



Universidad Católica Andrés Bello
Vicerrectorado Académico
Maestría en Comunicación para el Desarrollo Social
Programa de Postgrado en Comunicación Social y Publicidad

**Educación para el uso reflexivo de las Tecnologías de la
información y la comunicación en la Unidad Educativa
Nacional 23 de Enero, años escolar 2016-2017**

Presentado por: **Scarlet Clemente**

Para optar al título de Magíster en Comunicación para el Desarrollo Social

Tutor: Dr. Gustavo Hernández Díaz

Caracas, marzo de 2017

CARTA DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Prof. Eduardo Valero

Director

Postgrado en Comunicación Social

Presente

Estimado Director:

Me dirijo a usted en la oportunidad de hacer de su conocimiento, mi aceptación para orientar al Lic. Scarlet Clemente en el desarrollo de su Trabajo de Grado titulado:

Propuesta de diseño teórico-metodológico para el uso reflexivo de las tecnologías de la información, en el sistema escolar venezolano.

Estudio de Casos: Unidad Educativa Nacional 23 de Enero.

Igualmente, le informo que he leído y revisado el referido proyecto y que cuenta con mi aprobación para ser suscrito como Trabajo de Grado.

Profesor: Dr. Gustavo Hernández Díaz

Cédula de identidad: 6.094.797

Caracas, 27 de marzo de 2017

Nota: se anexan tres (3) ejemplares del trabajo de grado

AGRADECIMIENTO

A Dios que me guía, me permite avanzar en toda circunstancia y me otorga la fuerza para alcanzar todo aquello que me propongo.

A mi madre Nayibe Rangel, veladora de cada uno de mis sueños. Gracias por tu fuerza y por tu fe, todo lo que alcanzo tiene inicio y fin en ti. A mi padre Héctor Ayala, acaso el hombre más fiel, contar contigo es de los más grandes regalos que me dio la vida. A mi hermana Génesis Ayala, cada paso que doy es pensando en ser ejemplo, lo sabes: Vivo orgullosa de ti.

A mi abuela Isabel, piedra angular de mi ser, mis procesos y de la mujer que soy hoy. A mi familia, tan dicharachera como amorosa, siempre el motor de mi vida.

A todos aquellos que me acompañaron en esta aventura de empezar a prepararme para contribuir -no sé si con un mundo mejor- pero al menos con un espacio más justo.

Fátima e Ivhanova, por mucho, de los mejores seres que he conocido, el mejor regalo que me ha dejado la UCAB y el desarrollo. Con su ejemplo me convenzo que mañana podremos hacer una Venezuela mejor.

A mis profesores a quiénes les declaro admiración infinita: Jesús María Aguirre, Blas Fernández, Héctor Bujanda y otros tantos. Mención especial a mi tutor quien me enamoró de la educomunicación: Dr. Gustavo Hernández Díaz, a usted gracias.

También a mis amigos, los de siempre: Jolysar, mi hermana de vida, porque tu apoyo siempre es incondicional y tu amistad mi talismán. A Nelsón, gracias por ser mi luz en el camino cuando me extravió, tú eres paz. A Adriana mi compañera eterna de esta y todas las tesis. A Ramón, mi compañero de risas y apoyo incondicional. Y a ti Agni, mi compañero, mi socio y el bastión de apoyo en toda circunstancia durante este largo periplo.

Agradecimiento infinito quienes desde la distancia creyeron en mí, más de lo que yo misma lo hacía.

Que la vida me alcance para devolverles a todos ustedes un poco de lo mucho que me han dado.

RESUMEN

En Venezuela, en pleno siglo XXI, la educación en medios de comunicación y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) aún no se han incorporado plenamente en los programas del subsistema escolar de primaria.

Aunque durante la última década las instituciones educativas públicas han recibido una dotación de ordenadores y han expandido su infraestructura tecnológica, el proceso de educar digitalmente a las nuevas generaciones se ha basado en la mera capacitación para el manejo efectivo de los aparatos tecnológicos, en detrimento de una preparación integral, donde se transmitan habilidades cognitivas para la vida en la nueva sociedad digital.

La investigación analizó el uso de las TIC en la Unidad Educativa Nacional 23 de Enero, años escolar 2016-2017 mediante la aplicación de 100 encuestas a alumnos del 3er y 4to grado de educación básica.

Por esa razón, este proyecto tiene como finalidad.

