



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN
PÚBLICA
GOBIERNO DE PROGRESO

GOBIERNO DEL ESTADO DE PUEBLA
SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 212
TEZIUTLAN, PUEBLA



Plataforma Moodle como Estrategia de Enseñanza en Sexto de Primaria.

TESINA

Que para obtener el Título de

LICENCIADO EN PEDAGOGÍA

Presenta

ANTONIO SANTANA REYES

Teziutlan, Puebla. Noviembre 2018



Plataforma Moodle como Estrategia de Enseñanza en Sexto de Primaria.

TESINA

Que para obtener el título de
LICENCIADO EN PEDAGOGÍA

Presenta

ANTONIO SANTANA REYES

Asesor

NORMA MERINO TRUJILLO

Teziutlan, Puebla. Noviembre 2018

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

U-UPN-212-18/1840.

Teziutlán, Pue., 26 de Octubre de 2018.

C.

*Antonio Santana Reyes
Presente.*

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación, alternativa:

Tesina

Titulado:

"Plataforma Moodle como Estrategia de Enseñanza en Sexto de Primaria"

Presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar un ejemplar y cinco cd's rotulado en formato PDF como parte de su expediente al solicitar el examen.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

ECMA/scc*

*Atentamente
"Educar para Transformar"*

*Mtro. Ernesto Constantino Marín Alarcón
Presidente de la Comisión*

AGRADECIMIENTOS

“DEBEMOS CULTIVAR LA CAPACIDAD DE VER A LOS HOMBRES NO COMO SON AHORA, SINO COMO LO QUE PUEDEN LLEGAR A SER”

(Pte. Thomas S. Monson, 2012)

A MI AMADO PADRE CELESTIAL.

Por aquel día en que conocí a tu hijo Jesucristo y me diste los motivos para creer en mí y por todos aquellos dones que han sido el medio de transporte para llegar hasta este momento.

A MI ESPOSA.

Por ser la parte fundamental de este trabajo a lo largo de 4 años y más, a través de tu apoyo, cariño y comprensión que me han impulsado hacia adelante sin pensar en los obstáculos que se han atravesado en el camino; así eres tú, caminando a mi lado logramos la meta.

A RODRIGO y LEONARDO

Lo que en un principio era formación se convirtió en la herramienta para conocerlos, gracias hijos por sacrificar un poco del tiempo a su lado, pero les aseguro que fue una buena inversión.

A MIS SUEGROS, A DAYSI, EDUARDO Y CLAUDIA.

A MI ASESORA.

MAESTRA NORMA MERINO TRUJILLO, por su gran apoyo y paciencia para el desarrollo de este trabajo, pero sobre todo por confiar en mí hasta el último momento, mil gracias.

A MI LECTORA.

MAESTRA EUNICE ISABEL MENDEZ SAYAS, por abrirme las puertas de su casa cuando iniciaba este proyecto y por haber sido una gran consejera y tutora.

INDICE

INTRODUCCIÓN	6
Planteamiento del problema	7
Objetivo General:	8
Objetivos Específicos:.....	8
JUSTIFICACIÓN	9
La estructura de la tesina	10
CAPITULO 1	11
CONTEXTO SOCIOHISTÓRICO – CULTURAL	12
1.1 La localidad de San Salvador Huixcolotla.	12
Contexto Institucional	13
Características del Docente.....	14
Contexto áulico.	14
1.2 Plataforma educativa	16
Tecnologías de la Información y Comunicación.....	16
Plataformas e-learning.	16
1.3 Tipo de investigación.....	18
Enfoque de la investigación	20
CAPITULO 2	22
MARCO TEÓRICO	23
2.1 DIMENSIÓN DE CAMPO.....	23
2.2 Paradigma Constructivismo	25
Teorías del Aprendizaje.....	27
2.3 Conectivismo	28
2.4 Promoción de Aprendizajes Significativos	29
Teoría del aprendizaje Cognoscitivo Social	30
Desarrollo Cognitivo.....	31
2.5 Contenidos y Competencias Básicas en el Proceso Didáctico.....	32
Articulación de la educación básica	32
2.6 Tecnologías de la Información y comunicación.	35
2.6.1 Plataforma educativa	36

2.6.2 Comunicación Virtual	37
2.6.3 ¿Qué es Moodle?	37
2.6.4 La Didáctica	38
2.6.5 Modelos de la didáctica	38
2.7 Qué es la Evaluación.....	40
La evaluación por observación	41
Características de los Sistemas de Evaluación.	41
Portafolio.....	42
Utilidad y aprovechamiento educativo de los portafolios	43
2.8 ¿Qué es un Taller?.....	44
Pasos para llevar a cabo un taller con éxito.....	45
Características de los adultos y sus consideraciones para el aprendizaje.	46
CAPITULO 3	49
3.1 Tipo de investigación.....	50
3.2 Enfoque de investigación	50
3.3 Diseño de la investigación.....	51
3.4 Universo, población y muestra.....	51
3.5 Metodología, Técnica y estrategia	53
Conclusión.....	59
CAPITULO 4	60
4.1 Propuesta de Solución.....	61
4.2 Justificación	62
4.3 Fundamentación Teórica.....	66
4.4 Contenido de la propuesta.....	67
4.5 Estructura general.....	69
Conclusión	70
PLANEACIONES	71
APENDICES	73
(Apéndice A) CUESTIONARIO APLICADO A LOS DOCENTES	74
(Apéndice B) CUESTIONARIO APLICADO AL DOCENTE.....	80
(APÈNDICE C) CUESTIONARIO APLICADO A LOS ALUMNOS.....	82
REFERENCIAS	83

INTRODUCCIÓN

Desde el momento en que el sistema educativo mexicano introduce tecnología a las aulas de cada una de las instituciones, surgen nuevas necesidades. El personal docente rezagado en conocimientos digitales, se ha visto en la necesidad de procurar el uso de la tecnología para enriquecer su clase, su falta de habilidades digitales lo ha llevado a cambiar el uso del pizarrón por un proyector y su desconfianza a prohibir el uso de los dispositivos digitales en el aula, limitando el potencial didáctico de estas herramientas que pueden beneficiar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El uso de los dispositivos digitales en el aula distinto al proceso de aprendizaje por parte de los alumnos ha generado desconfianza en los docentes y que estos consideren que son más perjudiciales que benéficos. El uso de las redes sociales y el uso de internet para descargar juegos, videos, música o mensajear con sus compañeros en clase son la causa principal para impedir el uso de éstos. Los desafíos que las nuevas tecnologías presentan a los docentes dificultan diseñar una clase que promueva en los alumnos utilizar los dispositivos digitales para realizar ejercicios didácticos que promuevan aprendizajes significativos de una manera dinámica y entretenida.

En el prefacio del documento generado por la Unesco del proyecto EDC-TIC “Estándares de competencias en TIC para docentes”, refiere que para vivir, trabajar y desenvolverse con éxito en una sociedad cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento, es necesario que los estudiantes y los docentes utilicen la tecnología digital con eficacia. Siguiendo en el mismo documento se puede encontrar que basados en un contexto educativo, el uso eficaz de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) pueden ayudar a los estudiantes a adquirir las capacidades necesarias para ser:

- competentes para utilizar tecnologías de la información.
- buscadores, analizadores y evaluadores de información.
- solucionadores de problemas y tomadores de decisiones.
- usuarios creativos y eficaces de herramientas de productividad.

- comunicadores, colaboradores, publicadores y productores y
- ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad.

Planteamiento del problema

Las aulas que ocupan el sexto grado de la escuela primaria Benito Juárez de la comunidad de San Salvador Huixcolotla, han sido equipadas con un proyector que soporta la conexión Wifi de cualquier dispositivo digital que sea compatible y capaz de hacerlo, cuenta con un equipo de cómputo, bocinas e instalación de red para poder conectarse a internet. En la mayoría de los grupos de sexto grado el uso de éste equipo se limita a proyectar videos que refuerzan la clase; cabe destacar, que uno de los docentes es animado a buscar en internet juegos que le permiten crear una interacción entre el equipo de cómputo y el alumno.

El uso constante de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los procesos educativos puede ayudar al estudiante a adquirir dichas capacidades y el docente es quien desempeña el papel más importante, es responsable de diseñar oportunidades de aprendizaje y crear el entorno propicio en el aula que promuevan el uso de las TIC por parte de los estudiantes para aprender y comunicar. Por tanto, es importante que los docentes estén preparados para ofrecer estas oportunidades a sus alumnos, es por ello que la pregunta de investigación es: **¿Qué herramienta tecnológica es apropiada para manejar contenido específico y dar uso al equipo de cómputo instalado en las aulas de sexto grado de la escuela primaria Benito Juárez de la comunidad de San Salvador Huixcolotla?**

Por tal motivo se seleccionó Moodle como la plataforma educativa LMS (Learning Manager System o Sistema de Gestión de Aprendizajes), como la opción más adecuada ya que ofrece un gran número de funcionalidades y posibilidades, además, basa su estructura en una concepción constructivista del aprendizaje por lo que puede ser utilizado en un ambiente de aprendizaje en línea como para enriquecer el aprendizaje presencial; esta última posibilidad, permitirá a los docentes de sexto grado considerar el uso de los equipos de cómputo instalados en el aula de clases con más frecuencia, asignar tiempos adecuados dentro de su planeación didáctica y lograr

aprendizajes significativos en el alumno al mostrarse positivo hacia las actividades en donde se haga uso de una herramienta tecnológica.

Objetivo General:

Proponer el uso de la plataforma MOODLE como una estrategia didáctica para dar uso adecuado a los equipos de cómputo de las aulas de los sextos grados de la escuela Benito Juárez de la comunidad de San Salvador Huixcolotla.

Objetivos Específicos:

- Analizar las estrategias de enseñanza que aplica el docente para propiciar el aprendizaje en los alumnos del sexto grado.
- Identificar el nivel de conocimiento que poseen los alumnos en el uso de los dispositivos digitales.
- Diseñar el contenido de la plataforma Moodle para fortalecer la didáctica del maestro de sexto grado.

JUSTIFICACIÓN

El dinámico desarrollo de las Tecnologías de la información y comunicación (TIC) y con el constante incremento de fuentes de información, hace necesario impulsar en el ámbito educativo el desarrollo de habilidades para el manejo óptimo y adecuado de estos recursos. La introducción de la tecnología en el sistema educativo ha generado elevadas expectativas de desarrollo y cambio, pero los limitados avances logrados hasta el momento invitan a modificar el plan de acción para alcanzar dichas habilidades. En una sociedad llena de información, el conocimiento se ha convertido en la mercancía más valiosa de todas y la educación es el único medio de poder producirla y adquirirla, por tanto, se ha elegido trabajar con docentes por ser el agente educativo clave que puede en un segundo momento, introducir a los alumnos a la llamada cultura de información.

Para que los sextos grados de la escuela Primaria Benito Juárez de la comunidad de San Salvador Huixcolotla, Tengan un máximo aprovechamiento de los equipos de cómputo instalados, es importante dotar al docente de recursos informáticos. Según (Coll, 2008) “La utilización combinada de las tecnologías multimedia e internet hace posible el aprendizaje en prácticamente cualquier escenario (la escuela, la universidad, el hogar, el lugar de trabajo, los espacios de ocio, etc.)”.

Es preciso reconocer el valor pedagógico que aportan las tecnologías de la información y comunicación, este cambio de pensamiento ayudará a que los docentes de sexto grado de la escuela primaria Benito Juárez de la comunidad de San Salvador Huixcolotla adquieran la habilidad de manejar información para enriquecer su clase y fortalecer la didáctica dentro del aula, logrando un beneficio indirecto en sus alumnos mediante el uso de una plataforma educativa.

La estructura de la tesina

Se divide en 4 capítulos

Capítulo 1 contiene el contexto de la comunidad, de la institución y áulico, antecedentes acerca de las dos variables: Plataforma Moodle y enriquecimiento del aprendizaje presencial; conceptos del tipo de metodología que se realizó.

El capítulo 2 abarca la conceptualización de los elementos a investigar de las dos variables incluyendo autores y teorías.

Capítulo 3 contiene tipo de investigación, tipo de estudio, diseño de investigación, universo, población y muestra, así como los instrumentos realizados, gráficas y redacción de la práctica que se llevó a cabo en este trabajo de investigación.

Por último, el capítulo 4 contiene la alternativa de solución; donde se da la descripción de la propuesta. Estrategia de la alternativa de solución a utilizar, mención de que teóricos sustentan dicha investigación y planeaciones que se utilizaran.

CAPITULO 1

CONTEXTO SOCIOHISTÓRICO – CULTURAL

1.1 La localidad de San Salvador Huixcolotla.

Se encuentra ubicado en la parte central del estado de Puebla, su población total al año 2010 es de 13,541 habitantes de los cuales 6,663 son hombres y 6,878 mujeres, del total de personas ocupadas en el municipio el 35% se dedica al comercio.

El municipio cuenta con cuatro barrios San Martín Caballero, San Antonio, El calvario y la Candelaria.

Cuenta con una de las centrales de abasto más importante del distrito de Desarrollo Rural de Tecamachalco (DDR) donde se comercializan todo tipo de productos del campo. (Arvizú Barrón, y otros, 2014), Las actividades comerciales requieren de la participación de la familia por lo que es común ver a los niños dirigirse a la central de abastos después de clases. Esta central de abastos recibe como empleados a familias provenientes de diferentes municipios del estado, quienes se establecen en la comunidad por temporadas, los hijos provenientes de estas familias continúan sus estudios en las escuelas locales y cuando estas familias regresan a sus lugares de origen, los alumnos causan baja en las instituciones de educación en los tres niveles existentes, provocando de esta manera que en la escuela primaria Benito Juárez haya una inestabilidad en el número de alumnos en el transcurso del año. Otra de las actividades importantes es la artesanía del papel picado, aunque no requiere de personal proveniente de otras comunidades y al ser heredado de generación en generación requiere de la participación de todos los miembros de la familia en temporadas de alta demanda.

En la encuesta de población 2010, el municipio de Huixcolotla contaba con 5 escuelas primarias. El grado promedio de escolaridad de la población de 15 años o más en el municipio era en 2010 de 6.7, frente al grado promedio de escolaridad de 8 en la entidad.

El 99% de la población es católica. Tienen varias celebraciones al año, peregrinaciones y festejos en los diferentes barrios; en la feria anual de la parroquia se llevan a cabo festividades que van desde el 6 al 14 de agosto, durante estas fechas

se realizan bodas, bautizos y primeras comuniones, estas últimas son motivo de ausencia a la escuela porque las misas son por las mañanas y los alumnos de la escuela primaria se encuentran en edad de asistir al catecismo.

Contexto Institucional

La escuela primaria Benito Juárez, se encuentra ubicada en la Calle Progreso No. 1 del barrio de San Martín; dentro de la organización administrativa se encuentra la oficina de la supervisión escolar zona 040, la dirección de la escuela se encuentra a cargo de la profesora Silvia Martínez Cruz,

Su infraestructura cuenta con 24 aulas de clase, (4 grupos de primer grado, 4 grupos de segundo grado, 4 grupos de tercer grado, 4 grupos de cuarto grado, 4 grupos de quinto grado, 4 grupos de sexto grado), 1 biblioteca, 1 dirección, 1 salón de computación, 3 bodegas, 2 módulos de baño, 1 oficina para la supervisión y dos accesos, el plantel alberga dos turnos “Matutino y Vespertino”. Cuenta con los servicios básicos de agua, energía eléctrica, drenaje y recolección de basura por parte del municipio.

Dentro de la filosofía de la escuela se encuentra la misión que es: ser un equipo colegiado de profesionales con el objetivo de elevar la calidad educativa, que promueve valores e interactúa con apego a la legalidad, desarrollando en el educando competencias básicas que lo encaminen a fortalecer una sociedad útil y productiva; su visión es la de aspirar a ser un colegiado eficiente con la finalidad de fortalecer las competencias básicas en las y los alumnos para que sean dignos de la sociedad, practicando los valores de: respeto, tolerancia, solidaridad, equidad, responsabilidad y colaboración; en donde los docentes se comprometen a cumplir con responsabilidad en el trabajo pedagógico incluyendo la utilización de las TIC y recursos con los que cuenta la escuela.

Finalmente, los valores principales son que el directivo, maestros, alumnos y padres de familia, realicen un trabajo colaborativo en el que estarán presentes los valores de: Respeto, solidaridad, tolerancia, equidad, colaboración y responsabilidad.

Características del Docente.

La plantilla docente se compone de 24 docentes cuyo nivel de escolaridad se detalla a continuación: 4 normal primaria, 14 licenciatura en educación primaria, 3 licenciatura en educación y 3 educación primaria intercultural bilingüe. Las edades de los docentes oscilan entre 27 y 59 años de edad y entre 1 y 40 años de servicio.

Contexto áulico.

El sexto grado grupo A, se compone de 19 niños y 17 niñas dando un total de 36 alumnos, el grupo está atendido por un docente de 32 años, su escolaridad es de licenciatura en educación primaria intercultural bilingüe, cuenta con conocimientos básicos en el uso de internet y paquetería de Microsoft Office. El salón cuenta con un proyector, conexión a internet y pizarrón electrónico, el equipo de cómputo instalado fue heredado del Programa de Enciclomedia.

El sexto grado grupo B, se compone de 15 niños y 21 niñas, dando un total de 36 alumnos, el docente del grupo es femenino de 31 años de edad, su escolaridad es de licenciatura en educación primaria intercultural. Cuenta con conocimientos básicos en el uso de internet, redes sociales y paquetería de Microsoft Office. En el salón existe un equipo de cómputo, un pizarrón electrónico, un proyector y conexión a internet.

El sexto grado grupo C, se compone de 18 niños y 17 niñas, dando un total de 35 alumnos, el grupo está atendido por una docente de 31 años de edad, y su nivel escolar es de licenciatura en educación primaria intercultural, tiene conocimiento básico en el uso de navegadores de internet, redes sociales, y uso de programas ofimáticos (Word, Excel, Power point). El salón cuenta con equipo de enciclomedia (equipo de cómputo, pizarrón electrónico, proyector y equipo de sonido).

El sexto grado grupo D, se compone de 18 niños y 18 niñas, dando un total de 36 alumnos, el grupo está atendido por un docente masculino de 37 años de edad y su nivel educativo es de licenciatura en Educación Primaria. El docente cuenta con conocimientos básicos en el uso de internet, paquetería office y uso de redes sociales. El salón cuenta con el equipo de cómputo heredado del programa enciclomedia.

El salón de clases es uno de los tantos lugares adecuados para generar ambientes de aprendizaje idóneos para los alumnos, en tanto que estos ambientes se ajusten a su entorno y su diario vivir. El eje de la clase debe de ser una actividad de aprendizaje que represente un desafío intelectual para el educando y que le genere interés por encontrar al menos una vía de solución; generalmente, los docentes de sexto grado planean su clase, sin embargo, las clases que ellos preparan requieren de la total quietud y atención del alumno, su manejo es complicado por el docente debido a que los educandos requieren moverse, interactuar con sus compañeros y la mayoría del tiempo abandonan el aburrimiento al ir al baño y al salir a recreo; al final de la jornada escolar se encuentran ansiosos de regresar a casa, pero en ocasiones cuándo el docente proyecta un video haciendo uso del equipo de cómputo y el proyector, los educandos se muestran atentos y participativos.

