD	MES									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Elaboración de la propuesta										
Anteproyecto										
Aplicación de encuestas										
Análisis de resultados										
Proyecto										
Diseño y publicación del Blog										
Ajustes al Blog										

1. OCTUBRE 2011
2. NOVIEMBRE 2011
3. DICIEMBRE 2011
4. ENERO 2012
5. FEBRERO 2012

6. MARZO 2012
7. ABRIL 2012
8. MAYO 2012
9. JUNIO 2012
10. JULIO 2012

CONCLUSIONES

Los resultados de la investigación, reflejan que aún falta cobertura en acceso a computadores personales e Internet, siendo mayor el índice en el déficit de la conexión a la red Internet. Sin embargo, se conoce que con la política de avanzada del Ministerio de las TICS, se ampliará la cobertura subsidiada, a los estratos socioeconómicos más bajos.

Los docentes y directivos docentes, a través de la historia han liderado el pensamiento, la razón y la adquisición de conocimiento, hoy con los avances tecnológicos, comparte esta función con diferentes fuentes de información que ofrece la telemática, la informática y la cibernética. Por tal razón están dispuestos a desarrollar competencias para el manejo de software e incorporación de TICS, en su quehacer diario.

Los encuestados, eligen la modalidad online, por la facilidad de acceso en cuanto a tiempo y espacios, razón que amerita la implementación del Blog, como un complemento a fortalecer el conocimiento y por ende el desarrollo de las TICS.

BIBLIOGRAFÍA Y CIBERGRAFÍA

BUNK, Gerhard. La Transmisión de las competencias en la formación y perfeccionamiento profesionales de la RFA (Asociación de Estudios sobre el Trabajo y la Organización de Empresas). Revista Europea de Formación Profesional. 1994.

GALEANO MARÍN, María Eumelia. Diseño de proyectos en la investigación cualitativa. Fondo editorial universidad EAFIT. M. 2003.

GALVIS, Álvaro. La PIOLA y el desarrollo profesional docente con apoyo de tecnologías de información y comunicación—TIC. Metacursos. Bogotá, D.C.: 1997.

MORA, José Ginés. La necesidad del cambio educativo para el conocimiento. Revista Iberoamericana de educación. No. 35 Madrid España: 2004.

CIBERGRAFÍA

es.wiktionary.org/wiki/manual

materiaenegocios.com/noticias/domina-los-terminos-de-franqui

denaprint.com/glosario-de-la-imprenta/

www.femica.org/diccionario/index2.php

www.pitalito-huila.gov.co/glosario.shtml

www.cie.umich.mx/glosario.htm

<http://www.sepecam.jccm.es/pestanas/otras-entidades/entidades-de-formacion/plan-de-calidad-y-evaluacion/glosario-de-terminos/>

<http://ecomunitaria.es.tl/Glosario-.-.htm>

<http://pitagoras.blogia.com/2008/012401-glosario-intervencion-social-problemas-de-inadaptacion.php>

<http://www.tiposde.com/ciencia/estudio/tipos-de-estudio.html>

ANEXOS

ANEXO No. 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS - MUNICIPIO DE LÍBANO TOLIMA
GRUPO INVESTIGACIÓN ESPECIALIZACIÓN ADMINISTRACIÓN DE LA INFORMÁTICA
EDUCATIVA

MODELO FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre del Observador:	
Fecha:	No. De Observación:

Propósito: Determinar la preferencia de docentes, directivos y estudiantes, respecto a las aplicaciones informáticas, para la incorporación de las TICS en el aula de clase.

1. Ocupación: Estudiante <input type="radio"/> Docente <input type="radio"/> Directivo <input type="radio"/>	2. En su casa cuentan con lo siguiente: <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 60%; padding: 2px;">Computador</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Conexión a internet</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Computador				Conexión a internet			
Computador									
Conexión a internet									

3. Para usted, lo más importante en una asignatura es:

Asignatura	Significado	Alto	Medio	Bajo	Ninguno
El contenido					
El nivel de aplicación a situaciones concretas					
El uso de herramientas tecnológicas					
La Metodología del docente					
Formas de orientar la enseñanza				Impacto	
Clase magistral				Alto	Medio
Prácticas y laboratorios					
Software educativo, videos					
Ejercicios didácticos: sopas de letras, mapas mentales, crucigramas					
Mesa redonda, debates, foros, plenarias					

4. Cuál forma prefiere, para lograr un mejor aprendizaje en una asignatura,

5. Indique su nivel de conocimiento en el manejo de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones

Avanzado	
Medio	
Básico	

Ninguno	
---------	--

SOLO PARA DOCENTES

6. ¿Le gustaría desarrollar competencias para el manejo de software educativo?

Si	
No	

7. Seleccione con una (X), la forma, cómo le gustaría incrementar sus competencias, para el buen manejo de las TICS?

Asistiendo de manera presencial	
Recibiendo capacitación Online	

Diseño: Grupo Investigación

ANEXO No. 2

TABULACIÓN DE RESULTADOS
PREGUNTAS DEL 1 AL 3

TABULACIÓN DE RESULTADOS																			
No. Encuesta	1			2.1		2.2		3.1			3.2			3.3			3.4		
	1	2	3	1	2	1	2	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	1				1		1	1			1			1			1		
2	1				1		1		1			1			1			1	
3	1			1			1	1					1	1				1	
4	1				1		1			1	1					1		1	
5	1				1		1	1					1	1					1
6	1				1		1	1					1	1					1
7	1				1		1	1			1			1				1	
8		1		1		1				1			1	1					1
9		1		1		1			1			1		1					1
10		1			1		1	1			1			1					1
11		1		1			1	1			1			1					1
12		1		1		1			1		1			1					1
13		1			1		1	1				1			1				1
14		1			1		1	1				1	1						1
15		1		1			1		1			1	1						1
16		1		1		1			1		1			1					
17		1			1		1	1			1			1					1
18			1	1		1		1			1			1					1
TOTAL	7	10	1	8	10	5	13	11	5	2	8	4	6	14	3	1	10	6	1

ANEXO No. 3

TABULACIÓN DE RESULTADOS
PREGUNTAS DEL 4 AL 7

TABULACIÓN DE RESULTADOS																									
4.1			4.2			4.3			4.4			4.5			5				6		7				
1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	1	2			
1				1		1			1				1			1									
1			1				1						1												
1				1				1						1				1			1				
		1		1			1						1					1							
		1		1			1						1					1			1				
1				1			1						1			1				1	1				
1					1			1						1				1			1				
1				1				1						1				1			1				
		1		1					1				1					1			1				
	1				1		1						1					1			1				
	1			1			1							1				1			1				
		1		1			1						1					1							
		1			1			1						1				1			1				
1				1			1						1					1			1				
		1		1				1						1				1			1				
	1				1		1						1					1			1				
		1			1			1						1				1			1				
		1		1					1					1				1							
6	3	9		10	4	4		11	4	3		16	1	1	6	7	5	4	5	8	1	10	1	2	9