Basado en los hallazgos empíricos, así como los antecedentes de la investigación, este estudio presenta un Manual con un diseño teórico-metodológico para el uso reflexivo de las tecnologías de la información en la institución.

Descriptor: Educomunicación, Tecnologías de la información y la comunicación, TIC, educación digital, alfabetización mediática, educación para los medios, Sociedad del Conocimiento.

FICHA METODOLÓGICA

Título	Educación para el uso reflexivo de las Tecnologías de la información y la comunicación en la Unidad Educativa Nacional 23 de Enero, años escolar 2016-2017
Problema	<p>El Estado venezolano ha realizado una importante inversión en dotación tecnológica en planteles públicos. Sin embargo, la educación en medios de comunicación aún no se ha incorporado en los planes y programas del subsistema escolar básico inicial, primaria y media</p> <p>La preocupación gubernamental se ha centrado en lograr un nivel de capacitación técnico en las TIC, dejando de lado el componente pedagógico.</p> <p>Es por ello que se han constatado grandes deficiencias en cuanto a contenidos, falta de creatividad en las actividades a desarrollar por los niños y ausencia de métodos para el análisis del impacto de las TIC.</p>
Objetivo	<p>Proponer un diseño teórico-metodológico para el uso reflexivo de las tecnologías de la información y la comunicación en el sistema escolar venezolano.</p> <p>Estudio de Caso: Unidad Educativa Bolivariana 23 de Enero, año escolar 2016-2017.</p>

<p>Justificación</p>	<p>Con la producción de conocimiento de esta investigación se materializó un aporte para el desarrollo de la Unidad Educativa Nacional “23 de Enero” y sus programas de la educación para los medios.</p> <p>Se prevé que el desarrollo y posterior implementación de la propuesta se traduzca en crecimiento de los alumnos en valores ciudadanos como la responsabilidad, respeto y participación cívica en procesos sociales.</p> <p>Por último, se busca lograr una contribución al servicio de los temas prioritarios del país, ayudando a la democracia y los valores democráticos, a los principios éticos y a un auténtico desarrollo humano.</p>
<p>Antecedentes</p>	<p>Teóricos: Educación para los medios, Educación para los medios digitales, Nuevas alfabetizaciones en el ámbito la Web 2.0, Competencia mediática, Alfabetización mediática y competencia digital, Educación y Sociedad de redes.</p> <p>Empíricos: Estudio para conocer el grado de integración de las TIC en la Enseñanza Secundaria Obligatoria en el País Vasco.</p> <p>Diagnóstico sobre la realidad existente en los Centros Bolivarianos de Informática y telemática (CBIT) del Estado Aragua, en cuanto a la formación pedagógica-tecnológica que poseían los docentes de la institución</p>
<p>Teoría</p>	<p>Sociedad del Conocimiento, mediación tecnológica, constructivismo y aprendizaje significativo.</p>

Diseño	Investigación documental y de campo; método cuantitativo; técnica de estudio: encuesta
Resultados	<p>Los estudiantes reportaron una gran exposición a las TIC en su vida cotidiana, sin embargo, persiste un escaso aprovechamiento en los entornos escolares.</p> <p>Aunque los niños aseguraron que dedican varias horas al día a navegar por internet, señalaron que pocas veces realizan actividades de tipo académico y que además reciben poca supervisión por parte de padres, representantes y docentes.</p> <p>La comunidad estudiantil muestra interés en la utilización de mayor cantidad de recursos digitales en su proceso de formación.</p>
Análisis	<p>En base a los hallazgos empíricos así como los antecedentes de la investigación, se concluye que pese a contar con una adecuada dotación técnica (ordenadores y conexión a internet) no se ha contado con la claridad en el establecimiento de los objetivos pedagógicos ni en las estrategias adecuadas para la incorporación de las TIC en las aulas.</p> <p>En consecuencia, las TIC han terminado ocupando un lugar sin mayor trascendencia en las prácticas educativas de la institución.</p>