En una entrevista realizada a los docentes, estos expresan que no han tenido capacitación en cuanto al uso pedagógico de las TIC, lo que les hace muy complicado el saber que proyectar o que contenidos utilizar para hacer una clase más dinámica y entretenida; en pocas ocasiones han realizado mapas contextuales haciendo uso de un programa de presentación de diapositivas. El sistema educativo debe considerar que docentes y alumnos adquieran el desarrollo de habilidades digitales sin importar su situación social y geográfica, de esta manera las TIC apoyaran al docente en el desarrollo de nuevas prácticas de enseñanza y la creación de ambientes de aprendizaje dinámicos que permitan a alumnos y docentes:

- Manifestar sus ideas y conceptos; discutirlos y enriquecerlos a través de las redes sociales.
- Acceder a programas que simulan fenómenos, permiten la modificación de variables y el establecimiento de relaciones entre ellas.
- Registrar y manejar gran cantidad de datos.
- Diversificar las fuentes de información.
- Crear sus propios contenidos digitales utilizando múltiples formatos (texto, audio, y video).
- Atender la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje de los alumnos.

El logro de habilidades digitales en el docente permitirá que en un futuro próximo enseñe a los educandos a participar en redes sociales de conocimiento en donde compartan experiencias de aprendizaje e intercambien materiales con otros alumnos y escuelas, cuiden el equipo que se les proporciona en la escuela o en su casa para apoyar su aprendizaje y se comprometan a seguir las reglas de seguridad y ética establecidas para el uso de internet.

1.2 Plataforma educativa

Tecnologías de la Información y Comunicación.

A partir de los avances científicos producidos en los ámbitos de la informática y las telecomunicaciones surgen las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Las TIC son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido, etc.)

En la definición de Cabero, citado por (Belloch Ortí, 2006) refiere lo siguiente:

En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no solo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexión, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas (cabero, 1998).

Las características más representativas de las TIC que diferentes autores especifican son la Inmaterialidad, la Interactividad, La interconexión, la Instantaneidad y la digitalización.

Plataformas e-learning.

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC), están transformando la forma en que se enseña en las instituciones educativas del país, el conocimiento dejó de ser estable y duradero, lo que implica que el docente tenga que adquirir las habilidades necesarias para aprovechar el potencial que estas herramientas

tecnológicas ofrecen al ámbito de la educación. Sin embargo, lo verdaderamente importante de esta acción penetrante de tecnología, no es la diversidad de herramientas con que cuentan los profesores y los alumnos, las cuales les permiten trabajar con sonidos, imágenes, audio o multimedias, sino la gran cantidad de escenarios de comunicación que han creado para la enseñanza y que a su vez permiten crear nuevos escenarios de formación; sacar el aprendizaje de una concepción aislada e individual y dirigirlo hacia posiciones colaborativas y sociales, poder trabajar con diferentes fuentes de información y lograr que el alumno se convierta en un productor de mensajes mediados. Por otra parte, (Siemens, 2007) afirma que en estos momentos aprender implica cosas distintas a como se aprendía en la sociedad industrial y postindustrial, que al ser la información estable y perdurable, esta estaba destinada al recuerdo y a la memorización de la información, en la actualidad se requiere lo contrario se requiere que el alumno tenga acción en el objeto de formación, que supere la nemotécnica, implica: hacer cosas, pensar sobre conexiones, pensar sobre conceptos, criticar y evaluar, crear conocimiento y compartir el conocimiento. Estas nuevas situaciones creadas por las TIC, hacen ver que las teorías del aprendizaje que han servido para fundamentar el aprendizaje, se vean parciales y que se requieran de otras nuevas.

Una plataforma e-learning, plataforma educativa web o Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje es una aplicación web que integra un conjunto de herramientas para la enseñanza-aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial (e-learning) y/o una enseñanza mixta (b-learning), donde se combina la enseñanza en internet con experiencias en la clase presencial.

El objetivo primordial de una plataforma e-learning es la creación y gestión de los espacios de enseñanza-aprendizaje en internet que permitan la interacción entre alumnos y profesores durante el proceso de formación. Un espacio de enseñanza-aprendizaje es un lugar en donde se llevan a cabo diversos procesos de enseñanza y aprendizaje, dirigidos a la adquisición de una o varias competencias.

Rob Kopler, citado por (Fernández, 2010) refiere que un *proceso de aprendizaje* se puede organizar mediante un diseño de aprendizaje "LD" (Learning design), en este

caso se planifica la actuación de todos los elementos que participan en las relaciones didácticas: el rol de los profesores y los alumnos, actividades que hay que realizar, relación entre roles y escenarios. Kopler compara el espacio de aprendizaje con un teatro en el que se representan diferentes obras, estas obras son los procesos de aprendizaje, con un guion que es el diseño de aprendizaje. Finalmente, el escenario es la zona del teatro en donde se ejecuta la presentación de la obra. Si llevamos esta analogía a una plataforma educativa, tenemos que el teatro es la base de datos en donde se albergan todos los elementos didácticos de enseñanza-aprendizaje, el guion es la planeación didáctica que organizará la relación interactiva entre profesores y alumnos; por último, la interfaz web es el escenario en donde se lleva a cabo los diferentes procesos de aprendizaje.

En conclusión, la educación debe ponerse al día y servirse de las enormes ventajas que las TIC le pueden proporcionar; puesto que las tecnologías son un bien deseable en la educación, en solo unos años se ha convertido en el mejor profesor del mundo y a la vez en la mejor herramienta de aprendizaje, si el docente es capaz de realizar una buena planeación basada en las capacidades del mismo. La combinación de texto, voces, sonidos, videos, animaciones, dibujos y fotografías facilitan la exposición y el aprendizaje de cualquier materia por muy difícil que esta parezca.

1.3 Tipo de investigación

La investigación es un conjunto de procesos sistemáticos, críticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno. (Hernández Sampieri, 2014)

En el presente apartado se realizará una breve descripción de los diferentes tipos de investigación que existen, sus alcances y la finalidad que tiene cada una de ellas así mismo se especificara en cual se ubica la presente investigación, los conceptos son retomados del libro de Metodología de la investigación, sexta edición.

El alcance de una investigación indica el resultado de lo que se obtendrá a partir de ella y condiciona el método que se seguirá para obtener dichos resultados, por lo que es muy importante identificar acertadamente, el alcance que se desea obtener antes de empezar a desarrollar la investigación. A continuación, se presentan los

cuatro tipos de alcance que puede tener una investigación y se realiza una breve explicación de cuando es conveniente aplicar cada uno.

1) Estudio exploratorio: Información general respecto a un fenómeno o problema poco conocido, incluyendo la identificación de posibles variables a estudiar en un futuro. Se realizan cuando el objetivo consiste en examinar un estudio poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas que no se han estudiado antes. Sirven para familiarizarnos con fenómenos desconocidos, se realiza con la finalidad de obtener información para llevar a cabo una investigación más completa de alguna situación en particular.

2) Estudio descriptivo: información detallada respecto a un fenómeno o problema para describir sus dimensiones (variables) con precisión, busca especificar propiedades y características de personas, grupos, comunidades y procesos; rasgos importantes en cualquier fenómeno que se analiza así mismo: describe tendencias de un grupo o población. Se pretende recoger información de los conceptos o variables; su objetivo no es saber la relación entre estas.

3) Estudio correlacional: información respecto a la relación actual entre dos o más variables, que permita predecir su comportamiento futuro, asocia variables mediante un patrón predecible para un grupo o población. Tiene como finalidad conocer la relación entre dos o más variables, se miden cada una y después se analiza la vinculación entre ellas. Se utiliza para conocer el comportamiento de las dos variables para predecir el resultado aproximado que tendrá la situación a partir del valor que poseen las variables relacionadas.

4) Estudio explicativo: causas de los eventos, sucesos o fenómenos estudiados, explicando las condiciones en las que se manifiesta, va más allá de la descripción de conceptos; es decir, están dirigidos a responder las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica explica lo que ocurre y las condiciones que se manifiestan en un hecho o fenómeno.

Analizando los rasgos y características de esta investigación se determina que el tipo de investigación que mejor se ajusta es el correlacional, ya que el estudio a

realizar pretende dar solución al problema de la didáctica dentro de un aula de clases haciendo uso de los métodos pedagógicos y el potencial didáctico que tienen las Tecnologías de la Información y Comunicación. Será importante encontrar la relación entre las teorías de la educación y el uso de las TIC, con el fin de combinar ambas en favor de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Enfoque de la investigación

Retomando a Hernández Sampieri, existen tres clases de enfoque:

Cuantitativo: En este se representa un conjunto de procesos, es secuencial y aprobatorio, pues no se puede brincar una etapa, el orden tiene que ser riguroso, aunque se puede redefinir alguna fase. Parte de una idea de la cual se derivan objetivos y preguntas de investigación de las cuales se establecen hipótesis y se determinan variables, se desarrolla un plan para ser aprobadas, posteriormente tienen que ser medidas en base al contexto y finalmente se analizan las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos, es decir, se usa la correlación de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico para establecer patrones de comportamiento y probar teorías.

Cualitativo: Se guía por temas de investigación significativos. En este enfoque no se efectúa una medición numérica, por lo que el análisis no es estadístico, la recolección de datos consiste en obtener perspectivas y puntos de vista de los participantes, así como la interacción que existe entre ellos. Mediante la recolección de datos se puede desarrollar la hipótesis antes, durante y después; esto para descubrir las preguntas de investigación más importantes para refinarlas y responderlas.

Mixto: Representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias de la información recabada y lograr un mayor entendimiento de la investigación, para conseguir los fines deseados, en esta investigación se trabajó con este enfoque.

Esta investigación tendrá un enfoque mixto, pues utilizará rasgos del enfoque cuantitativo y cualitativo que mejor se acoplen a las necesidades de la investigación para tener un mayor grado de objetividad científica.

CAPITULO 2

MARCO TEÓRICO.

2.1 DIMENSIÓN DE CAMPO.

La pedagogía se reconoce como la ciencia que se encarga de estudiar los modelos educativos y la transmisión de conocimientos desde una postura ética, moral, social, cultural y epistémica que pretende construir al ser a través de una relación pedagógica, es decir, por medio de la enseñanza. Mientras que el pedagogo es el encargado de reflexionar y analizar sobre la teoría pedagógica que se ha ido construyendo a lo largo de la historia de la educación y será precisamente la que permita al pedagogo elaborar la correspondiente a su época pues, no hay que olvidar que en el ámbito educativo todo es cíclico; es un sujeto formado desde diversas disciplinas formativas o de carácter general que conllevan a formar un hombre culto. (Hernández, 2008)

El campo laboral es el lugar en donde un profesionista desarrolla las habilidades adquiridas en el contexto escolar durante su formación profesional. El pedagogo tiene la posibilidad de desarrollarse en cinco campos de acción, aunque es probable que adquiera más experiencia en uno de los campos, está capacitado para intervenir en los demás. El campo de acción de un licenciado en pedagogía es extenso, puede trabajar en todo lo relacionado con el ámbito educativo, desde la elaboración de planes y programas de estudio, diseño de material didáctico, planeación de talleres, capacitación docente, atención a niños con problemas de aprendizaje y orientación vocacional.

El pedagogo es un sujeto del quehacer educativo y tiene que formarse adecuadamente para hacer frente a sus tareas con la mayor efectividad posible. Referirse a la formación profesional del pedagogo requiere que se le contextualice en el ámbito social económico y cultural, ya que es desde estos espacios, donde es posible determinar la posición en la sociedad en que se desarrolla, es considerado como una carrera en la intervienen un conjunto de conocimientos, habilidades, tradiciones y costumbres (Hernández, F. 2010)

El perfil de egreso de un licenciado en pedagogía es:

Cuenta con conocimientos y actitudes sustentadas en una ética humanista, crítica y reflexiva de los procesos sociales y de su quehacer como pedagogo, de igual forma que sea capaz de comunicarse y argumentar con base en un manejo

comprensivo del idioma y de los lenguajes propios de la pedagogía, ya que el pedagogo debe manejar conocimientos básicos de las políticas, legislación y organización del sistema educativo, para analizar e intervenir en los problemas de la educación de acuerdo con los campos de estudio y trabajo que caracterizan y definen a la pedagogía, también debe poseer un dominio teórico, metodológico y técnico de la pedagogía, vinculado con la capacidad para aplicarlos creativamente en situaciones laborales concretas, tiene que contar con la habilidad para desarrollar procesos de investigación en el campo de la problemática educativa nacional y de la pedagogía, así como tener la disposición para el trabajo grupal e interdisciplinario, a partir de problemas y requerimientos teóricos y prácticos del sistema educativo y el campo laboral del pedagogo.

Docencia: Análisis, elaboración de propuestas y ejercicio de la docencia; desarrollo de programas de formación docente; análisis de la problemática grupal y elaboración de propuestas de enseñanza-aprendizaje con modalidades no tradicionales.

Currículum: Programación de experiencias de aprendizaje, diseño y evaluación de programas y planes de estudio.

Orientación Educativa: Elaboración y desarrollo de proyectos de organización y prestación de estos servicios; desempeño de tutorías en grupos escolares.

Investigación Educativa: Colaboración en el desarrollo de estudios e investigaciones para explicar procesos educativos, como también en proyectos orientados a resolver problemas educativos.

Comunicación y Educación: Elaboración, operación y evaluación de propuestas para la aplicación de las tecnologías de la comunicación en instituciones y campos educativos; análisis del proceso de comunicación en las prácticas educativas y de mensajes transmitidos por los medios de comunicación de masas.

Este trabajo se desarrolla bajo el abrigo del campo de la comunicación y educación; Ya que permite llegar al objetivo final que es: la elaboración de propuestas didácticas que permitan al docente adquirir competencias en el uso de las Tecnologías

de la información y Comunicación (TIC) y que las pueda aplicar dentro de la institución educativa que labora, y por el otro lado, que el docente adquiriera la habilidad de diseñar clases que promuevan la interacción maestro-alumno, alumno-alumno con el fin de socializar los conocimientos adquiridos en el aula de clases y favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en un ambiente dinámico y entretenido. A continuación, se da una breve explicación de cada uno de los campos de formación.

El campo de la comunicación y educación, suele ser uno de los pilares que sustenta a la sociedad de la información. En esta época de cambio, de transformaciones sociales y culturales se están cuestionando muchos de los planteamientos educativos. Pero al igual que en los diferentes estratos sociales, la educación se ha embarcado en la búsqueda de nuevas formas para adecuarse a las nuevas necesidades, en este caso, las TIC se están mostrando como un recurso educativo potente.

El desarrollo de las comunicaciones desde la década de los años cincuenta ha desarrollado importantes avances en el campo de la educación. La utilización de medios audiovisuales con una finalidad formativa, constituye el primer modelo específico de la tecnología educativa.

Durante la década de los años sesenta, se da un despegue en el desarrollo de la comunicación electrónica basada en la radio y la televisión, su gran influencia sobre millones de personas da como resultado un cambio en las costumbres sociales dentro de los campos del marketing, la política, la información periodística y sobre todo en la educación; por su parte (Vidal Puga, 2006) apunta que: Estos conocimientos también serán incorporados a la Tecnología Educativa, en la vertiente de las aplicaciones educativas de los medios de comunicación de masas.

2.2 Paradigma Constructivismo

Esta teoría tiene como base el dinamismo del individuo, en esencia es activa lo cual quiere decir que una persona que aprende algo nuevo lo incorpora a sus experiencias previas y a sus esquemas mentales. El constructivismo promueve el crecimiento del alumno en el entorno al que pertenece, es por eso que se vuelve

importante considerar las percepciones, pensamientos y emociones del alumno y profesor en el intercambio de aprendizajes.

Jean Piaget afirma que el aprendizaje no es una manifestación espontánea de forma aislada, es una actividad indivisible que conlleva a un proceso de asimilación y acomodación, el equilibrio resultante de este proceso permite que la persona pueda adaptarse activamente a su realidad, lo cual constituye el fin último del aprendizaje.

David Ausubel, hace la distinción entre aprendizaje no significativo (receptivo, repetitivo y memorístico) y aprendizaje significativo (aprendizaje de representaciones, aprendizaje de conceptos y aprendizaje de proposiciones), ambos aprendizajes se pueden producir en una situación escolarizada, a partir de la clase magistral y la clase expositiva con material audiovisual o recursos informáticos.

David Jonassen, plantea tres modalidades: aprender sobre la computadora, donde el objetivo es lograr una cultura y alfabetización informática; Aprender desde la computadora, en este caso se caracteriza por una “enseñanza programada” es decir, una instrucción autónoma como es el caso de enciclopedias y, en la última modalidad aprender con la computadora, en este caso se percibe a la computadora como un recurso más en el proceso de aprendizaje, por lo que debe ser una herramienta de apoyo para el profesor y los alumnos. El aprender con la computadora, puede fundamentarse en los preceptos de la escuela activa, donde la computadora puede fungir como centro de interés, a partir del cual se generen conocimientos, promoviendo que el docente y el alumno estén en constante interacción y en un acto común se construyan conocimientos en el salón de clases (Jonassen, 1998).

En el constructivismo se espera que el alumno sepa resolver problemas, realizar tareas utilizando el conocimiento previamente adquirido en clases y herramientas utilizadas por el profesor. En esta teoría se plantean diferentes conceptos que están relacionados con la función del alumno: a) Explorador: el alumno tiene la oportunidad de explorar nuevas ideas y utilizar herramientas que lo impulsen a generar nuevas ideas y nuevas exploraciones. b) Aprehensión cognitiva: el aprendizaje es situado en relación al mentor quien dirige a los alumnos para el desarrollo de ideas y habilidades que estimulan el rol de la práctica. C) Enseñanza: Los alumnos aprenden en contextos formales e informales. E) Producción: Los alumnos son capaces de desarrollar

productos de uso real para ellos mismos u otros, en otras palabras, en este modelo el docente es el responsable de promover actividades donde el alumno tenga la oportunidad de explorar y resolver problemas, utilizando las herramientas tecnológicas en contextos enriquecidos; el rol primordial del docente es ser guía y un modelo a seguir para el alumno.

Teorías del Aprendizaje

El aprendizaje ayuda a desarrollar habilidades cognoscitivas, lingüísticas, motoras y sociales, mediante el cual las personas, a partir de sus conocimientos y experiencias previas, interpretan, seleccionan, organizan y relacionan los nuevos conocimientos. Los nuevos modos de acceso, comunicación y proceso de la información, tienen sin lugar a duda una gran importancia para la educación y el desarrollo cognoscitivo humano. En este sentido se ha configurado un nuevo escenario en donde la tecnología está jugando un rol significativo, la antigua era industrial se ha transformado en una sociedad donde la revolución de la tecnología de la información ha cambiado la forma de hacer negocios, de comunicarse, los servicios, el trabajo y los procesos de aprendizaje.