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	1
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.2 JUSTIFICACIÓN.....	6
1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	10
II. ANTECEDENTES.....	11
2.1.- Antecedentes teóricos	11
2.1.1 Educación en medios de comunicación en Venezuela durante el período 2005-2010	11
2.1.2 La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores	13
2.1.3 De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0.....	13
2.1.4 Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital	15
2.1.5 Una mirada a la educación en la sociedad de redes	16
2.1.6 Las seis dimensiones en la educación para los medios	16
2.1.7 Las seis dimensiones en la educación para los medios	17
2.1.- Antecedentes empíricos	18
2.2.1.- Investigación: Integración de las TIC en Centros de ESO	18
2.2.2.- Las Tic en Venezuela: Un Diagnostico en el Uso Didáctico de las Tecnologías	20
2.2.3.- Esquema de los antecedentes	21
Marco Contextual	22
Sistema Educativo Venezolano: Estructural general.....	22
III. MARCO TEÓRICO	24
3.1 Introducción	24
3.1.1 TIC, Sociedad de la Información y el nuevo paradigma educativo	25
3.1.2 Educación en la era de las TIC en el contexto Latinoamericano	30
3.1.3 Indicadores y desafíos de integración de las TIC al contexto educativo	34
3.1.4 Principales enfoques teóricos de la Educación mediática en Venezuela	39
3.1.5 Marco jurídico venezolano para la educación en medios	44
3.1.6 Proceso de integración curricular de los medios en el contexto venezolano.....	45

IV. MARCO METODOLÓGICO.....	48
4.1 Consideraciones Generales	48
4.2 Fases de la investigación	49
4.3 Tipo de investigación	50
4.4 Diseño de la Investigación	50
4.5 Método de estudio.....	51
4.6 Técnica de recolección de datos	52
4.7 Población y muestra.....	54
4.8 Fundamentación Teórica.....	54
4.8.1.- Fundamentación teórica del cuestionario	54
4.9 Encuesta	57
4.10 Dimensión del instrumento	59
4.11 Técnica de Análisis de los datos	61
V. RESULTADOS	62
5.1 Datos demográficos	62
5.2.- Principales hallazgos de la encuesta	87
5.3.- Principales hallazgos de la entrevista	89
VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	91
6.1.- Introducción.....	91
6.2 Comparación de los resultados obtenidos con los antecedentes empíricos.....	91
6.2.1 Nuevos Recursos y funcionamiento	92
6.2.2 Formación del profesorado	92
6.2.3 Competencias básicas	92
6.3 Consideraciones finales y propuesta Piloto	93
6.4 Propuesta Piloto.....	94
VII CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	147
VIII REFERENCIAS	154

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Justificación.....	9
Tabla 2: Diferencia entre la educación en medios y la educación en mediaciones	11
Tabla 3: Dimensiones o ámbitos alfabetizadores ante las nuevas formas culturales de la web 2.0.	14
Tabla 4: Modelo de alfabetización integrado para la formación del ciudadano de la sociedad digital . 15	15
Tabla 5: Esquema de antecedentes teóricos y prácticos	21
Tabla 6: Niveles de educación	22
Tabla 7: Dimensiones en la educación para los medios según Martínez de Toda	41
Tabla 8: Estratificación por género (población y muestra)	62
Tabla 9: Estratificación por edad (muestra).....	63
Tabla 10: Integrantes del núcleo familiar	64
Tabla 11: Posesión de artículos tecnológicos en el hogar.....	66
Tabla 12: Opinión sobre internet.....	67
Tabla 13: Sitio de conexión frecuente a internet	68
Tabla 14: Compañía de adultos durante el proceso de conexión a internet	69
Tabla 15: Tipo de páginas visitadas por los encuestados	70
Tabla 16: Frecuencia de conexión a internet	71
Tabla 17: Tiempo diario de conexión a internet	72
Tabla 18: Supervisión de padres a páginas visitadas	73
Tabla 19: Posesión de teléfono con plan de datos	74
Tabla 20: Contenido observado durante navegación por teléfono celular	75
Tabla 21: Posesión de perfiles en redes sociales	76
Tabla 22: Redes sociales donde poseen perfiles	77
Tabla 23: Posesión de computadoras en la escuela	78
Tabla 24: Artículos tecnológicos que posee la escuela	79

Tabla 25: Uso de computadoras en las asignaturas	80
Tabla 26: Asignaturas donde se implementa el uso de las computadoras	81
Tabla 27: Frecuencia de acceso a internet en la escuela	82
Tabla 28: Opinión sobre contenidos digitales interactivos (Presentaciones de Power Point, juegos online, contenido de redes sociales).....	83
Tabla 29: Actividades que les gustaría realizar con contenidos interactivos e internet	84
Tabla 30: Utilización de internet por parte de los profesores fuera del aula	85
Tabla 31: Tecnología de internet empleada por los profesores fuera del aula para comunicarse con los alumnos	86