Esta atmósfera de cambio se instala con la evidente intencionalidad de instaurar mercados globales, situación que además orienta el qué, cómo y qué está aprendiendo la gente (Gutiérrez, 2012). Como consecuencia de esta transformación, la economía global y la práctica laboral requieren de nuevas formas de preparación y capacitación, esta rápida transformación obliga a los trabajadores a actualizar continuamente sus conocimientos y actividades, internet se muestra como una solución a este vertiginoso cambio ya que ha contribuido a expandir el conocimiento en ambientes formales, no formales e informales, como resultado los procesos de enseñanza aprendizaje se encuentran en permanente cambio.

Cognitivismo: Como teoría de aprendizaje, asume que la mente es el principal activo en el proceso de aprendizaje, construyendo y adaptando los esquemas mentales. El individuo cuenta con esquemas mentales ya establecidos que al interactuar con la nueva información ésta es incorporada en relación a la información recibida o con un conocimiento previamente establecido, permitiendo de esta forma

crear conceptos significativos. Concibe al sujeto como un procesador activo de la información a través del registro y organización de dicha información, para llegar a su reorganización y reestructuración en el aparato cognitivo del aprendiz, es decir, no solo se reduce a una mera asimilación, sino a una construcción dinámica del aprendizaje.

Bruner afirma que el conocimiento se da por descubrimiento “aprendizaje por descubrimiento en donde el sujeto descubre los conceptos y sus relaciones, y los reordena para adaptarlos a su proceso cognitivo”. Las teorías cognitivas se focalizan en el estudio de los procesos internos que llevan al aprendizaje. Considera al aprendizaje como un proceso que modifica las estructuras cognoscitivas, debido a su constante interacción con los factores del medio ambiente, la principal característica es que considera al sujeto como un ente activo. El alumno es un participante activo del proceso de aprendizaje, debe elaborar esquemas mentales que relacionen la nueva información con sus conocimientos previos, utiliza estrategias cognitivas para el aprendizaje, en estas se incluye el modo de seleccionar la información, de procesarla, de enumerarla y de crear estrategias para resolver problemas.

Por su parte (Valdez Alejandro, 2012) refiere que en la teoría cognitiva las TIC son más útiles cuando implican un estilo de comunicación sincrónica más que asincrónica en la interacción que se lleva a cabo entre los alumnos y docente o entre alumnos, en otras palabras, el uso intensivo e interactivo de las TIC, aumenta el nivel de aprendizaje. Es trabajo del profesor, indagar entre las experiencias y conocimientos previos del alumno para organizar y estructurar de una manera más eficaz su clase y adaptarla al estilo de aprendizaje de sus alumnos.

2.3 Conectivismo

Es una teoría alterna a las teorías de aprendizaje, en donde la inclusión de la tecnología y la identificación de conexiones empiezan a mover a las teorías de aprendizaje hacia una era digital. Esta teoría defiende que el aprendizaje puede residir fuera del sujeto y encontrarse dentro de una organización o base de datos, está enfocada en conectar conjuntos de información especializada, ya las conexiones que permiten al sujeto aprender más, tienen mayor importancia que su estado actual de conocimiento, en otras palabras, el conectivismo presenta un modelo de aprendizaje

que reconoce que el aprendizaje ha dejado de ser una actividad interna e individual. La forma en la cual trabajan y funcionan las personas se altera cuando se usan nuevas herramientas (Siemens, 2014).

El conectivismo provee las habilidades de aprendizaje y las tareas necesarias para que los aprendices florezcan en una era digital. En esta teoría el aprendizaje presupone mantener conexiones permanentes a tres niveles: entre comunidades especializadas, entre fuentes de información y entre redes. Es importante y básica la habilidad para ver conexiones entre campos, ideas y conceptos. Por lo tanto, la circulación/interconexión de conocimientos es fundamental, porque así se generan los nuevos conocimientos.

2.4 Promoción de Aprendizajes Significativos

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, es decir, el conjunto de conceptos, ideas que un individuo pose en un determinado campo del conocimiento, así como de su organización.

En el proceso de aprendizaje es importante conocer la estructura cognitiva del educando; no solo se trata de conocer la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja, así como de su grado de estabilidad.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras.

Es necesario reconocer el cambio que los elementos tecnológicos producen en los procesos sociales, económicos, políticos y culturales de las sociedades, así como el protagonismo que adquieren en el desarrollo de las mismas, este impacto es especialmente visible en la sociedad actual, llegando incluso a darle nombre de sociedad de la información (García Romero, 2011).

Gracias a la innovación tecnológica es posible la creación de nuevos entornos, tanto comunicativos como expresivos, los cuales posibilitan el desarrollo de nuevas experiencias formativas y educativas. La aplicación de estas nuevas herramientas está proporcionando posibilidades inimaginables desde hace poco tiempo. Suponen un importante apoyo a las enseñanzas presenciales y a distancia, y han sido capaces de permitir la enseñanza en línea, permitiendo en todas estas modalidades actividades de enseñanza-aprendizaje de gran impacto y efectividad.

Teoría del aprendizaje Cognoscitivo Social

Esta teoría destaca la idea de que buena parte del aprendizaje humano se da en el medio social. Al observar a otros, la gente adquiere conocimientos, reglas, habilidades, estrategias, creencias y actitudes. También aprende acerca de la utilidad y conveniencia de diversos comportamientos fijándose en modelos y en las consecuencias de su proceder y actúa de acuerdo con lo que cree que debe esperar como resultado de sus actos.

Según Albert Bandura citado por (Schunk, 2012) El modelamiento es un componente crucial de la teoría cognoscitiva social y se trata de un término general que se refiere a los cambios conductuales, cognoscitivos y afectivos que derivan de observar a uno a más modelos. Bandura distingue tres funciones fundamentales del modelamiento: Facilitación de la respuesta, inhibición y desinhibición y aprendizaje por observación.

Facilitación de la respuesta. Se refiere a las acciones modeladas que sirven como incitadores sociales para que los observadores se comporten en consecuencia. Es el momento en el que las personas imitan de manera inconsciente las conductas y los modales de las personas de su entorno social. El simple hecho de percibir la conducta podría provocar la respuesta de actuar en consecuencia.

Inhibición y desinhibición. Ocurre cuando los modelos son castigados por exhibir ciertos comportamientos, lo cual detiene o evita que los observadores se comporten de la misma forma. Las acciones de los profesores pueden inhibir o desinhibir la mala conducta dentro del aula, es decir, la mala conducta que no recibe un castigo puede tener un efecto desinhibitorio, pues los alumnos que observan que

la mala conducta no fue castigada podrían empezar a comportarse igual, en cambio, al ver que el docente disciplina a un estudiante por su mal comportamiento, inhibirán la mala conducta pensando que también pueden ser reprendidos.

Aprendizaje por observación. El aprendizaje por observación a través del modelamiento ocurre cuando los observadores manifiestan nuevos patrones de conducta que, antes de estar expuestos a las conductas modeladas, no tenían ninguna probabilidad de manifestar, incluso aunque estuvieran muy motivados a hacerlo (Bandura, 1969).

Desarrollo Cognitivo

Piaget dividió el desarrollo cognoscitivo en cuatro etapas: Etapa sensoriomotora, etapa preoperacional, etapa de las operaciones concretas y etapa de las operaciones formales; cada una representa la transición a una forma más compleja y abstracta de conocer. Según Piaget el desarrollo cognoscitivo no solo consiste en cambios cualitativos de los hechos y de las habilidades, sino de transformaciones radicales de cómo se organiza el conocimiento.

Durante los años de primaria, el niño empieza a utilizar las operaciones mentales y la lógica para reflexionar sobre los hechos y los objetos de su ambiente. Por ejemplo, si le pedimos que ordene cinco objetos por su tamaño, los comparará mentalmente y luego hará conclusiones lógicas sobre el orden correcto sin efectuar físicamente las acciones correspondientes. Esta capacidad de aplicar la lógica y las operaciones mentales le permite abordar los problemas de forma más sistemática que un niño que se encuentra en la etapa preoperacional.

De acuerdo con Piaget, el niño que ha logrado varios avances en la etapa de las operaciones concretas. Primero, su pensamiento muestra menor rigidez y mayor flexibilidad. El niño entiende que las operaciones pueden invertirse o negarse mentalmente. El niño de primaria puede fijarse simultáneamente en varias características del estímulo. En vez de concentrarse exclusivamente en los estados estáticos del estímulo, ahora está en condiciones de hacer inferencias respecto a la naturaleza de las transformaciones, es decir, en esta etapa ya no basa sus juicios en la apariencia de las cosas.

Los tres tipos de operaciones mentales o esquemas con que el niño organiza e interpreta el mundo durante esta etapa son: seriación, clasificación y conservación.

2.5 Contenidos y Competencias Básicas en el Proceso Didáctico

El sistema educativo proporciona al centro escolar la necesidad de ofrecer a cada educando, dentro de un marco conceptual referente, los instrumentos necesarios para su desarrollo integral. La importancia de los contenidos no solo radica en su vinculación con las capacidades expresadas en los objetivos y con las competencias básicas, sino, sobre todo, por su referencia a aspectos de gran relevancia cultural para el desarrollo personal y social del alumnado. La propia naturaleza de los contenidos escolares por un lado y la selección, organización y secuencia por el otro, puede facilitar o inhibir su propio aprendizaje, así como las competencias básicas; es por eso que se hace necesario poner en práctica estrategias diversificadas en cuanto a la forma de enseñar y al modo de evaluar (Medina R. & Salvador M., 2009).

Articulación de la educación básica

Para integrar el currículo que comprende de 12 años para la educación básica, se definió como opción metodológica el establecimiento de campos de formación que organizan, regulan y articulan los espacios curriculares; logrando un carácter interactivo entre sí y que sean congruentes con las competencias para la vida y los rasgos del perfil de egreso (Secretaría de Educación Pública, 2012)

Cada campo de formación manifiesta el proceso gradual del aprendizaje, de manera continua e integral; sin olvidar aspectos importantes relacionados con la formación de la ciudadanía, la vida en sociedad, la identidad nacional entre otros. A continuación, se detallan los campos de formación para la educación básica y sus finalidades:

Lenguaje y comunicación: en este campo se desarrollan competencias comunicativas y de lectura en los educandos a partir del trabajo con los diversos usos sociales del lenguaje, en la práctica comunicativa de los diferentes contextos. Se busca

que al finalizar la educación básica, el educando habrá desarrollado competencias de lectura y de argumentación de niveles complejos.

Pensamiento Matemático: Desarrolla el razonamiento para la solución de problemas, mediante la formulación de argumentos para explicar sus resultados y en el diseño de estrategias y procesos para la toma de decisiones.

Exploración y comprensión del mundo natural y social: considera la integración de varios enfoques disciplinares relacionados con aspectos biológicos, históricos, sociales, políticos, económicos, culturales, geográficos y científicos. Constituye la base del pensamiento científico, basado en evidencias y métodos de aproximación a los distintos fenómenos de la realidad.

Desarrollo personal y para la convivencia: Integra diversos enfoques disciplinares relacionados con las ciencias sociales, las humanidades, las ciencias de la psicología, e integra a la formación cívica y ética, la educación artística y la educación física para un desarrollo pleno e integral de los educandos.

El enfoque de competencias para la vida en la educación básica.

El desarrollo de competencias para la vida demanda generar estrategias de intervención docente, de seguimiento y de evaluación de manera integrada y compartida al interior de la escuela y con los diferentes niveles de educación básica.

Las competencias que se proponen en el programa de estudios 2011, contribuirán al logro del perfil de egreso y se deben desarrollar en todas las asignaturas, procurando que se proporcionen oportunidades y experiencias de aprendizaje que sean significativas para todos los alumnos (Secretaría de Educación Pública, 2012).

Competencias para el aprendizaje permanente. implican la posibilidad de aprender, asumir y dirigir el propio aprendizaje a lo largo de la vida, de integrarse a la cultura escrita, así como de movilizar los diversos saberes culturales, lingüísticos, sociales, científicos y tecnológicos para aprender la realidad.

Competencias para el manejo de la información. Se relacionan con la búsqueda, identificación, evaluación, selección y sistematización de información; el pensar, reflexionar, argumentar y expresar juicios críticos; analizar, sintetizar, utilizar y compartir información; el conocimiento y manejo de distintas lógicas de construcción del conocimiento en diversas disciplinas y en los distintos ámbitos culturales.

Competencias para el manejo de situaciones. Son aquellas vinculadas con la posibilidad de organizar y diseñar proyectos de vida, considerando diversos aspectos, como los históricos, sociales, políticos, culturales, geográficos, ambientales, económicos, académicos y afectivos, y de tener iniciativa para llevarlos a cabo, administrar el tiempo, propiciar cambios y afrontar los que se presenten; tomar decisiones y asumir sus consecuencias, enfrentar el riesgo y la incertidumbre, plantear y llevar a buen término procedimientos o alternativas para la resolución de problemas, y manejar el fracaso y la desilusión.

Competencias para la convivencia. Implican relacionarse armónicamente con otros y con la naturaleza; comunicarse con eficacia; trabajar en equipo; tomar acuerdos y negociar con otros; crecer con los demás; manejar armónicamente las relaciones personales y emocionales; desarrollar la identidad personal y social; reconocer y valorar los elementos de la diversidad étnica, cultural y lingüística que caracterizan a nuestro país, sensibilizándose y sintiéndose parte de ella a partir de reconocer las tradiciones de su comunidad, sus cambios personales y del mundo.

Competencias para la vida en sociedad. Se refieren a la capacidad para decidir y actuar con juicio crítico frente a los valores y las normas sociales y culturales; proceder a favor de la democracia, la libertad, la paz, el respeto a la legalidad y a los derechos humanos; participar tomando en cuenta las implicaciones sociales del uso de la tecnología; participar, gestionar y desarrollar actividades que promuevan el desarrollo de las localidades, regiones, el país y el mundo; actuar con respeto ante la diversidad sociocultural; combatir la discriminación y el racismo, y manifestar una conciencia de pertenencia a su cultura, a su país y al mundo.

2.6 Tecnologías de la Información y comunicación.

A partir de los avances científicos producidos en los ámbitos de la informática y las telecomunicaciones surgen las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Las TIC son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido, etc.)

En la definición de Cabero, citado por (Belloch Ortí, 2006) refiere lo siguiente:

En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no solo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas. (cabero, 1998).

Según Cabero, algunas de las características más representativas de las TIC que diferentes autores especifican son:

Inmaterialidad: Las TIC realizan la creación, la comunicación de la información y al ser inmaterial puede ser llevada de forma transparente e instantánea a lugares lejanos.

Interactividad: Esta es una de las características más importantes de las TIC para ser aplicada en el campo de la educación, Mediante las TIC se consigue un intercambio de información entre el usuario y la computadora.

Interconexión: La interconexión hace referencia a la creación de nuevas posibilidades tecnológicas a partir de la conexión entre dos tecnologías. Por ejemplo, la telemática es la interconexión entre la informática y las tecnologías de comunicación, propiciando con ello, nuevos recursos como el correo electrónico y las redes sociales.

Instantaneidad: Las redes de comunicación y su integración con la informática han propiciado el medio adecuado para transmitir información de manera instantánea a los lugares más alejados del planeta.

Digitalización: Su objetivo es que la información de distinto tipo (sonidos, texto, imágenes, animaciones, etc.) se pueda transmitir por los mismos medios al estar

representada en un formato único universal. En el caso de los sonidos, la transmisión tradicional se hace de forma analógica, pero para que se pueda transmitir por medio de las redes telemática es necesario su transcripción a una codificación digital, que en este caso se puede hacer por medio de un modem o por medio de un soporte de software para la digitalización.

2.6.1 Plataforma educativa

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC), están transformando la forma en que se enseña en las instituciones educativas del país, el conocimiento dejó de ser estable y duradero, lo que implica que el docente tenga que adquirir las habilidades necesarias para aprovechar el potencial que estas herramientas tecnológicas ofrecen al ámbito de la educación. Sin embargo, lo verdaderamente importante de esta acción penetrante de tecnología, no es la diversidad de herramientas con que cuentan los profesores y los alumnos, las cuales les permiten trabajar con sonidos, imágenes, audio o multimedias, sino la gran cantidad de escenarios de comunicación que han creado para la enseñanza y que a su vez permiten crear nuevos escenarios de formación; sacar el aprendizaje de una concepción aislada e individual y dirigirlo hacia posiciones colaborativas y sociales, poder trabajar con diferentes fuentes de información y lograr que el alumno se convierta en un productor de mensajes mediados. Por otra parte, (Siemens, 2007) afirma que en estos momentos aprender implica cosas distintas a como se aprendía en la sociedad industrial y postindustrial, que al ser la información estable y perdurable, esta estaba destinada al recuerdo y a la memorización de la información, en la actualidad se requiere lo contrario se requiere que el alumno tenga acción en el objeto de formación, que supere la nemotécnica, implica: hacer cosas, pensar sobre conexiones, pensar sobre conceptos, criticar y evaluar, crear conocimiento y compartir el conocimiento. Estas nuevas situaciones creadas por las TIC, hacen ver que las teorías del aprendizaje que han servido para fundamentar el aprendizaje, se vean parciales y que se requieran de otras nuevas.

2.6.2 Comunicación Virtual

La comunicación es la base de la formación en un entorno virtual y es esencial para facilitar el aprendizaje, por ejemplo, en un canal de comunicación virtual, los usuarios exponen sus ideas opiniones y experiencias, a su vez, reciben retroalimentación de otros usuarios, logrando de esta manera adquirir nuevos conocimientos o corregir errores de conceptos o procedimientos. Gracias al desarrollo de las computadoras e internet han surgido diversas formas de comunicación virtual de las cuales podemos distinguir dos: la comunicación síncrona y la comunicación asíncrona.

Comunicación síncrona. Implica que los usuarios están participando en la comunicación al mismo tiempo. Un ejemplo de este tipo de comunicación es el chat o las video conferencias.

Comunicación asíncrona. Se produce entre dos o más personas cuando no existe una coincidencia temporal, en este tipo de comunicación el usuario deja un mensaje y queda en espera de la respuesta, debido a que no es instantáneo. Ejemplo de este tipo de comunicación son el correo electrónico, los foros de discusión o las listas de distribución. En un mensaje de correo electrónico se puede enviar tanto texto como otros tipos de documentos digitales (hojas de cálculo, texto procesado, bases de datos, PDFs, presentaciones, imágenes, videos, archivos de audio, etc.) siempre y cuando cumplan con el tamaño predeterminado el cual variará en función del servidor por el cual se envíe (Universidad de Alicante, 2014)

2.6.3 ¿Qué es Moodle?

Es una plataforma de código abierto (open source) que se usa en más de cien países y en colaboración de cientos de voluntarios se ha traducido en más de cincuenta idiomas. Las siglas Moodle corresponde a Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos). Esta plataforma permite la creación de ambientes virtuales educativos para desarrollar comunidades de aprendizaje en línea. Este sistema permite la creación y

desarrollo de cursos en línea, híbridos o apoyados en línea utilizando esta tecnología. En palabras de (González Carril, 2015) Los estudiantes pueden interactuar con sus profesores y compañeros a través de distintas actividades, fomentando así el proceso de enseñanza aprendizaje en un entorno atemperado a las exigencias de la actualidad.

2.6.4 La Didáctica

El estudio y comprensión de la didáctica es un paso necesario para que la enseñanza sea más eficiente, más próxima a la naturaleza y a las posibilidades del educando, es decir, que es el conjunto de técnicas destinado a dirigir la enseñanza mediante principios y procedimientos aplicables a todas las disciplinas para que el aprendizaje de las mismas se lleve a cabo con mayor eficiencia. La didáctica no solo se ocupa de lo que va a ser enseñado, sino de cómo va a ser enseñado.

La palabra didáctica proviene de la palabra griega *didaktiké*, que quiere decir arte de enseñar y como arte, la didáctica dependía mucho de la habilidad para enseñar, de la intuición del maestro, ya que había muy poco que aprender para enseñar; más tarde la didáctica fue conceptualizada como ciencia y arte de enseñar, prestándose de esta forma a investigaciones referentes a cómo enseñar mejor.

“La didáctica es una disciplina de naturaleza pedagógica, orientada por las finalidades educativas y comprometida con el logro de la mejora de todos los seres humanos, mediante la comprensión y transformación permanente de los procesos socio-comunicativos, la adaptación y desarrollo apropiado del proceso de enseñanza-aprendizaje” (Medina R. & Salvador M., 2009).

2.6.5 Modelos de la didáctica

La didáctica construye teorías y modelos propios para trabajar y ampliar la comprensión, el análisis y la mejor explicación de su objeto de estudio con el fin de lograr una formación intelectual y actitudinal en los educandos, proponiendo un nuevo modo de acción y reflexión de modo tal, que los docentes siendo los principales responsables de su aplicación y desarrollo asuman de forma creativa y comprometida

la tarea de enseñanza-aprendizaje, aplicando de manera coherente su visión del saber en la comunidad que trabaja y a los desafíos de las comunidades educativas, atento a la creación de modelos de desarrollo humano y socio-transformadores.

Una disciplina que tiene un sentido global, interdisciplinar e integrador como lo es la didáctica en su base transversal y transdisciplinar requiere comprenderse de un modo holístico e indagatorio, es decir, que un campo de estudio como lo es la didáctica requiere para su asentamiento: un marco epistemológico, un núcleo representativo de programas, líneas y núcleos de investigación y, la aplicación, diseño del currículum o del proceso de enseñanza aprendizaje.

La respuesta a la construcción del marco y núcleo disciplinar de la didáctica mencionado en el párrafo anterior, se especifica en tres perspectivas.

Perspectiva científico-tecnológica: Una de las características de la comunidad científica es construir y consolidar el saber a través de problemas y característica esenciales de la realidad humana profundizando en las causas y descubriendo los efectos de tales causas. La ciencia requiere el descubrimiento de leyes y de conceptos fundamentales y adecuados que sean pertinentes y justificables de los procesos de enseñanza-aprendizaje. La tecnología se concreta en una práctica eficaz y eficiente al servicio de unos valores formativos ajustados a las diversas realidades y al servicio de la educación (Medina R. & Salvador M., 2009).

Perspectiva Cultural-intercultural: Se basa en el reconocimiento del valor de la interpretación de la cultura, de su construcción y de la mejora integradora posibilitando que los nuevos conocimientos los sean desde el esfuerzo y armonía superadora de contradicciones y axiologías necesariamente mejorables y nunca cerradas y rígidas.

La interculturalidad es un esfuerzo de tolerancia y enriquecimiento mutuo entre culturas que se orientan desde su encuentro con valores de solidaridad y aceptación de derechos y deberes fundamentales, comprometiéndose con la igualdad y la búsqueda continua de toma de decisiones al servicio de los seres humanos en libertad plena y corresponsable (Medina R. & Salvador M., 2009).

Enfoque Socio-Político: En el pensamiento de liberación de Paulo Freire citado por (Sanhueza, 2013) se lee “La pedagogía del oprimido deja de ser del oprimido y pasa a ser la pedagogía de los hombres en proceso de permanente liberación”. La educación es una actividad social problematizadora y generadora de conflictos que han de ser aprovechados como un factor de análisis, para transformar las estructuras globalizadoras dominantes, reencontrando nuevos valores y devolviendo a la enseñanza su verdadero poder transformador de resistencia y de lucha contra la injusticia.

La tarea docente ha de reflejar los auténticos problemas del mundo en conflicto de civilizaciones y de marcos abiertos al dominio de unos pocos ante una gran mayoría, siendo necesario revitalizar el papel de los organismos mundiales que sirvan a todos los seres humanos y que actúen de forma prudente ante los retos de un mundo de intervención sesgada y de grandes limitaciones. La gran limitación es el sesgo sociopolítico de la propia acción de la enseñanza y la ausencia de una plena adaptación de ella a cada persona, comunidad y núcleo de desarrollo, así, como la valoración del conflicto como herramienta base de creación de verdaderas condiciones para resolver las dificultades.

2.7 Qué es la Evaluación

La evaluación educativa consiste en un proceso de medida de las variaciones ocurridas en ciertas variables (habilidades, conocimientos declarativos y procedimientos, actitudes ante valores, hábitos éticos, sociales, etc.) en un momento dado con respecto al estado en que se encontraban esas mismas variables en un estado anterior con el mismo sujeto o grupo o con respecto a la media de una muestra o población a las que el sujeto pertenece, o con respecto a la normativa legalmente establecida que fija unos niveles de rendimiento en las variables (Nieto Gil, 2005). Los medios de la evaluación educativa son de dos tipos:

- Presentación de conjuntos de cuestiones o preguntas para que el evaluado responda los cuales se conocen como exámenes (reactivos).
- Observación de los trabajos realizados y de las actuaciones observables ya sea de forma directa o indirecta (registros, video, audiograbaciones, anotaciones,

anecdóticos, etc.) o instrumentos diversos (rubricas, escalas de calificación, listados de control, etc.)

Como cualquier otra evaluación, la educativa es necesaria para conocer los resultados de procesos de enseñanza, en los que alumnos, profesores, administración y sociedad, ponen tanto esfuerzo de todo tipo.

La evaluación por observación

Según Nieto Gil, mediante la observación se puede evaluar mediante productos resultantes de realizar las diversas tareas asignadas a los alumnos y que constituyen la mayor parte del proceso de aprendizaje en el aula, además de poder observar estos “productos” o muestras de trabajo del alumno, se puede observar el comportamiento cognitivo del alumno en las intercomunicaciones profesor-alumno, entre alumnos en equipos o grupo-clases.

Estas formas alternativas de evaluación por observación por observación requieren de un patrón estructurado de registro y análisis. Ciertamente la evaluación realizada a través de observación no es nuevo puesto a que era un sistema utilizado en aquellas áreas curriculares en donde era imposible poder utilizar una evaluación por reactivos, esas áreas son: Música, Danza, Educación física, Manualidades, etc. Pero existen otras áreas en la que se pueden utilizar ambos sistemas de evaluación, tales como: Idiomas extranjeros, Tecnologías de la Información y Comunicación, ciencias experimentales, etc. En cualquier caso, parece no ser conveniente dejar de lado los instrumentos de evaluación de tipo reactivo. Es deseable una convivencia de ambos tipos de instrumentos de evaluación, aunque se recomiende una reducción de los de tipo reactivos.

Características de los Sistemas de Evaluación.

- Se busca la objetividad de la calificación por medio de unos instrumentos previamente elaborados por el docente, antes de que los alumnos realicen las tareas de las que van a resultar los productos.

- Se deben definir, con toda claridad, los criterios que permitirán valorar un trabajo o actuación.
- Se deben establecer los grados, dentro de cada criterio, que permitirán distinguir las distintas calidades del producto resultante de una tarea.
- Los alumnos deberán ser previamente advertidos sobre los criterios y sus grados de perfección, que permitirán calificar objetivamente un producto.
- El tiempo dedicado a la realización de una tarea escolar que concluye con un producto, sirve tanto para aprender como para evaluar, lo que evita consumir tiempo en exámenes o pruebas que sirven para evaluar, pero no para aprender.
- Permiten practicar la autoevaluación.
- Se conservan los motivos que han decidido una calificación y por lo tanto, pueden repararse y en su caso, corregir la calificación.

Para Cesar Coll y María José Cochera (1992, Tomo II, p. 380):

“Una tarea es un conjunto coherente de actividades que conduce a un resultado final observable y medible”

Y continúan:

“Esta simple caracterización permite identificar tres elementos básicos que están siempre presentes en la realización de una tarea: el estímulo o situación desencadenante, la secuencia de las actividades –también descritas a menudo como pasos, operaciones o componentes de ejecución- y el producto que indica que la tarea ha sido ejecutada”.

Portafolio

Arter (1990) citado por Nieto Gil, define que un portafolio es una colección de trabajos del alumno que cuenta la historia de los esfuerzos, progresos y rendimiento del alumno. Debe incluir la participación del mismo alumno en la selección del

contenido del portafolio, los criterios de selección, los criterios para determinar el mérito y la evidencia de la autorreflexión del alumno.

Utilidad y aprovechamiento educativo de los portafolios

El valor de un portafolio depende de la representatividad que tengan las muestras del trabajo de los alumnos tanto en extensión como en profundidad curricular y en el caso de la evaluación del portafolio, de la rúbrica utilizada para calificar y dar puntos a las muestras. Los portafolios son útiles para el alumno o grupo de alumnos, para el profesor, para los padres de familia y para los investigadores educativos.

Ventajas para los alumnos:

- Los portafolios permiten dar una visión longitudinal del progreso, de los avances en el dominio del contenido de una materia o en el desarrollo de una habilidad cognitiva, psicomotriz o social.
- Los alumnos no sienten la sensación de estar siendo evaluados.
- Los alumnos participan en la evaluación, por tanto, llegan a aprender que condiciones debe reunir un trabajo.
- El alumno reconoce la calidad de sus trabajos tras el conocimiento de los aciertos y errores de una prueba o examen.
- El alumno se compromete con su trabajo y se motiva más.

Ventajas para los profesores:

- Para mejorar la enseñanza. Ya que se ven obligados a seleccionar tareas que permitan a los alumnos demostrar sus habilidades y dominios.
- Para evaluar a los alumnos. Al compartir con él los criterios de calificación, a la vez que se comparte la responsabilidad de la evaluación.
- Para evaluar trabajos interdisciplinarios.
- Para la autoformación, ya que le permite reflexionar sobre su propia enseñanza.

Dentro de las evaluaciones por observación los portafolios suelen ser la solución idónea para los ambientes digitales ya que permiten la conservación de

archivos de audio, imagen, video y archivos generados por procesadores de palabras, hojas de cálculo y programas de presentación. El portafolio debe ser algo más que material que los alumnos producen y que los docentes conservan. Realizar un portafolio significa la recolección sistemática de evidencias de las tareas usadas de modo reflexivo por docentes y alumnos, para valorar el crecimiento y las habilidades. Un portafolio sirve de base para evaluar el esfuerzo, la mejora de los procesos de aprendizaje y la enseñanza a la vez que se responde a las demandas de calificación y promoción de los alumnos (Nieto Gil, 2005).

2.8 ¿Qué es un Taller?

Para Juan Carlos Lespada, un taller es una estructura pedagógica de acción en la cual tanto la enseñanza como el aprendizaje conforman un marco de fuerte compromiso personal en base a propuestas específicas (Lespada, 1989). Un taller consiste en la reunión de un grupo de personas que desarrollan funciones o papeles comunes o similares, para estudiar y analizar problemas y producir soluciones de conjunto.

El principal objetivo de un taller es el de favorecer el enriquecimiento paulatino, integral y armónico de la personalidad de todos los participantes, en el marco de una acción protagónica, creativa y placentera, es decir, el taller es un proceso que estimula el trabajo cooperativo y que prepara para el trabajo en equipo, ejercita la actividad creadora y la iniciativa.

Para Ander-Egg, la planeación de un proyecto y del taller tienen las siguientes características:

- Nombre del taller o proyecto.
- A quién va a ir dirigido.
- Objetivos.
- Elección de actividades y dinámicas.
- Elección de técnicas didácticas.
- Calendarización (dividida en sesiones).

- Tiempo que abarca (dividido en horas y días)
- Recursos Humanos
- Recursos materiales
- Evaluación

Pasos para llevar a cabo un taller con éxito.

Una de las características relevantes del taller es la metodología Betancourt y otros (2011) plantean una propuesta para administrar y estructurar un taller pedagógico los cuales son un buen apoyo para tener éxito a la hora de llevarlo a la práctica (Betancourt J., Guevara M., & Fuentes R., 2011).

- Mostrar seguridad, motivación, entusiasmo e iniciativa, enriquecen las sesiones.
- Establecer en el grupo, un ambiente agradable de trabajo.
- Respetar a los participantes, evitar hacer comentarios ofensivos.
- Promover la participación de todos los integrantes del grupo.
- Dirigir la atención y la mirada a todos los participantes, evitando centrarse en uno solo o en cierta parte del grupo.
- Procurar que no se mezclen con su trabajo problemas y preocupaciones personales.
- Afrontar las situaciones difíciles con calma y serenidad.
- Mantener el equilibrio en el uso de gestos y ademanes, no abusar de ellos, pero tampoco permanecer inmóvil.
- Mostrar interés por conocer la opinión de los participantes acerca del desarrollo del curso.
- Utilizar un lenguaje adecuado al nivel de los participantes, así como un tono de voz natural.
- Ser paciente, no imponer puntos de vista, ni permitir que los hagan otras personas.

Otro de los principios pedagógicos del taller, es el de propiciar una motivación eficaz, pero a la vez con respeto. Si no existe una motivación por parte del instructor, el taller se vendrá abajo, es por ello que el instructor tendrá la tarea de realizar el taller con dinámicas de grupo y técnicas didácticas de acuerdo a las necesidades del grupo.

Características de los adultos y sus consideraciones para el aprendizaje.

Hablar del adulto tendrá algunas dificultades en el punto de su definición, según la posición que adoptemos podremos obtener distintas formas de conocerlo y de buscar estrategias que lo lleven a adquirir un aprendizaje. Existen diversos estudios sobre su desarrollo biológico, psicológico, sociológico e incluso legal y cada posición nos da un referente sobre su comportamiento en tal etapa de su desarrollo, sus intereses y sus necesidades de aprendizaje para alcanzar un desarrollo laboral que lo lleve a obtener más recursos económicos y realización profesional.

Etimológicamente, la palabra adulto deriva del participio pasado del verbo adolescere “adultum”, que significa: el que ha terminado de crecer. En nuestro entorno el adulto es aquella persona que ha dejado de crecer y se encuentra entre las etapas de la adolescencia y la vejez.

Cronológicamente, el periodo adulto abarca aproximadamente cuarenta años que comprenden entre los veinte y los sesenta años; estos límites pueden variar según la cultura.

Jurídicamente, el concepto adulto determina lo que en termino social se conoce como mayoría de edad.

Sociológicamente, El adulto es la persona que se integra en el medio social con total reconocimiento de sus derechos, libertades y responsabilidades.

Psicológicamente, reconoce que el adulto es una persona responsable, cabal, con plena capacidad, seriedad y dominio personal; es aquel que tiene la capacidad de adaptarse a los cambios demandados en comparación a la media.

Por otra parte, (Papalia, Duskin Feldman, & Martorell, 2012) reconocen tres estados de la adultez con sus características los cuales son: Adultez emergente, adultez media y adultez tardía, para los efectos de esta investigación se hará la descripción sobre el desarrollo cognitivo en las etapas de adultez emergente y adultez media ya que es la población con la que se planea trabajar y es necesario para comprender la forma en que los adultos adquieren nuevos aprendizajes.

La adultez emergente se caracteriza por desarrollar en esta etapa el pensamiento reflexivo que suele aparecer entre los 20 y 25 años de edad, cabe destacar que el filósofo y educador John Dewey (1910-1991), la definió como “la consideración activa, persistente y cuidadosa” de la información o las creencias a la luz de las evidencias que lo sustenten como verdadero. Es decir, es el pensamiento lógico que involucra una evaluación activa de la información recibida, no cree todo lo que recibe, antes busca un sustento para determinar que la información es verídica. Crean sistemas intelectuales complejos en donde concilian ideas o conceptos aparentemente contradictorias, un ejemplo puede ser cuando integran varias teorías científicas en una sola teoría con mayor alcance que explique las causas y efectos de todo el conjunto. Algo semejante ocurre con el pensamiento posformal. Desde la década de 1970, mediante la investigación y el trabajo teórico sugieren que el pensamiento maduro es más rico y más complejo que la descripción de Piaget. Se caracteriza por la capacidad de afrontar la incertidumbre, la inconsistencia, la contradicción, la imperfección y el compromiso. El pensamiento posformal es flexible, abierto, adaptable e individualista. Recurre a la intuición y a la emoción, así como a la lógica para ayudar a las personas para enfrentar un mundo aparentemente caótico.

La adultez media se define en términos cronológicos como la etapa entre los 40 y 65 años de edad, en el estudio realizado por Horn y Cattell citado por (Papalia, Duskin Feldman, & Martorell, 2012), distinguen entre dos aspectos de la inteligencia: fluida y cristalizada. La inteligencia fluida es la habilidad de resolver problemas que no requiere de suficientes conocimientos previos o ninguno. Por ejemplo, el patrón que sigue en una serie de objetos. La inteligencia cristalizada, es la habilidad de recordar y utilizar

los aprendizajes obtenidos en el transcurso de la vida. Esta inteligencia mejora en la edad media y casi al final de la vida.

En conclusión, el adulto que comienza en la etapa emergente se considera con: madurez física y mental, más capacidad lógica, poder de reflexión, más responsabilidades, se conoce a sí mismo, conoce más sus capacidades, es más susceptible, tiene experiencias y hábitos arraigados, participa conscientemente en su realización y cuestiona lo que se le enseña.

CAPITULO 3

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de investigación

La investigación correlacional tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular.

El presente trabajo se realizará mediante este tipo de investigación ya que el estudio a realizar pretende dar una solución al problema del uso de los dispositivos electrónicos instalados en el aula de clases, reconociendo el potencial didáctico que tienen las tecnologías de la información y comunicación. Se buscará encontrar la relación entre las teorías de la educación y el uso de las TIC, con el fin de combinar ambas en favor de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

3.2 Enfoque de investigación

Los enfoques mixtos parten de la base de que los procesos cuantitativo y cualitativo son únicamente “posibles elecciones u opciones” para enfrentar problemas de investigación, más que paradigmas o posiciones epistemológicas.