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Aprendizaje Significativo	29
Gráfico 2: Integrantes del núcleo familiar	65
Gráfico 3: Posesión de artículos tecnológicos en el hogar.....	66
Gráfico 4: Opinión sobre internet.....	67
Gráfico 5: Sitio de conexión frecuente a internet	68
Gráfico 6: Compañía de adultos durante el proceso de conexión a internet	69
Gráfico 7: Tipo de páginas visitadas por los encuestados.....	70
Gráfico 8: Frecuencia de conexión a internet	71
Gráfico 9: Tiempo diario de conexión a internet	72
Gráfico 10: Supervisión de padres a páginas visitadas	73
Gráfico 11: Posesión de teléfono con plan de datos	74
Gráfico 12: Contenido observado durante navegación por teléfono celular	75
Gráfico 13: Posesión de perfiles en redes sociales	76
Gráfico 14: Redes sociales donde poseen perfiles	77
Gráfico 15: Posesión de computadoras en la escuela	78

Gráfico 16: Artículos tecnológicos que posee la escuela	79
Gráfico 17: Uso de computadoras en las asignaturas	80
Gráfico 18: Asignaturas donde se implementa el uso de las computadoras	81
Gráfico 19: Frecuencia de acceso a internet en la escuela	82
Gráfico 20: Opinión sobre contenidos digitales interactivos (Presentaciones de Power Point, juegos online, contenido de redes sociales).....	83
Gráfico 21: Actividades que les gustaría realizar con contenidos interactivos e internet.....	84
Gráfico 22: Utilización de internet por parte de los profesores fuera del aula	85
Gráfico 23: Tecnología de internet empleada por los profesores fuera del aula para comunicarse con los alumnos	86

I. INTRODUCCIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los medios de comunicación han significado un nuevo elemento dentro del entramado del tejido social. De manera particular, las tecnologías de la comunicación y la información (TIC) han experimentado las mayores transformaciones en las últimas décadas protagonizando cambios sociales, económicos e incluso políticos al punto de posicionarse como objetos casi omnipresentes en la vida diaria.

Esta ubicuidad en el caso de las nuevas generaciones, caracterizadas por ser nativos digitales, surge acompañada por un interés inusitado por comprender el manejo técnico de los dispositivos de comunicación, en detrimento de lograr una aproximación reflexiva a estos productos tecnológicos e informativos.

La educación como elemento de preparación básica formal dentro del desarrollo de la niñez y la adolescencia, debe sin lugar a dudas, proveer de herramientas conceptuales que les permitan a los jóvenes deconstruir estos mensajes de manera reflexiva, atendiendo a todas sus dimensiones.

Silvera (2005) citando a la Royal Society of Arts, en su programa de alfabetización informática define la alfabetización digital como: "la acreditación de aquellas destrezas prácticas en tecnologías de la información necesarias para el trabajo, y sin dudas, para la vida diaria".

Otras definiciones caracterizan este proceso más allá del enfoque meramente dirigido a destrezas técnicas e incluyen una indicación sobre la importancia de los ordenadores y de saber utilizarlos en un contexto social. Este enfoque se encuentra más dirigido a desarrollar el aspecto ético del acceso a la información digital y su procesamiento de manera reflexiva.

La llamada "Educación para los medios" surge entonces como una herramienta para ayudar a conocer elementos propios del discurso massmediático y

sus formatos digitales, entendiendo su origen, su función como representación cultural y potenciando su aprovechamiento de manera creativa.

Martínez de Toda (1998) sostiene que la educación para los medios es un proceso que busca formar en el sujeto estas dimensiones educativas: que sea alfabetizado mediáticamente, consciente, activo, crítico, social y creativo, pero entendidas según las teorías más recientes. De manera que permita a los ciudadanos participar de manera plena en la cultura popular contemporánea.

Dentro de los entornos educativos tradicionales, se suele realizar el abordaje del retraso tecnológico de la educación formal con respecto a la vida y posibilidades fuera de las aulas. En muchos casos se compara el número, tipo de dispositivos y posibilidades de acceso de los que disponen los alumnos dentro y fuera de la escuela.

Sin embargo, el proceso de educar digitalmente a las nuevas generaciones en pleno siglo XXI, debe apartarse de la mera capacitación para el manejo efectivo de los dispositivos tecnológicos, para dar paso a una preparación integral, donde se transmitan habilidades cognitivas para la vida en la nueva sociedad digital.