El tipo de enfoque de una investigación hace referencia al modelo en que se analizaran los datos y puede ser de tres tipos: cuantitativo, cualitativo y mixto. Esta investigación tendrá un enfoque mixto, pues utilizará rasgos del enfoque cuantitativo y cualitativo que mejor se acoplen a las necesidades de la investigación para tener un mayor grado de objetividad científica. Implicó la recolección de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias de la información recabada y lograr un mayor entendimiento de la investigación.

La primera técnica que se realizó en esta investigación fue la observación, se utilizó para medir aspectos cuantificables de comportamientos de los principales actores de la institución, sirvió para analizar diferentes aspectos de la institución, esto permitió hacer un análisis de forma cuantitativa y cualitativa.

Los instrumentos realizados fueron: una entrevista y cuestionario al docente, para identificar el uso que hace de los dispositivos electrónicos disponibles en el aula,

un cuestionario a los alumnos y un cuestionario a padres de familia para triangular la información.

3.3 Diseño de la investigación

El diseño es el plan o estrategia que se desarrolla para obtener la información que se requiere en una investigación de los cuales se tomó:

La investigación cuasi-experimental es el experimento en el que los sujetos no se asignan al azar a los grupos, porque tales grupos ya existían.

El diseño de investigación de este trabajo es cuasi-experimental ya que los grupos están establecidos, por lo tanto, no fueron seleccionados de forma aleatoria; como muestra de investigación, el directivo me asignó los grupos de sexto grado de la escuela primaria Benito Juárez.

3.4 Universo, población y muestra

Para definir claramente a los sujetos de estudio en una investigación es necesario precisar el universo, población y muestra.

Universo: Es un conjunto finito o infinito de elementos, seres o cosas que presentan características comunes entre sí, Según Hernández, la unidad de análisis son los sujetos “que van a ser medidos” (Hernández Sampieri, 2014), para muchos investigadores el termino universo y población son sinónimos. En general el universo es la totalidad de elementos o características que conforman el ámbito de un estudio o investigación.

Población: el mismo autor define que “una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (Hernández Sampieri, 2014), es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las entidades de la población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación.

Muestra: Para el autor Ezequiel Ander Egg, La muestra es el conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres

en la totalidad de una población universo o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada (Ander Egg, 2011).

La muestra es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que se le llama población (Hernández Sampieri, 2014), por lo tanto “La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población”, una vez definida la unidad de análisis se delimita la población que va a ser estudiada y sobre la cual se pretende generalizar los resultados. Entonces a la población se le conoce como el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones.

Muy pocas veces es posible medir toda la población es por ello que es necesario tomar una muestra de ella para obtener un resultado de la unidad de análisis y tener una perspectiva más amplia de la población en general “La muestra es un subgrupo de la población del cual se recolectan los datos y debe ser representativo de esta” (Hernández Sampieri, 2014).

La investigación se llevó a cabo en la escuela primaria estatal “Benito Juárez” con clave de centro de trabajo 21EPR0399F, ubicada en: calle progreso No. 1, barrio San Martín de la comunidad de san salvador Huixcolotla, Puebla. Cuenta con una matrícula de 998 alumnos, 4 aulas por grado dando un total de 24 salones. La presente investigación se llevó a cabo en los sextos grados.

Universo: el total de docentes adscritos a la institución cuyo número es de 24 personas.

Población: 4 docentes de sexto grado.

Muestra: 4 docentes de sexto grado, dos hombres y dos mujeres entre 31 y 42 años de edad y entre 5 y 20 años de servicio.

3.5 Metodología, Técnica y estrategia.

La metodología es la parte del proceso de investigación o método científico, permite sistematizar los métodos y las técnicas necesarias para llevarla a cabo. Los métodos elegidos por el investigador facilitan el descubrimiento de conocimientos seguros y confiables que potencialmente solucionarían los problemas planteados.

Lo que principalmente hace la metodología es estudiar los métodos para luego determinar cuál es el más adecuado a aplicar o sistematizar en una investigación o trabajo. El conjunto de procedimientos adecuados para lograr estos fines se llama método, que es el camino para llegar a un fin determinado, es decir, de una más razonada de conducir el pensamiento para alcanzar un fin establecido. El término método se utiliza para el procedimiento que se emplea para alcanzar los objetivos de un proyecto y la metodología es el estudio del método. La validez otorgada al uso de uno o de otro método estará dada en el marco de los paradigmas de la ciencia.

Los métodos elegidos por el investigador facilitan el descubrimiento de conocimientos seguros y confiables que potencialmente solucionarían los problemas planteados en el proyecto de investigación.

La metodología utilizada en la investigación fue en un primer momento, localizar la población y poder realizar la investigación, en un segundo momento fue solicitar el permiso a la dirección de la escuela primaria "Benito Juárez", con la finalidad de poder observar el trabajo de los docentes de sexto grado. Durante la observación a clase de los sextos grados, se detectó que las aulas cuentan con equipo de cómputo heredado de los programas Enciclomedia y el Programa de Inclusión y Alfabetización Digital (PIAD). Tales equipos se encuentran limitados en su uso ya que el docente no incluye en su planeación actividades que le permitan hacer uso del mismo, en pocas ocasiones suelen llevar a clase videos y juegos interactivos para que el alumno participe en clase, como tratando de llamar su atención y esforzándose por innovar, de alguna manera trata de crear un ambiente para que el aprendizaje sea significativo para el alumno.

Se llevó a cabo una encuesta a los docentes para conocer sus habilidades en el uso del equipo de cómputo, su conocimiento de paqueterías de software y el uso

que le da a internet. Se encontró que tienen conocimientos básicos en el uso de la ofimática, no conocen o no han tenido contacto con plataformas educativas, el uso que dan a internet es sólo para consultar su correo electrónico y realizar búsquedas de información como: videos que hablen sobre el tema de su clase y juegos que permitan la participación de los alumnos. En ocasiones el proyector sirve para proyectar la lección que los alumnos están consultando en su libro de texto, de esta forma cambia el modo de utilizar el pizarrón, los docentes ya no utilizan el plumón ahora utilizan un procesador de palabras para escribir la tarea y proyectarla sobre el pizarrón.

En una entrevista realizada a los docentes se pudo detectar que no han sido capacitados para utilizar las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el ámbito educativo. Se refleja su desconfianza en el uso de dispositivos digitales por parte de los alumnos dentro del aula ya que consideran que son más perjudiciales que benéficos, sin embargo, tienen disposición para aprender a utilizar una plataforma educativa y poder enriquecer su trabajo en clase. Manifiestan que en las ocasiones que han hecho la proyección de videos, los alumnos se muestran más interesados y participativos, también cuando deja de tarea realizar investigaciones para que sean buscadas en internet, la mayoría de los educandos la realiza exceptuando a aquellos que no tienen internet en casa.

En una encuesta aplicada a los docentes del sexto grado, se realizaron preguntas con el objetivo de observar el nivel de conocimiento y el uso que hace de las TIC en clase.

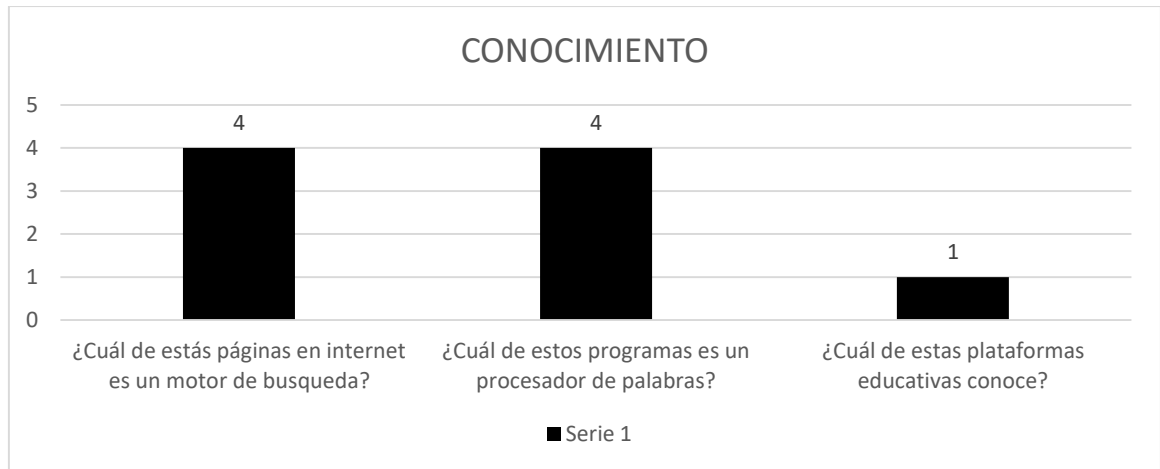


Imagen 1

De siete preguntas que se realizaron para detectar el conocimiento que tiene sobre el uso de las TIC, se tomaron tres y cada una de ellas proporcionaba una serie de respuestas. La gráfica representa el total de respuestas correctas, dando como resultado que los cuatro docentes tienen la habilidad de realizar búsquedas de información, debido a que reconocieron entre las respuestas al motor de búsqueda; de igual forma reconocen al procesador de palabras, uno de los elementos clave generadora de texto y socializador del lenguaje escrito. Solo un docente reconoce una plataforma educativa.

En cuanto al uso de la tecnología en clase, se realiza la siguiente gráfica.

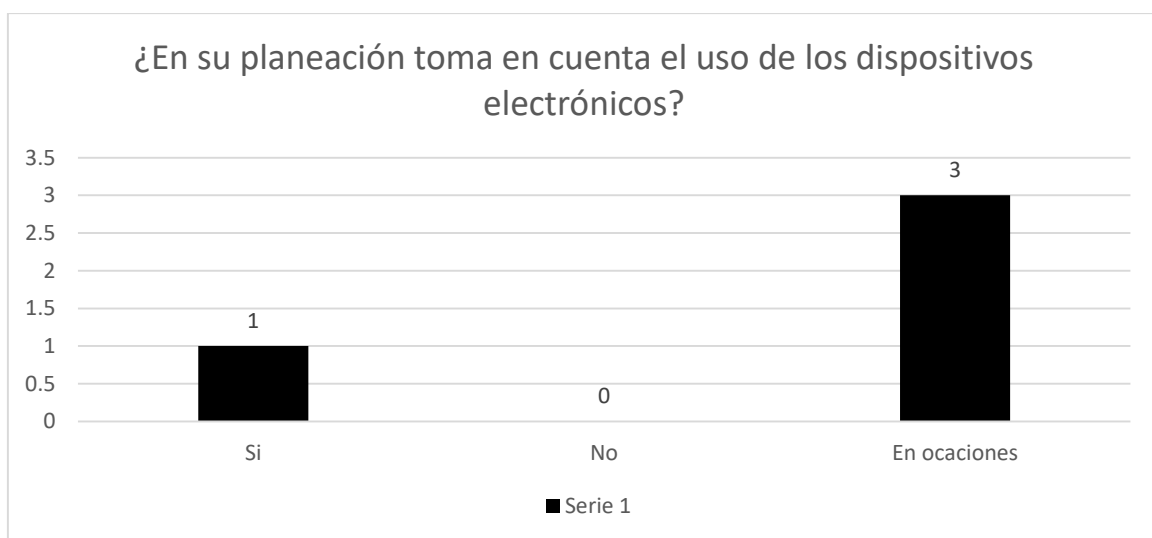


Imagen 2

En esta gráfica se observa que los docentes pocas veces utilizan el equipo de cómputo como estrategia didáctica. Frecuentemente las TIC no son considerados dentro de la planeación del docente.

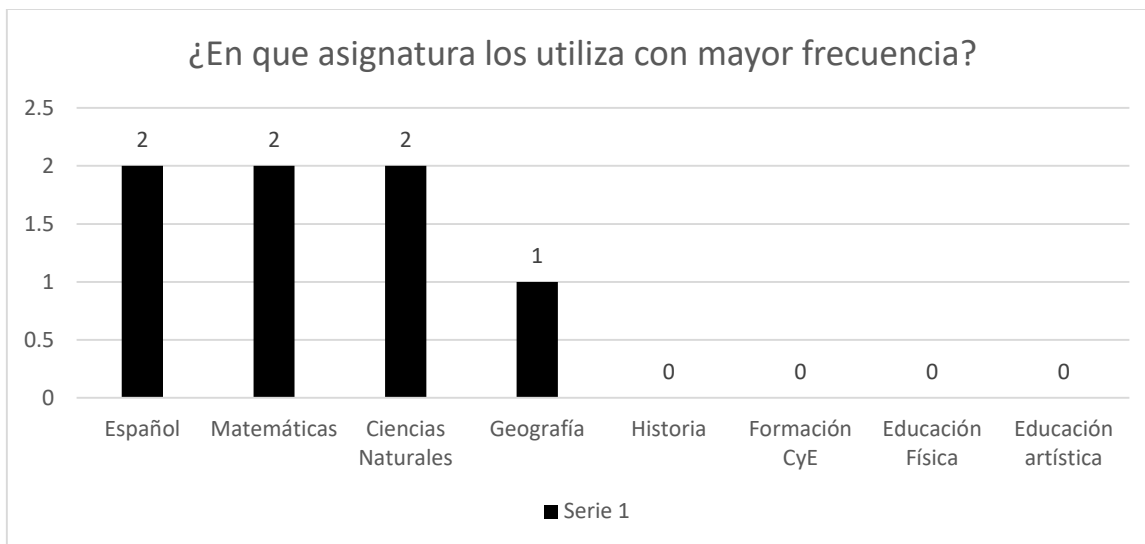


Imagen 3

A falta de planeación por parte del docente, el equipo de cómputo instalado en el aula es limitado en su uso a solo unas asignaturas, desaprovechando el dinamismo que ofrecen las TIC para generar aprendizajes significativos en los alumnos. En una entrevista realizada a los docentes se les pregunto ¿Qué actitud toman sus alumnos cuando imparte su clase utilizando los dispositivos electrónicos? Los cuatro docentes coinciden en que la actitud de los alumnos es más interesada, positiva y son más dispuestos a participar. Como lo ha dispuesto (Jonassen, 1998) el aprender con la computadora, puede fundamentarse en los preceptos de la escuela activa, donde la computadora puede fungir como centro de interés, a partir del cual se generen conocimientos, promoviendo que el docente y el alumno estén en constante interacción y en un acto común se construyan conocimientos en el salón de clases.

Se infiere que el docente tiene disposición para trabajar con el equipo de cómputo instalado en el salón de clases pero que requiere de una estrategia que le ayude a tener una interacción constante con los alumnos.

Con el propósito de conocer el uso que el alumno hace de las TIC, En una encuesta se les preguntó sobre sus preferencias de búsqueda en internet y el uso que hacen de sus dispositivos digitales (Smartphone, Tableta, Laptop, computadora personal).

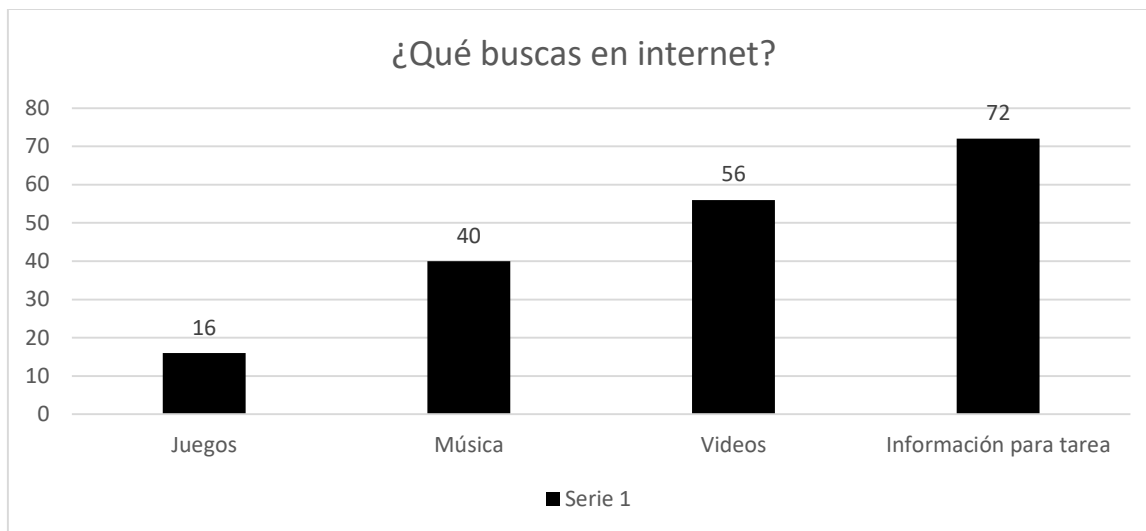


Imagen 4

En cuanto a las preferencias de búsqueda de los alumnos puede notarse que un buen número de ellos buscan información para realizar sus tareas pero aun mayor es el número de alumnos que lo utilizan para realizar actividades de ocio.

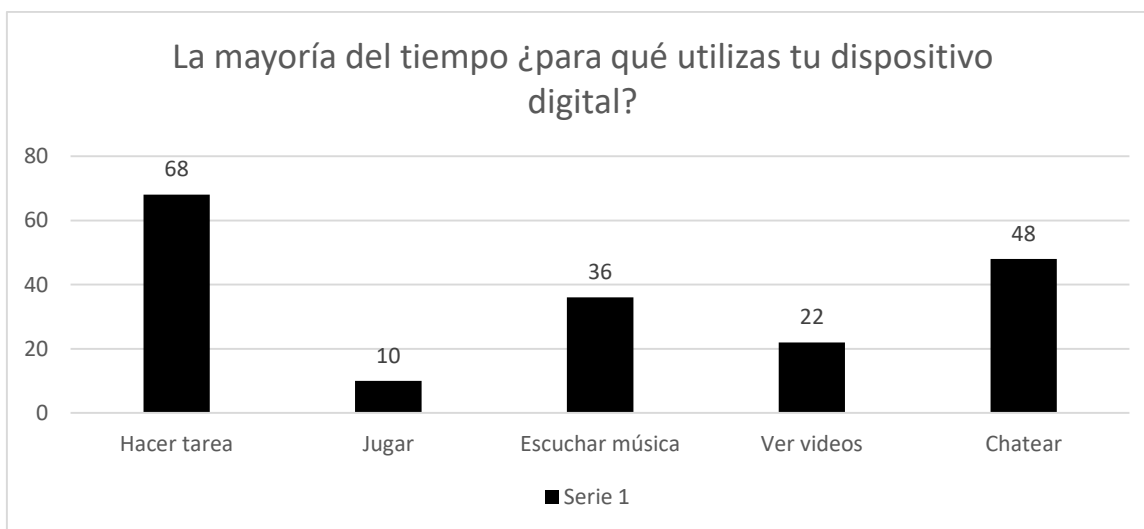


Imagen 5

En el uso del dispositivo digital la tendencia sigue siendo la misma, un buen número de alumnos lo utiliza para realizar tarea, sin embargo, sigue siendo mayor el número de alumnos que lo utilizan para ocio. Se puede inferir que los alumnos cuentan con el conocimiento básico para realizar búsquedas de información, el contacto constante con tecnologías de la información y comunicación les ha ayudado a adquirir dichas capacidades. En una encuesta realizada a los alumnos se les preguntó ¿cómo utilizan el equipo de cómputo en tu salón? “el maestro pone videos” la respuesta fue similar entre los cuatro grupos. En otra pregunta ¿cómo son las clases cuándo el maestro utiliza el equipo de cómputo? La mayoría de alumnos afirma que las clases son más divertidas y que les gusta mucho.