Si bien es cierto que en la actualidad los niños y jóvenes entran en contacto con los medios mucho antes de asistir por primera vez a la escuela, y adquieren una instrucción informal básica; el principal ámbito de alfabetización digital deben ser las instituciones educativas formales.

La educación para los medios se erige entonces como una necesaria columna vertebral del proceso de recepción reflexiva de los contenidos de los medios de comunicación digitales. Y debe ser articulada con el desarrollo de la capacidad productiva y creativa de los alumnos.

El reduccionismo tecnológico de los constructores de las políticas educativas, ha sido catalogado por los estudiosos de las TIC como uno de los peligros que amenaza a los nuevos medios de comunicación digitales.

Siguiendo a Camps (2009), el proceso de alfabetización digital debe ser el desarrollo de una capacidad crítica para discernir los buenos mensajes de los que no lo son; y además, para poder transmitir esa capacidad. Los profesores y los padres han de conocer primero a qué están expuestos sus hijos y alumnos, para brindarles instrumentos que promuevan la reflexión y de ser necesaria la defensa de posibles influencias nocivas.

En el continente europeo la alfabetización digital y mediática (Media Literacy) se ha convertido en un elemento de prioridad. Desde diciembre de 2009, el Parlamento Europeo ha recomendado a sus países miembros la puesta en marcha de una asignatura denominada “Educación Mediática” en los colegios, escuelas y otros colectivos sociales.

La recomendación de los europarlamentarios persigue que esta nueva asignatura fomente las producciones mediáticas de los escolares, de forma que los alumnos se conviertan en usuarios activos de los medios, superando las actitudes pasivas y de meros espectadores (Aguaded, 2009: 7).

En América Latina por su parte, siguiendo a Martínez de Toda (2011) la educación para los medios emerge en los años 1960 de la mano de la Unesco y otros; y de manera particular prevaleció su uso especialmente en los años 1970 con la lectura crítica contra la ideología capitalista.

Para el año 2013, según datos de la encuesta Tendencias Digitales el número de personas conectadas a Internet en América Latina era de 250 millones, lo que equivalía a 42% del total de la población de la región.

El más reciente desarrollado por la Cepal titulado “Estado de la banda ancha 2016 en América Latina y el Caribe” refleja que el número de hogares conectados a internet en la región creció un 14,1% como promedio de 2010 a 2015, alcanzando el 43,4% del total de los hogares en el último año, valor que casi duplica el de 2010.

Además, se dio a conocer que en 2015 54,4% de los habitantes de América Latina y el Caribe usó internet, lo que representó importantes mejoras en cuanto a accesibilidad.

En Venezuela a través del Ministerio del Poder Popular para la Ciencia y Tecnología, desde el año 2000 se oficializó el uso de Internet como prioritario para el desarrollo cultural, económico, social y político de la nación. Mediante el Decreto 825 se declara que el Ejecutivo Nacional debe velar por el cumplimiento del mencionado precepto constitucional.

El Estado ha incorporado en su marco jurídico educativo y comunicacional un conjunto de artículos para establecer la necesidad de formar para la recepción crítica de los medios masivos en la población. Esto quedó evidenciado en la nueva Ley Orgánica de Educación y en la Ley de Responsabilidad Social en Radio y Televisión.

Estas normas se presentan como un fundamento jurídico para la implementación de la pedagogía de los medios en el sistema educativo.

El artículo 108 de la Constitución Nacional de Venezuela establece:

“Los medios de comunicación social, públicos y privados, deben contribuir a la formación ciudadana. El Estado garantizará servicios públicos de radio, televisión y redes de bibliotecas y de informática, con el fin de permitir el acceso universal a la información. Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca la ley” (1999:17).

La formación de ciudadanos críticos ante los mensajes emitidos a través de los medios de comunicación se sostiene como política pública articulada entre el Estado y la ciudadanía. Sin embargo, la educación para el uso de estos medios es un área que no se ha explorado de manera suficiente en el país, aunque sí está regulada en las leyes.

Aun cuando se han realizado esfuerzos importantes a nivel de investigación, existe poca información sistematizada sobre la enseñanza de los medios en ambientes educativos en el sistema escolar institucionalizado.

En Venezuela, en pleno siglo XXI, la educación en medios de comunicación aún no se ha incorporado en los planes y programas del subsistema escolar básico inicial, primaria y media (Hernández 2010: 9).