Para detectar si existía comunicación virtual entre los estudiantes y el docente se preguntó si el alumno contaba con correo electrónico o con un perfil en una red social obteniéndose los siguientes resultados.

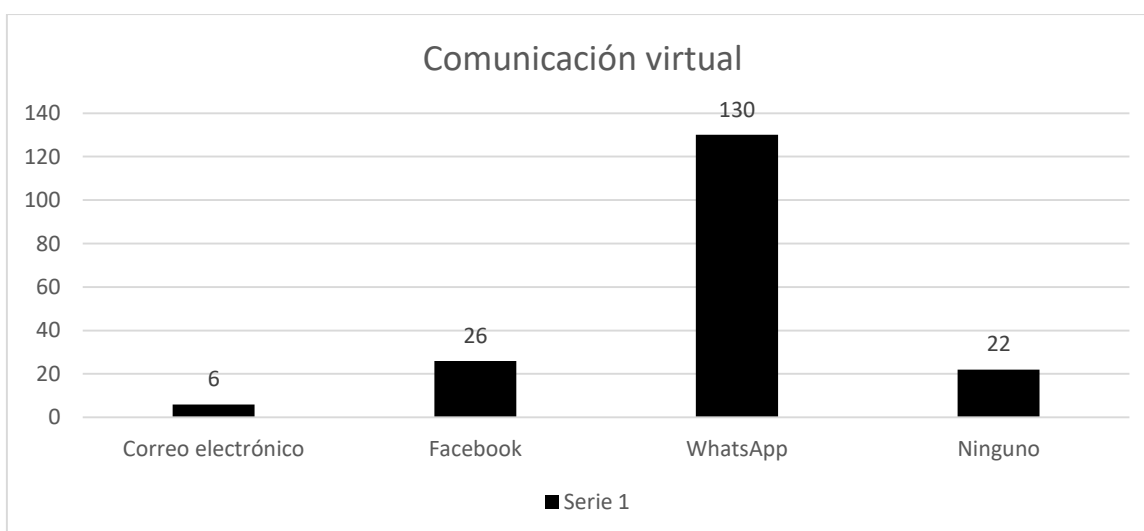


Imagen 6

La tendencia en perfiles se inclina hacia WhatsApp, puesto a que este tipo de servicio solo se encuentra instalado en un Smartphone, se infiere que la mayoría de alumnos cuenta con un dispositivo de este tipo, lo cual facilitaría la interacción con una plataforma educativa y la comunicación virtual, de esta forma sería adecuado implementar una plataforma educativa que concentre una serie de actividades adecuadas

Conclusión.

Desde el inicio de esta investigación se identificó claramente la problemática, la técnica utilizada fue la entrevista y la encuesta, mediante la cual se puede observar que el docente cuenta con las habilidades necesarias para operar el equipo de cómputo que se encuentra instalado en el salón de clases, sin embargo, la falta de una estrategia, no le permite aprovechar el poder didáctico que esta herramienta le puede proporcionar, también fue revelado que los alumnos son más participativos cuando el maestro incluye videos para reforzar la clase. Los ánimos del docente por hacer uso de las TIC como parte de su clase se ven revelados al responder en una entrevista que él está dispuesto a aprender a utilizar una plataforma educativa como una novedad en su práctica docente, y generar ambientes en donde sus alumnos puedan ser beneficiarios de aprendizajes significativos.

Cuando el docente reconozca las posibilidades tecnológicas y las incorpore habitualmente a sus actividades, también promueve paralelamente tanto las competencias del campo de lengua y comunicación, como el desarrollo de habilidades digitales en el alumno y en el docente mismo.

De los alumnos consultados se puede observar que tienen la inquietud de trabajar con este tipo de herramienta, puesto que a la mayoría de ellos les interesa realizar sus tareas haciendo búsquedas en internet y gustan de las clases cuando el maestro proyecta videos para reforzar la clase.

El uso eficaz de las TIC puede ayudar a los estudiantes a adquirir las capacidades necesarias para ser competentes al utilizarlas, de esta forma podrán ser: Buscadores, analizadores y evaluadores de información, solucionadores de problemas y tomadores de decisiones, usuarios creativos, y eficaces de herramientas de productividad, comunicadores, colaboradores, publicadores y productores y ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad.

CAPITULO 4

Propuesta de Solución

4.1 Propuesta de Solución

Despertar el interés de los docentes del sexto grado, por la utilización de una plataforma educativa a través de un taller educativo.

Este taller lleva el nombre de “Moodle, una estrategia didáctica en clase”, donde se realizan actividades sistematizadas, para conseguir que el docente se interese por esta herramienta tecnológica que le ayudara a crear ambientes de trabajo dinámicos, con el fin de lograr aprendizajes significativos en el alumno e innovar en su práctica docente.

¿Qué es taller? La palabra taller empezó a aparecer acompañando los eventos educativos tradicionales, para formar expresiones como curso-taller o seminario-taller, pero más recientemente se le utiliza de un modo más independiente. El taller es una forma de organización en la que destaca el trabajo colectivo y dinamizado por adultos (padres y maestros) o por los alumnos mayores. Periódicamente se dedican tiempos en el aula para la realización de talleres en el que se van a poner en práctica diversas técnicas.

A través de los talleres se puede trabajar todos los contenidos del currículo utilizando los diferentes lenguajes (corporal, verbal, artístico, audiovisual y las tecnologías de información y comunicación), de forma integrada y globalizada incidiendo más en un lenguaje u otro en función de la temática del taller.

Taller educativo

Los talleres educativos son una de las primeras alternativas de enseñanza-aprendizaje frente al método frontal y buscan traer algo de la realidad al salón de clases.

Tres principios didácticos identificados en este modelo

- Aprendizaje orientado a la producción, el taller está organizado y funciona orientado por el interés de los participantes de producir algún resultado relativamente preciso

- Aprendizaje colegial, el aprendizaje se produce gracias a un intercambio de experiencias con participantes que tienen una práctica de un nivel similar
- Aprendizaje innovador, el aprendizaje se logra como parte de un continuo desarrollo de la práctica, especialmente de los sistemas, procesos y productos.

Tareas y metas de aprendizaje

El modelo didáctico taller educativo permite la solución de problemas y llevar a cabo tareas de aprendizaje complejas. Está dirigido a encontrar soluciones innovadoras a problemas de la práctica y la investigación. Las tareas de aprendizaje o los problemas suelen estar acordados con los participantes, al comenzar el taller, o los participantes están informados con anticipación por los organizadores. Durante el taller se especifican las tareas de los participantes y se decide si deben trabajar en pequeños grupos. (Flehsig & Schiefelbein, 2003, págs. 136-137)

Competencias que promueve el método taller educativo

Los talleres educativos desarrollan competencias de diseño o acción, en particular, en relación a innovaciones y reformas en las prácticas sociales o de servicio, así como también para actividades privadas que se llevan a cabo en el tiempo libre.

4.2 Justificación

El perfil de egreso define el tipo de alumno que se espera formar en el transcurso de la escolaridad básica, como garantía de que podrán desenvolverse satisfactoriamente en cualquier ámbito en el que decidan continuar su desarrollo. Dichos rasgos son el resultado de una formación que destaca la necesidad de desarrollar competencias para la vida, que además de conocimientos y habilidades incluyen actitudes para enfrentar con éxito diversas tareas de su vida cotidiana.

Los planes y programas así como los acuerdos que ha determinado la SEP son quienes describen al alumno que la sociedad necesita, los principios pedagógicos son condiciones esenciales de un currículo que permitirá al docente modificar su práctica

en el aula a partir de los aprendizajes esperados que marca los planes y programas, para ello es importante analizar cada uno de los principios pedagógicos y elegir los que más favorecen para utilizar a Moodle como estrategia didáctica en el salón de clases.

Con esta propuesta se favorecerán los siguientes principios pedagógicos:

El primero de ellos es centrar la atención en los estudiantes y sus procesos de aprendizaje, requiere de la disposición del docente para generar en el alumno su disposición y capacidad de continuar aprendiendo. Es necesario que el docente reconozca la diversidad social, cultural, lingüística, de capacidades, estilos y ritmos de aprendizaje que tienen cada uno de sus alumnos. La aplicación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el ámbito educativo hacen que el docente deje de ser el transmisor de información para adoptar el rol de guía del aprendizaje y el alumno dejará de ser el reproductor de conocimientos y asumirá el rol de autor de nuevos conocimientos.

El segundo es planificar para potenciar el aprendizaje. La planeación contiene actividades de inicio desarrollo y cierre, es decir, que permitirán que el docente haga un uso integrado de distintos apoyos, recursos y materiales didácticos, sean o no TIC. La planificación promueve el uso de la conectividad y las herramientas de comunicación y colaboración para crear redes de aprendizaje donde los alumnos intercambien información en función de sus avances en el uso educativo de las TIC y el desarrollo de las habilidades digitales.

El tercero es generar ambientes de aprendizaje, el docente podrá crear un espacio digital en donde se desarrolle la comunicación y las interacciones de aprendizaje entre los alumnos; dará importancia a los contenidos digitales que ayudaran a cumplir con los aprendizajes esperados.

El cuarto trabajar en colaboración para construir el aprendizaje, ya que Moodle permite el trabajo colaborativo alumno-alumno, alumno-maestro, maestro-alumno, el docente debe orientar las acciones para el descubrimiento, la búsqueda de información

para resolver situaciones, coincidencias y diferencias, propiciando el aprendizaje en el alumno.

El quinto, poner énfasis en el desarrollo de competencias, el logro de los estándares curriculares y los aprendizajes esperados. El taller promoverá en el docente el desarrollo de orientaciones didácticas para la planeación, desarrollo y evaluación de sesiones de aprendizaje apoyadas con las TIC.

El sexto, usar materiales educativos para favorecer el aprendizaje. En pleno siglo XXI los materiales han ido cambiando e innovando, en esta propuesta se utilizará Moodle y sus contenidos digitales como una estrategia para despertar el interés de los alumnos de sexto de primaria.

El séptimo principio pedagógico que se podrá utilizar será el de evaluar para aprender. Moodle cuenta con características que permiten la evaluación a través de blogs, wiki y la creación de cuestionarios.

El programa de estudios 2011, hace mención del desarrollo de habilidades digitales, menciona que la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el campo de formación de lenguaje y comunicación, supone la posibilidad de generar ambientes de aprendizaje que utilicen medios y modalidades de lectura y escritura, cercanas a las que utilizan los estudiantes en ambientes extraescolares.

El docente puede utilizar materiales educativos digitales, que ofrezcan propuestas didácticas que tomen como punto de partida los aprendizajes esperados del programa de estudio. Esos materiales, aprovechan los recursos expresivos de las imágenes fijas y en movimiento, del video y del audio, para presentar escenarios y situaciones de aprendizaje donde pueda realizar actividades que le permitan analizar textos, identificar propiedades del lenguaje y acercarse a la diversidad cultural del país.

Cuando el alumno y profesor interactúan con estos materiales digitales de forma cotidiana, no solo se logra que los alumnos tengan aprendizajes significativos, sino que se les introduce al manejo de la tecnología, se familiarizan con las nuevas formas de construir, estructurar y navegar por estos nuevos medios.

La aplicación de Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el ámbito educativo, da origen a un nuevo subconjunto de estas denominadas TAC (Tecnologías Aplicadas al Conocimiento), En este sentido, hablar de las segundas es básicamente extraer del grueso de las TIC a aquellas que han sido implementadas en contextos virtuales de enseñanza-aprendizaje virtual. Además (Prat Ambrós & Camerino Foguet, 2012) apuntan, a que internet puede ser el motor que desencadene un nuevo paradigma pedagógico que modifique el modelo de enseñanza, el docente dejara de ser el transmisor de información para adoptar el rol de guía del aprendizaje y el alumno dejara de ser el reproductor de conocimientos y asumirá el rol de autor de nuevos conocimientos. Estos entornos innovadores dotados de suficiente material, si son provistos de una alfabetización digital adecuada, serán un buen recurso para el tratamiento de la información, la interactividad inmediata y la búsqueda de información.

En el ámbito de la educación tecnológica, es evidente la necesidad de encontrar una metodología didáctica acorde a las necesidades y propósito educativo en la formación del docente, es por esta razón que se ha elegido al taller como instrumento metodológico mediante el cual se puede desarrollar en los participantes; habilidades como el trabajo en equipo y el aprendizaje colectivo. Las TIC en la sociedad de la información y del conocimiento han tomado el rol que muchas culturas y sociedades les han atribuido, de grandes salvadoras y que hasta el momento se ha puesto en duda sobre su efectividad en el campo de la educación. Esta idea ha motivado a que los sistemas educativos de todo el mundo decidan invertir y distribuir dispositivos digitales entre alumnos y maestros, con el fin de lograr una educación más equitativa, sincrónica y asincrónica.

En conclusión, el taller es un entrenamiento que tiende al trabajo interdisciplinario. Por su misma naturaleza se transforma en un ámbito multidisciplinar, el trabajo se puede abordar desde distintas perspectivas profesionales. El error común es pensar que la interdisciplinariedad en el taller es el trabajo de varias personas de distintas profesiones actuando en su propio ámbito; en realidad, el trabajo es más rico en cooperación ya que una o varias personas actúan de manera multifacética, desarrollando la actividad de todos en un esfuerzo por conocer y lograr el objetivo.

4.3 Fundamentación Teórica

El taller que se propone está dirigido a los docentes de sexto grado, la utilización de este método tiene como función dar a los docentes una estrategia alterna al uso didáctico del equipo de cómputo que se encuentra instalado en el salón de clases, con el fin de hacer más fácil la adquisición de los contenidos que se proponen al público que va dirigido.

La palabra taller puede indicar un lugar para trabajar, donde se elabora, y se transforma algo para ser utilizado. Aplicar esta palabra a la pedagogía puede tener el mismo alcance, se trata de una forma de enseñar y sobre todo de aprender mediante la experiencia de realizar algo en plena colaboración, es un aprender haciendo en grupo, los conocimientos se adquieren en una práctica concreta mediante la inserción en un campo de actuación directamente relacionado con el ámbito profesional de los estudiantes (talleristas), Froebel formuló un principio de aprendizaje que refiere lo siguiente: “Aprender una cosa viéndola y haciéndola es algo mucho más formador, cultivador y vigorizante que aprender simplemente por comunicación verbal de ideas”, en otras palabras, se reemplaza el mero hablar repetido del docente por un hacer productivo en el que se aprende haciendo y en donde todos tienen que aportar ideas para resolver problemas concretos para llevar a cabo determinadas tareas.

La participación activa de todos los talleristas (docentes), es un aspecto central de este sistema de enseñanza/aprendizaje, habida cuenta que se enseña y se aprende a través de una experiencia realizada conjuntamente en la que todos están implicados e involucrados como sujetos/agentes (Ander-egg, S/A). En nuestro proceso de socialización hemos sido formados para ser competitivos y no cooperativos, por tanto, es necesario ser reeducados para formarnos en el aprendizaje para la participación activa. Participar no es algo que se aprende teóricamente y mucho menos algo que se estudie, se aprende a participar participando, para esto, es necesario formarse para saber participar y desarrollar actitudes y comportamientos participativos; estas son dos exigencias que no pueden evitarse para su buen funcionamiento como un sistema de enseñanza/aprendizaje.

Aplicado a la enseñanza, es un método de trabajo en donde se integran la teoría y la práctica. La palabra taller proveniente del francés “atelier” y que significa estudio, obrador, obraje, también puede ser considerado como una escuela o un seminario de ciencias en donde asisten los estudiantes para obtener aprendizajes por descubrimiento. Definir al taller como un sistema de enseñanza-aprendizaje, no es una tarea fácil, principalmente porque con este nombre se han designado a diferentes técnicas en diferentes ámbitos de formación. Como es de esperarse un taller ha de cumplir con diferentes características según el contexto en el que se aplique, no es lo mismo trabajar con una carrera de ingeniería que una de psicología o pedagogía y aún más cuando se dirige a niños de preescolar o en los primeros grados de primaria o en cualquier otro nivel del sistema básico de educación.

4.4 Contenido de la propuesta.

El objetivo general de la propuesta es:

Despertar el interés de los docentes por la utilización de una plataforma educativa en los sextos grados de la escuela primaria “Benito Juárez” a través de un taller educativo que lleva por nombre “Moodle, una estrategia didáctica en clase”, dicho objetivo se logrará a través de tres fases, las cuales se describen de manera detallada más adelante, la fase se diseñó en base al apartado 2.6.3 ¿Qué es Moodle?

En segundo lugar, se encuentra el objetivo que la fase deberá cumplir, posteriormente se encuentran las competencias estándares y aprendizajes esperados que el docente alcanzará en cada una de las fases.

Después se encuentran las sesiones y temas, donde se describe el número de sesiones que se abarcarán por cada fase, así como los temas que se abordarán dentro de cada sesión y por último la evaluación, que se refiere a la forma en que se evaluará al docente por cada sesión.

Taller: Moodle, una estrategia didáctica en clase		
Fase: 1 Incorporación	Fase: 2 Descubrir	Fase: 3 Reforzar
Objetivo: Conocer el valor didáctico de las TIC e incorporarlas al plan de estudios.	Objetivo: Identificar las posibilidades pedagógicas de Moodle.	Objetivo: Identificar las herramientas de evaluación en Moodle.
Competencia: Distingue las características y la función didáctica de las TIC.	Competencia: Reconoce las características de Moodle y sus posibilidades pedagógicas.	Competencia: Reconoce las herramientas de evaluación en Moodle.
Aprendizajes Esperados: Conoce las características y función didáctica de las TIC.	Aprendizajes Esperados: Conoce las características de Moodle y sus posibilidades pedagógicas.	Aprendizajes Esperados: Conoce las herramientas de evaluación de Moodle.
Sesión 1: La escuela del futuro en el presente.	Sesión 1: Los elementos de Moodle.	Sesión 1: El portafolio de evidencias.
Sesión 2: Modelos para la integración de la tecnología.	Sesión 2: Buenas prácticas con Moodle.	Sesión 2: Las tareas como herramienta de evaluación.
Evaluación: Lista de cotejo.	Evaluación: Lista de cotejo.	Evaluación: Lista de cotejo.

4.5 Estructura general

Los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan actualmente al desafío de utilizar las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC) para proveer a sus alumnos con las herramientas y conocimientos necesarios.

Con la llegada de las nuevas tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor y basado en clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje.

La propuesta de este taller está diseñada para docentes que imparten el sexto grado de primaria, los cuales se encuentran en un rango de entre 31 y 42 años de edad y tiene como objetivo despertar el interés del profesor por la utilización de una plataforma educativa como una estrategia didáctica en el salón de clases.

De acuerdo al punto 4.4 “Contenido de la propuesta” el taller se divide en tres fases, la primera está compuesta por dos sesiones, la segunda fase está compuesta por dos sesiones y la tercera sesión está compuesta por dos sesiones, tratando de aumentar el nivel de complejidad a medida que se avanza en las actividades, y lo más importante que los docentes muestren interés y aprendan divirtiéndose.

Este taller está diseñado por seis sesiones, se llevarán a cabo dos sesiones por semana con una duración de 120 minutos cada una, el taller tendrá una duración de tres semanas.

El material que se utilizará será el equipo de cómputo instalado en el salón de clases y cualquier otro, será dispuesto por el capacitador.

La evaluación, así como las actividades cambiara durante cada sesión, ya que algunas serán en equipo y otras individuales, se evaluará a través del producto que se realice al finalizar cada sesión y actividad. En cada sesión se evalúa con instrumentos como lista de cotejo y rubrica.

Conclusión

La presente investigación tuvo como propuesta de solución Diseñar contenido multimedia para implementar una plataforma Moodle en la institución, por ser una plataforma de fácil manejo a la vez que otorga libertad y autonomía a la hora de gestionar los cursos. Ofrece una gran ventaja en las clases en línea, facilita el enriquecimiento de las clases presenciales y permite la comunicación virtual. Con el fin de orientar y fortalecer la práctica educativa del docente en los procesos de enseñanza. Además de promover cambios a medida que interactúen con los contenidos, dentro y fuera del aula, aumentando la capacidad para resolver problemas, observar, analizar, reflexionar y aplicar lo aprendido.

Esta propuesta se puede contextualizar, es decir, originalmente fue planeada para implementarse en los sextos grados, pero al ser una plataforma disponible en línea y que además es de fácil manejo, el contenido educativo se encuentra concentrado en un solo lugar lo que permite ser implementado en los demás grupos e incluso llevarse a cabo en otra escuela, tomando en cuenta el contexto y haciendo un previo diagnóstico de la institución y los alumnos.

El rol del profesor en un entorno virtual es el de catalizador de los procesos educativos. No sólo por sus funciones en la elaboración de materiales o en el acceso a recursos de aprendizaje, sino por su función de favorecedor de las actividades de aprendizaje de los estudiantes, reconociendo que los retos en este ámbito no son prioritaria o exclusivamente tecnológicos, sino esencialmente pedagógicos.

La práctica docente hoy en día requiere de más interés y motivación para que los alumnos tengan un aprendizaje significativo y aprendan de una manera divertida sin que se les dificulten los contenidos. Por esta razón es necesario capacitar al docente para que este en un segundo momento pueda utilizar esta herramienta como algo habitual para conseguir resultados favorables, el pedagogo es quien interviene con un granito de arena para diseñar, crear y aportar un beneficio a la práctica educativa.

PLANEACIONES

Fase:	1 incorporación	No. De sesión:	1	Fecha:	
Objetivo:	Conocer el valor didáctico de las TIC e incorporarlas al plan de estudios.				
Competencia:	Aprendizajes Esperados:	Materiales:			
Distingue las características y la función didáctica de las TIC.	Conoce las características y función didáctica de las TIC.	- Hojas blancas - Bolígrafos - Archivo pdf “Nativos e inmigrantes digitales” Marc Prensky - Archivo pdf: “Estándares de competencias en TIC para docentes” UNESCO - Papel rotafolio.			
Nombre de la actividad:	LA ESCUELA DEL FUTURO EN EL PRESENTE				
Secuencia didáctica (actividades)	Tiempo:			120 minutos	
INICIO: Sensibilización: Se iniciará con la actividad Intercambio de un secreto. 1.- Se distribuirá entre los participantes una hoja en blanco en donde describirán las dificultades que sienten al integrar las TIC a sus clases y que no les gustaría exponer frente al grupo. 2.- Solicitar que doblen las hojas de la misma forma que los demás. Una vez recogidas, se mezclan y se reparten entre los participantes. 3.- Se solicita que los participantes asuman el problema descrito en la hoja como si ellos fueran el autor, Esforzándose por comprenderlo. 4.- Cada uno a su vez leerá el problema en voz alta usando la primera persona “YO” y haciendo las adaptaciones necesarias para proponer una solución. 5.- Al explicar el problema a los demás, cada uno deberá representarlo. 6.- No será permitido debatir o preguntar sobre el asunto durante la exposición. 7.- Al termino de las exposiciones se reparte a los participantes una hoja con preguntas.					

DESARROLLO:

- 1.- Mediante la técnica de enumerarse, se integran dos equipos de dos participantes cada uno y se le entrega a cada equipo el documento **Nativos e Inmigrantes digitales** del autor Marc Prensky.
- 2.- se entregará a cada equipo un papel rotafolio en el que realizarán un mapa cognitivo de aspectos comunes y plasmaran las diferencias entre los Nativos e inmigrantes digitales y los aspectos que ambos tienen en común.
- 2.- Usando la técnica de discusión en grupos pequeños, se inicia la discusión del tema Nativos e inmigrantes digitales usando el mapa que previamente realizaron.
- 3.- Con la ayuda del documento desarrollado por la UNESCO “Estándares de competencia en TIC para docentes” que se entregó previamente a este curso, los participantes harán una tabla de doble entrada en donde relacionarán las competencias necesarias

CIERRE:

Se solicita al grupo que realice una presentación en Power Point con los estándares de UNESCO de competencias docentes y presentar en la siguiente clase, respondiendo a la pregunta ¿Qué competencias necesito desarrollar para mejorar mis estrategias de enseñanza utilizando las TIC?

EVALUACIÓN:**PRODUCTO (S)**

Lista de cotejo.

Hoja con preguntas.
Mapa Cognitivo de aspectos comunes.
Cuadro de doble entrada.
Presentación en Power Point.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
ESCUELA PRIMARIA “BENITO JUÁREZ”
C.C.T. 21EPR0399F
TALLER “MOODLE, ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN CLASE”



DOCENTES DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA

EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

PRODUCTO A EVALUAR: Mapa cognitivo “Nativos e inmigrantes digitales”, cuadro de doble entrada “Estándares de competencia en TIC para docentes”

INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
PUNTUALIDAD: los productos “nativos e inmigrantes digitales” y Estándares de competencias en TIC” fueron entregados en el tiempo asignado para la actividad.			
PRESENTACIÓN: Fueron presentados se manera limpia, ordenada y de manera adecuada.			
CONTENIDO Y COHERENCIA: Sus contenidos abordaron el tema de una manera coherente.			
PRESENTACIÓN ORAL: Fluidez oral, tono de voz adecuado, lenguaje no verbal adecuado.			

Fase:	1 Incorporación	No. De sesión:	2	Fecha:	
Objetivo:	Conocer el valor didáctico de las TIC e incorporarlas al plan de estudios.				
Competencia:	Aprendizajes Esperados:	Materiales:			
Distingue las características y la función didáctica de las TIC.	Conoce las características y función didáctica de las TIC.	- Equipo de cómputo y proyector instalado en el salón de clases. - implementación estratégica de tecnología en el aula” de Adriana Favieri - Formación docente para el uso didáctico de las TIC con la implementación de los modelos SAMR y TPACK -Laptop, Smartphone o tableta.			
Nombre de la actividad:	MODELOS PARA LA INTEGRACIÓN DE LA TECNOLOGÍA.				
Secuencia didáctica (actividades)	Tiempo:			120 minutos	
INICIO: Sensibilización: Se iniciará con la actividad “Armonía para el aprendizaje” <ol style="list-style-type: none"> I. Se pide a los participantes que se sienten en su silla, en una postura cómoda, con la columna recta y apoyando los pies sobre el piso. II. Se dan las siguientes instrucciones a los participantes. <ol style="list-style-type: none"> 1.- Colocar las palmas de sus manos sobre sus piernas, de forma tal que las palmas de las manos queden hacia arriba. 2.- Cerrar por un momento los ojos y, mientras, prestar atención a su respiración. 3.- Tomar aire y terminar de inhalar hasta contar hasta diez lenta y suavemente; retener el aire mientras cuentan hasta diez. 4.- Exhalar el aire contando hasta diez y quedarse sin aire mientras cuentan hasta diez III. Este ejercicio se puede complementar solicitando a los participantes que repitan, mientras lo realizan, una frase corta como: Me siento bien. IV. Se puede utilizar como apoyo un fondo musical que invite a meditar. 					

DESARROLLO:

- 1.- se solicita al grupo que se integre por equipos, tomando en cuenta la organización de la sesión anterior con el fin de presentar su presentación de diapositivas “Estándares de competencia en TIC para docentes”.
- 2.- Se entrega a los docentes el documento impreso “implementación estratégica de tecnología en el aula” de Adriana Favieri.
- 3.- después de la lectura, se selecciona dos expertos para organizar una mesa redonda para hacer exposición del documento entregado con anterioridad.
- 4.- Se permiten los comentarios y preguntas de los dos docentes que no participaron como expertos.
- 5.- Se entrega a los docentes el documento “Formación docente para el uso didáctico de las TIC con la implementación de los modelos SAMR y TPACK”.
- 6.- Se entrega un papel rotafolio a cada equipo para que realice un mapa mental del tema tratado en el documento anterior y lo exponga al otro equipo.

CIERRE:

- Se agradece a los participantes por asistir al taller.
- se solicita que se suban los comentarios de la lectura “Formación docente para el uso didáctico de las TIC con la implementación de los modelos SAMR y TPACK” a un grupo privado de Facebook, creado con anterioridad por el instructor.

EVALUACIÓN:**PRODUCTO (S)**

Lista de cotejo.

- Mapa mental del tema “Formación docente para el uso didáctico de las TIC con la implementación de los modelos SAMR y TPACK”
- Comentarios subidos al grupo privado de Facebook.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
ESCUELA PRIMARIA “BENITO JUÁREZ”
C.C.T. 21EPR0399F
TALLER “MOODLE, ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN CLASE”



DOCENTES DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA

EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

PRODUCTO A EVALUAR: Presentación de diapositivas del tema “Estandares de competencia en TIC para docentes” y mapa mental del tema “Formación docente para el uso didáctico de las TIC con la implementación de los modelos SAMR y TPACK”

INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
PUNTUALIDAD: Los productos “Mapa mental” y “La presentación estándares de competencias en TIC para docentes” fueron entregados en el tiempo asignado para la actividad.			
PRESENTACIÓN: Fueron presentados se manera limpia, ordenada y de manera adecuada.			
CONTENIDO Y COHERENCIA: Sus contenidos abordaron el tema de una manera coherente.			
PRESENTACIÓN ORAL: Fluidez oral, tono de voz adecuado, lenguaje no verbal adecuado.			

Fase:	2 Descubrir	No. De sesión:	1	Fecha:	
Objetivo:	Conocer el valor didáctico de las TIC e incorporarlas al plan de estudios.				
Competencia:	Aprendizajes Esperados:	Materiales:			
Reconoce las características de Moodle y sus posibilidades pedagógicas.	Conoce las características de Moodle y sus posibilidades pedagógicas.	- Hojas impresas con las pantallas de Moodle - Bolígrafos - Archivos digitales - Equipo de cómputo, laptop o tableta.			
Nombre de la actividad:	LOS ELEMENTOS QUE COMPONEN MOODLE				
Secuencia didáctica (actividades)	Tiempo:			120 minutos	
INICIO: Sensibilización: Se iniciará la sesión con una actividad energizante. 1.- Se solicita a los docentes participantes que se paren de puntitas mientras canta la canción “de puntitas sobre los tulipanes”. Luego se cambia de canción y el movimiento a “caminar a través de los tulipanes” “corriendo a través de los tulipanes” y finalmente “pisoteando a través de los tulipanes”. 2.- Los participantes se detienen, levantan los brazos y respiran profundamente al mismo tiempo, luego se les pido que se doblen rápidamente por la cintura, bajando los brazos como si fueran a tocar sus pies, mientras exhalan el aire de sus pulmones, se repite tres veces.					
DESARROLLO: 1.- Se proporciona a los integrantes la dirección en internet, nombre y contraseña de los usuarios creados con anterioridad en la plataforma Moodle. 2.- Se entrega al integrante una impresión con la pantalla principal de Moodle, en la cual irá señalando los nombres de cada una de sus partes y funciones. 3.- se vuelve a entregar al participante una serie de pantallas impresas de cada uno de los pasos para gestionar un curso. 4.- Se le entregará al participante los archivos necesarios para crear un curso.					

- 5.- Al terminar de señalar las partes del tablero de Moodle, se le explicara cuales son los pasos para crear cuentas de usuario para sus alumnos.
- 6.- al término de la explicación, se le solicitará al participante que de alta un número determinado de cuentas para sus alumnos.
- 7.- Se explica al participante los pasos necesarios para crear un curso y la forma de subir archivos a la plataforma, editar tópicos, asignar límites de días y horarios del curso, asignar tipos de tarea.
- 8.- Al término de la explicación, se le solicitará al participante que de alta un curso haciendo uso de los archivos que se le entregaron al inicio de la clase.

CIERRE:

- Se agradece a los participantes por asistir al taller.
- se solicita que se suban los comentarios de la lectura “.

EVALUACIÓN:

PRODUCTO (S)

Lista de cotejo.

- Apuntes realizados sobre las hojas proporcionadas a los participantes.
- Práctica de creación de clase.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
ESCUELA PRIMARIA “BENITO JUÁREZ”
C.C.T. 21EPR0399F
TALLER “MOODLE, ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN CLASE”



DOCENTES DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA

EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

PRODUCTO A EVALUAR: Apuntes realizados sobre las impresiones de las pantallas de Moodle. Y practica de creación de clase.

INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
PUNTUALIDAD: Los productos “Apuntes realizados sobre las impresiones de pantallas de Moodle y práctica de creación de curso” fueron entregados en el tiempo asignado para la actividad.			
PRESENTACIÓN: Fueron presentados se manera limpia, ordenada y de manera adecuada.			
CONTENIDO Y COHERENCIA: Sus contenidos abordaron el tema de una manera coherente.			
PRESENTACIÓN ORAL: Fluidez oral, tono de voz adecuado, lenguaje no verbal adecuado.			



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
 ESCUELA PRIMARIA “BENITO JUÁREZ”
 C.C.T. 21EPR0399F
 TALLER “MOODLE, ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN CLASE”



DOCENTES DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA

Fase:	2 Descubrir	No. De sesión:	2	Fecha:	
Objetivo:	Conocer el valor didáctico de las TIC e incorporarlas al plan de estudios.				
Competencia:	Aprendizajes Esperados:	Materiales:			
Reconoce las características de Moodle y sus posibilidades pedagógicas.	Conoce las características de Moodle y sus posibilidades pedagógicas.	- Pelota de plástico			
Nombre de la actividad:	BUENAS PRACTICAS CON MOODLE				
Secuencia didáctica (actividades)	Tiempo:			120 minutos	
INICIO:					
Sensibilización: Se iniciará la sesión con una actividad energizante.					
1.- Se solicita a los participantes que se paren en círculo y se les proporciona una pelota de plástico la cual deben rebotar en el aire lo más que puedan mediante las siguientes reglas.					
- Ningún participante puede pegarle al balón dos veces seguidas.					
- La pelota no debe tocar el piso.					
- Antes de que se le pueda pegar a la pelota al azar, debe ser rebotada por todos los participantes del círculo una vez.					
- El participante que hace un mal pase, debe compartir algo de lo que haya aprendido en el taller.					
DESARROLLO:					
1.- Se retoma el documento “Formación docente para el uso didáctico de las TIC con la implementación de los modelos SAMR y TPACK.					
2.- Diseño de una secuencia didáctica, tomando como referencia un tema del bloque 1 de la asignatura español en nivel de acuerdo al modelo SAMR.					

CIERRE:

- Se solicita a los participantes que diseñen el curso en la plataforma Moodle, y lo presenten en la siguiente clase.
- Se agradece a los participantes por asistir al taller

EVALUACIÓN:**PRODUCTO (S)**

Lista de cotejo.

- Secuencia didáctica.
- Práctica de creación de clase.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
ESCUELA PRIMARIA “BENITO JUÁREZ”
C.C.T. 21EPR0399F
TALLER “MOODLE, ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN CLASE”



DOCENTES DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA

EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

PRODUCTO A EVALUAR: Secuencia didáctica, y practica de creación de clase.

INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
PUNTUALIDAD: Los productos “secuencia didáctica” y “creación de curso” fueron entregados en el tiempo asignado para la actividad.			
PRESENTACIÓN: Fueron presentados se manera limpia, ordenada y de manera adecuada.			
CONTENIDO Y COHERENCIA: Sus contenidos abordaron el tema de una manera coherente.			
PRESENTACIÓN ORAL: Fluidez oral, tono de voz adecuado, lenguaje no verbal adecuado.			

APENDICES

(Apéndice A) CUESTIONARIO APLICADO A LOS DOCENTES



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 212 TEZIUTLAN
SUB SEDE REGIONAL HUIXCOLOTLA
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA



ENCUESTA DIRIGIDA A MAESTROS DE SEXTO GRADO DE
PRIMARIA

PROPÓSITO:

Identificar las estrategias de enseñanza aplicadas por el docente, para propiciar el aprendizaje de los alumnos, haciendo uso de los medios tecnológicos instalados en el aula.

1.- Genero

- Hombre
 Mujer

2.- Edad: 37

3.- Experiencia docente

- a) Menor a 5 años
 de 5 a 9 años
c) de 10 a 19 años
d) de 20 años en adelante.

4.- ¿Cuál es su preparación escolar?

Licenciatura en Educación
Primaria

5.- ¿Qué herramientas visuales utiliza para impartir sus clases?

Pizarra blanca, pizarra
electrónica

6.- ¿Su salón cuenta con dispositivos electrónicos? ¿cuáles?

Si, cuenta con
equipo de multimedia

7.- ¿En su planeación toma en cuenta el uso de los dispositivos electrónicos?

En algunas ocasiones

8.- ¿Utiliza algún programa o plataforma educativa como apoyo para dar su clase?

¿cuál? Si, pertenezco a un
grupo de whatsapp en donde
se comparte material

9.- ¿En qué asignatura los utiliza con mayor frecuencia?

Matemáticas

10.- ¿Cuántas veces a la semana los utiliza para dar su clase?

Una vez a la semana
aproximadamente

11.- ¿Qué actitud toman sus alumnos cuando imparte su clase utilizando los dispositivos electrónicos?

Positiva hacia las
actividades

12.- De acuerdo a las actividades realizadas en clase utilizando los dispositivos electrónicos ¿Qué estrategias o actividades considera que favorecen y cuales no favorecen para que su alumno logre un aprendizaje significativo?

Favorable:

No favorable:

AGOSTO DE 2018



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 212 TEZIUTLAN
SUB SEDE REGIONAL HUIXCOLOTLA
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA



ENCUESTA DIRIGIDA A MAESTROS DE SEXTO GRADO DE
PRIMARIA

13.- ¿Cómo obtiene las actividades para dar su clase cuando utiliza los dispositivos electrónicos?

Por algunos compañeros que comparten las actividades

14.- ¿cómo son las exposiciones de sus alumnos en clase?

Deficientes porque algunos son tímidos o no investigan los temas

15.- ¿Promueve que los alumnos utilicen las Tics en el aula? ¿cómo?

Pidiendo que investiguen

16.- ¿De qué forma se podría facilitar su búsqueda de actividades para dar su clase?

Al investigar en internet y mediante las redes sociales

Las herramientas tecnológicas están diseñadas para facilitar el trabajo y permitir que los recursos tecnológicos sean aplicados eficientemente intercambiando información y conocimiento dentro y fuera de las instituciones; unos ejemplos de estas herramientas son: Word, Excel, Power Point, Chrome, Facebook, Twitter, WhatsApp, Gmail, Youtube, plataformas educativas, etc.

17.- Mencione que herramientas tecnológicas usa en su vida personal y cómo las usa en su trabajo como docente.

Facebook, WhatsApp, word para comunicarme y compartir material educativo

18.- ¿Interactúa con sus alumnos haciendo uso de alguna herramienta tecnológica? ¿cuál?

No

19.- ¿cómo enriquece el contenido de su clase haciendo uso de los dispositivos electrónicos y las herramientas tecnológicas?

Descargando material

20.- ¿Qué estrategia didáctica utiliza para hacer uso del dispositivo electrónico en clase? "cómo lo utiliza"

Como apoyo para confirmar algún tema

21.- ¿Qué tareas deja a sus alumnos en las que tengan que utilizar dispositivos electrónicos y herramientas tecnológicas e internet?

Investigaciones

22.- ¿cómo realiza la revisión de sus trabajos?

En ocasiones mediante exposiciones o de manera individual.

23.- ¿permite que los trabajos de sus alumnos sean leídos y retroalimentados por sus compañeros de clase? ¿en qué forma?

Si al leer diferentes trabajos de tal manera que se comparen las investigaciones.

AGOSTO DE 2018



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 212 TEZIUTLAN
SUB SEDE REGIONAL HUIXCOLOTLA
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA



ENCUESTA DIRIGIDA A MAESTROS DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA

PROPÓSITO:

Identificar las estrategias de enseñanza aplicadas por el docente, para propiciar el aprendizaje de los alumnos, haciendo uso de los medios tecnológicos instalados en el aula.

1.- Genero

- a) Hombre
- b) Mujer

2.- Edad: 42

3.- Experiencia docente

- a) Menor a 5 años
- b) de 5 a 9 años
- c) de 10 a 19 años
- d) de 20 años en adelante.

4.- ¿Cuál es su preparación escolar?

Lic. en Educación

5.- ¿Qué herramientas visuales utiliza para impartir sus clases?

Proyector, y monitor de la computadora, smartfoms
proyector, smartfoms

6.- ¿Su salón cuenta con dispositivos electrónicos? ¿cuáles?

Computadora, proyector smartfoms

7.- ¿En su planeación toma en cuenta el uso de los dispositivos electrónicos?

Si

8.- ¿Utiliza algún programa o plataforma educativa como apoyo para dar su clase?

¿cuál? YouTube, interactivos enciclopedia, wikipedia plataformas

9.- ¿En qué asignatura los utiliza con mayor frecuencia?

Matemáticas, C. Naturales, Español

10.- ¿Cuántas veces a la semana los utiliza para dar su clase?

Prácticamente diario

11.- ¿Qué actitud toman sus alumnos cuando imparte su clase utilizando los dispositivos electrónicos?

muestran mas interes en el tema y mejor disposicion por participar

12.- De acuerdo a las actividades realizadas en clase utilizando los dispositivos electrónicos ¿Qué estrategias o actividades considera que favorecen y cuales no favorecen para que su alumno logre un aprendizaje significativo?

Favorable: actividades mas atractivas para los alumnos

No favorable: No todas tienen acceso a internet

AGOSTO DE 2018



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 212 TEZIUTLAN
SUB SEDE REGIONAL HUIXCOLOTLA
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA



ENCUESTA DIRIGIDA A MAESTROS DE SEXTO GRADO DE
PRIMARIA

13.- ¿Cómo obtiene las actividades para dar su clase cuando utiliza los dispositivos electrónicos?

Previamente se revisa el material disponible en internet y se seleccionan las que logren los aprendizajes esperados

14.- ¿cómo son las exposiciones de sus alumnos en clase?

Por lo regular con presentaciones power point.

15.- ¿Promueve que los alumnos utilicen las Tics en el aula? ¿cómo?

Si en primer lugar dejando que ellos manipulen el equipo de cómputo del salón y usando su celular

16.- ¿De qué forma se podría facilitar su búsqueda de actividades para dar su clase?

teniendo un menú previo donde se encuentren las actividades

Las herramientas tecnológicas están diseñadas para facilitar el trabajo y permitir que los recursos tecnológicos sean aplicados eficientemente intercambiando información y conocimiento dentro y fuera de las instituciones; unos ejemplos de estas herramientas son: Word, Excel, Power Point, Chrome, Facebook, Twitter, WhatsApp, Gmail, Youtube, plataformas educativas, etc.

17.- Mencione que herramientas tecnológicas usa en su vida personal y cómo las usa en su trabajo como docente.

Todas las anteriores

18.- ¿Interactúa con sus alumnos haciendo uso de alguna herramienta tecnológica? ¿cuál?

Correo electrónico, whats App.

19.- ¿cómo enriquece el contenido de su clase haciendo uso de los dispositivos electrónicos y las herramientas tecnológicas?

Permitiendo a los alumnos participar y usar dispositivos electrónicos

20.- ¿Qué estrategia didáctica utiliza para hacer uso del dispositivo electrónico en clase? "cómo lo utiliza"

Se designa para participar se hace a través de una aplicación que se denomina "una ruleta"

21.- ¿Qué tareas deja a sus alumnos en las que tengan que utilizar dispositivos electrónicos y herramientas tecnológicas e internet?

Elaboración de presentaciones de power point, hacer un resumen de un texto en word, copiar una imagen o mapa en word, etc

22.- ¿cómo realiza la revisión de sus trabajos?

algunas veces traen sus archivos o productos y se presentan al grupo, otros los envían por correo.

23.- ¿permite que los trabajos de sus alumnos sean leídos y retroalimentados por sus compañeros de clase? ¿en qué forma?

Si - cuando hacen sus exposiciones utilizando el equipo de cómputo.

AGOSTO DE 2018



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 212 TEZIUTLAN
SUB SEDE REGIONAL HUIXCOLOTLA
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA



ENCUESTA DIRIGIDA A MAESTROS DE SEXTO, GRADO DE PRIMARIA

PROPÓSITO:

Identificar las estrategias de enseñanza aplicadas por el docente, para propiciar el aprendizaje de los alumnos, haciendo uso de los medios tecnológicos instalados en el aula.

1.- Genero

- a) Hombre
- b) Mujer

2.- Edad: 31

3.- Experiencia docente

- a) Menor a 5 años
- b) de 5 a 9 años
- c) de 10 a 19 años
- d) de 20 años en adelante.

4.- ¿Cuál es su preparación escolar?

Licenciatura en Educación Primaria Intercultural

5.- ¿Qué herramientas visuales utiliza para impartir sus clases?

Elabora mapas conceptuales, cuadros sinópticos acerca del tema

6.- ¿Su salón cuenta con dispositivos electrónicos?

¿cuáles? Si computadora

7.- ¿En su planeación toma en cuenta el uso de los dispositivos electrónicos?

En ocasiones, solo que no hay proyectores que nos presten para trabajar en el aula

8.- ¿Utiliza algún programa o plataforma educativa como apoyo para dar su clase?

¿cuál? Estoy en grupos de Facebook y whatsapp donde se comparte material y estrategias

9.- ¿En qué asignatura los utiliza con mayor frecuencia?

C.N o Geo

10.- ¿Cuántas veces a la semana los utiliza para dar su clase?

En ocasiones se observan videos

11.- ¿Qué actitud toman sus alumnos cuando imparte su clase utilizando los dispositivos electrónicos?

Las clases son llamativas

12.- De acuerdo a las actividades realizadas en clase utilizando los dispositivos electrónicos ¿Qué estrategias o actividades considera que favorecen y cuales no favorecen para que su alumno logre un aprendizaje significativo?

Favorable: Cuando observamos videos para reafirmar el tema

No favorable: Cuando los alumnos se comparten algunos videos y lo quieren ver en su tablet o celular ya que no todas cuentan con un dispositivo



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 212 TEZIUTLAN
SUB SEDE REGIONAL HUIXCOLOTLA
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA



ENCUESTA DIRIGIDA A MAESTROS DE SEXTO GRADO DE
PRIMARIA

13.- ¿Cómo obtiene las actividades para dar su clase cuando utiliza los dispositivos electrónicos?

Por recomendaciones o al analizar las deficiencias de los alumnos

14.- ¿cómo son las exposiciones de sus alumnos en clase?

15.- ¿Promueve que los alumnos utilicen las Tics en el aula? ¿cómo?

cuando pido que investiguen

16.- ¿De qué forma se podría facilitar su búsqueda de actividades para dar su clase?

Pues en los grupos que mencione ahí se comparte mucho material

Las herramientas tecnológicas están diseñadas para facilitar el trabajo y permitir que los recursos tecnológicos sean aplicados eficientemente intercambiando información y conocimiento dentro y fuera de las instituciones; unos ejemplos de estas herramientas son: Word, Excel, Power Point, Chrome, Facebook, Twitter, WhatsApp, Gmail, Youtube, plataformas educativas, etc.

17.- Mencione que herramientas tecnológicas usa en su vida personal y cómo las usa en su trabajo como docente.

Word Excel para modificar ó elaborar material Facebook whatsapp para compartir estrategias

18.- ¿Interactúa con sus alumnos haciendo uso de alguna herramienta tecnológica? ¿cuál?

NO

19.- ¿cómo enriquece el contenido de su clase haciendo uso de los dispositivos electrónicos y las herramientas tecnológicas?

Descargando material

20.- ¿Qué estrategia didáctica utiliza para hacer uso del dispositivo electrónico en clase? "cómo lo utiliza"

21.- ¿Qué tareas deja a sus alumnos en las que tengan que utilizar dispositivos electrónicos y herramientas tecnológicas e internet?

investigaciones

22.- ¿cómo realiza la revisión de sus trabajos?

Calificando libretas donde se escribe lo investigado

23.- ¿permite que los trabajos de sus alumnos sean leídos y retroalimentados por sus compañeros de clase? ¿en qué forma?

Si, cada uno lee lo investigado, comparamos, analizamos.

AGOSTO DE 2018

(Apéndice B) CUESTIONARIO APLICADO AL DOCENTE



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 212 TEZIUTLAN
SUB SEDE REGIONAL HUIXCOLOTLA
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA



ENCUESTA DIRIGIDA A MAESTROS DE QUINTO GRADO
DE PRIMARIA

PROPÓSITO:

El propósito de este cuestionario es observar el nivel de conocimiento y su habilidad en la utilización del dispositivo electrónico (Tablet, Smartphone, equipo de cómputo, etc.) y el uso de estrategias en la alfabetización digital del maestro.

Instrucciones:

Seleccione la respuesta correcta de cada pregunta. Nota: Sólo puede seleccionar una

CONOCIMIENTO

1.- De los siguientes programas ¿cuáles son un sistema operativo?

- a) Windows, IOS, Android, Linux.
- b) Word, Excel, Power point.
- c) Facebook, Chrome, WhatsApp.

2.- ¿Qué es una App?

- a) Una aplicación para PC.
- b) Un juego para tu Xbox
- c) Un programa para tablets, Smartphone, etc.

3.- ¿Cuál de estas páginas en internet es un motor de búsqueda?

- a) Google
- b) Facebook
- c) Gmail

4.- ¿Qué es un dispositivo digital?

- a) Tablet, Smartphone, Smart TV, PC, Laptop.
- b) Un reloj que contiene una agenda digital.
- c) P2P, Xbox, Nintendo.

5.- ¿Cuál de estos programas es un procesador de palabras?

- a) Google Chrome.
- b) WhatsApp.
- c) Word.

6.- ¿Cuál de estas plataformas conoce?.
seleccione las necesarias.

- a) Edmodo
- b) Moodle
- c) EDU 2.0
- d) Pixtoome
- e) No las conozco

7.- ¿Qué dispositivos digitales tiene en casa?

Laptop
P2P

USO DE LA TECNOLOGÍA EN CLASE.

Instrucciones: Puede seleccionar más de una opción que coincida en su caso.

1.- ¿Cómo tiene acceso a internet?

- a) Tablet
- b) Smartphone
- c) Computadora Personal
- d) No tengo

3.- ¿Tiene correo electrónico?

- a) Si
- b) No

5.- ¿Tiene WhatsApp?

- a) Si
- b) No

(APÉNDICE C) CUESTIONARIO APLICADO A LOS ALUMNOS

5º Grupo "A"



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 212 TEZIUTLAN
SUB SEDE REGIONAL HUIXCOLOTLA
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA



ENCUESTA DIRIGIDA A ALUMNOS DE QUINTO GRADO
DE PRIMARIA

El propósito de este cuestionario es conocer el nivel de conocimiento y el uso responsable de las tecnologías de la información y comunicación (TIC's) en el alumno.

Instrucciones:

Selecciona la respuesta correcta de cada pregunta. Nota: Sólo puedes seleccionar una

CONOCIMIENTO

1.- De los siguientes programas ¿cuáles son un sistema operativo?

- a) Windows, IOS, Android, Linux. X
- b) Word, Excel, Power point.
- c) Facebook, Chrome, WhatsApp.

2.- ¿Qué es una App?

- a) Una aplicación para PC. ✓
- b) Un juego para Xbox
- c) Un programa para tablets, Smartphone, etc.

3.- ¿Cuál de estas páginas en internet es un motor de búsqueda?

- a) Google ✓
- b) Facebook
- c) Gmail

4.- ¿Qué es un dispositivo digital? ✓

- a) Tablet, Smartphone, Smart TV, PC, Laptop.
- b) Un reloj que contiene una agenda digital.
- c) P2P, Xbox, Nintendo.

5.- ¿Cuál de estos programas es un procesador de palabras? ✓

- a) Google Chrome.
- b) WhatsApp.
- c) Word.

6.- ¿Qué dispositivos digitales tienes en casa?

- a) SmartPhone
- b) Tablet
- c) Lap Top
- d) Computadora

USO DEL TIEMPO

Instrucciones: Puedes seleccionar más de una opción que coincida en tu caso.

1.- ¿Cómo tienes acceso a internet?

- a) Tablet
- b) Smartphone
- c) Computadora Personal
- d) No tengo

2.- ¿Qué buscas en internet?

- a) Juegos
- b) Música
- c) Videos
- d) información para realizar la tarea.

3.- ¿Tienes correo electrónico?

- a) Si
- b) No

4.- ¿Tienes perfil en Facebook?

- a) Si
- b) No

5.- ¿Tienes WhatsApp?

- a) Si
- b) No

6.- ¿Cuánto tiempo dedicas para contestar tus mensajes en el día?

Indica tu tiempo en minutos u horas

50 minutos o 1 hora

7.- La mayoría del tiempo ¿Para qué utilizas tu dispositivo digital?

- a) Hacer tareas.
- b) Jugar.
- c) Escuchar Música.
- d) Ver videos.
- e) Chatear (Whatsapp, Facebook, Messenger).

REFERENCIAS

- Ander Egg, E. (2011). *Aprender a investigar: Nociones básicas para investigación social*. Córdoba, Brujas.: Brujas.
- Ander-egg, E. (S/A). *El taller una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
- Arvizú Barrón, E., Jikménez Sánchez, L., Jiménez Velázquez, M., Quispe Limaylla, A., Villa Issa, M., & Ávila Dorantes, J. (2014). Analisis de producción y comercialización de hortalizas: caso del mercado de Huixcolotla, Puebla. *Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas* , 687-694.
- Belloch Ortí, C. (20 de 09 de 2006). *Las tecnologías de la Información y Comunicación (T.I.C.)*. Obtenido de Universidad de Valencia: <https://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf>
- Betancourt J., R., Guevara M., L. N., & Fuentes R., E. M. (2011). *El Taller como estrategia didáctica, sus y sus componentes para el desarrollo de un proceso de cualificación en tecnologías de la información y la comunicación (TIC) con docentes de lenguas extranjeras. caracterización y retos*. Bogotá, D.C.: Universidad de la Salle.
- Fernández, A. (17 de 05 de 2010). Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en internet. Universidad complutense de Madrid, Madrid, España.
- Flechsig, K.-H., & Schiefelbein, E. (2003). *Veinte Modelos Didácticos para América Latina*. Washington: OEA, Interamer Digital.
- García Romero, F. (2011). *Influcia de las TIC en el aprendizaje significativo*. La Rioja: UNIR, Universidad Nacional de la Rioja.
- González Carril, E. E. (2015). *Creación de cursos virtuales utilizando Moodle*. Aguadilla, Puerto Rico: Creative Commons.
- Gutiérrez, C. L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: Conceptos, ideas y posibles limitaciones. *Educación y Tecnología* , 111-122.
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mexico, D.F. : McGraw-Hill / Interamericana editores, S.A. de C.V.
- Hernández, H. C. (2008). *Pedagogía y prácticas educativas*. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Jonassen, D. (1998). Computadores como herraminetas de la mente. *Tech Trends*, 24-32.
- Medina R., A., & Salvador M., F. (2009). *Didáctica General* . Madrid: Pearson Educación.
- Nieto Gil, J. M. (2005). *Evaluación sin Exámenes*. Madrid: CCS, Alcalá.
- Papalia, D. E., Duskin Feldman, R., & Martorell, G. (2012). *Desarrollo Humano*. Mexico, D.F.: McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A de C.V.
- Prat Ambrós, Q., & Camerino Foguet, O. (2012). Las Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento TAC en la educación física, la WebQuest como recurso didáctico. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 44-53.

- RAE, R. (18 de 08 de 2018). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de <http://dle.rae.es/?id=FdHOWng>
- Sanhueza, G. (2013). *PEDAGOGÍA DEL OPRIMIDO: FUNDAMENTOS DE LA OBRA Y LEGADO DE PAULO FREIRE*. Santiago: País proactivo .
- Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje, Una perspectiva educativa, sexta edición*. Carolina del Norte: Pearson Educación, México.
- Secretaría de Educación Pública. (2012). *Programas de Estudio 2011 guía para el maestro, Sexto Grado*. México, D.F.: CONALITEG.
- Universidad de Alicante. (2014). *Comunicación virtual*. Alicante : Biblioteca Universitaria, Universidad de Alicante.
- Valdez Alejandro, F. J. (2012). Teorías educativas y su relación con las tecnologías de la información y de. *XVII congreso internacional de contaduría administración e informática*. (págs. 5-14). México D. F.: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Vidal Puga, M. d. (2006). Investigación de las TIC en la educación. *Revista Latinoamericana De Tecnología Educativa*, 539-545.