Diversos teóricos han planteado la necesidad de formar al personal docente para lograr un correcto desarrollo de la disciplina de educomunicación.

La investigadora Luisa Torrealba señala que en Venezuela únicamente existe un solo curso de postgrado dictado por la Universidad Central de Venezuela, que se especializa en formar a comunicadores y educadores en el uso creativo y educativo de los medios. Y no se han impulsado más esfuerzos para el desarrollo de otros estudios de cuarto nivel en el área.

Adicionalmente, la educación “para los medios tradicionales” es la que se ha implementado en los contenidos académicos del currículo escolar venezolano. Sin embargo, la educación “por y para los medios digitales” debe revestirse de otras características que otorguen más importancia a las dimensiones social, creativa y consciente de los estudiantes.

Siguiendo a Hernández (2010) las experiencias de educación sobre los medios de comunicación en Venezuela han priorizado la enseñanza de la televisión debido a su impacto en el sector sociocultural, y en el modo de construcción del imaginario simbólico. Sin embargo, se ha relegado el estudio de los medios electrónicos.

Por esta razón, y ante la creciente preocupación gubernamental por lograr un nivel de capacitación técnico en las instancias educativas, dejando de lado el componente comunicativo, surge la necesidad de desarrollar una propuesta teórico-metodológica para el uso reflexivo de las tecnologías de la información en el sistema escolar venezolano, basado en las necesidades y características propias de nuestro contexto social.

Más allá de criticar la pasividad de los productores de políticas públicas en materia de educación en medios, así como condenar o censurar los contenidos

emanados por los medios digitales; la investigación persigue desarrollar un proceso de evaluación sistemático y acucioso que logre dar forma a una propuesta que se adecue a las necesidades educomunicacionales de la sociedad contemporánea

En definitiva, lograr un público activo bien educado, con una actitud respecto al contenido y métodos de análisis de los medios digitales, repercutirá en la exigencia de una mejor calidad de contenidos y disminuirá las posibilidades de manipulación dando paso a la formación de creadores críticos y reflexivos.

1.2 JUSTIFICACIÓN

Los sistemas educativos han debido enfrentar los cambios culturales desprendidos de la integración de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el sistema de enseñanza.

La inmersión de las nuevas generaciones en la cultura digital ha sido entendida de manera casi exclusiva desde el punto de vista del consumo de productos y servicios de tecnología, dejando a un lado las implicaciones en materia de valores y posicionamientos críticos.

La educación para los medios de comunicación surge entonces con la intención de ayudar a lograr una comprensión crítica de los mensajes mediáticos a los que la colectividad se encuentra expuesta en todas las situaciones de la vida cotidiana.

Esta facilidad de acceso a toda clase de informaciones por parte de las nuevas generaciones, hace necesario proteger a los niños y jóvenes de contenidos con altas cargas de violencia, pornografía, amenazas a la seguridad personal, entre otros. Para esto, se necesita desarrollar en ellos una capacidad crítica para discernir sobre las enormes cantidades de información recibida.

Las instituciones educativas necesitan lograr la formación de ciudadanos capaces de reconocer que los medios no son un fiel reflejo de la realidad, sino que son representaciones y construcciones subjetivas de ella. Los docentes deben estar capacitados para reconocer su lenguaje y promover una cualificación autónoma y crítica en sus alumnos.

Los estudiantes deben ser sujetos creativos capaces de construir mensajes originales y al mismo tiempo analizarlos críticamente. Además se debe apuntar a la construcción de ciudadanos aptos para la sociedad y comprometidos con sus valores.

La llamada alfabetización digital implica necesariamente no solamente leer y escribir en los medios, va más allá y comprende una concepción más amplia en torno a los procesos educomunicativos, y el desarrollo de comprensión crítica y una participación activa en la deconstrucción de sus mensajes.

El desarrollo de una propuesta teórica-metodológica orientada a la educomunicación, surge ante la creciente preocupación gubernamental por lograr un nivel de capacitación técnica en las instancias escolares, dejando de lado el componente comunicativo y el uso reflexivo de las TIC en el sistema escolar venezolano, específicamente en el municipio Libertador, parroquia 23 de enero.

La elección territorial se realizó por ser una zona contigua al lugar de residencia de la investigadora y debido a la importancia que revierte el municipio, por ser uno de los más extenso y poblados de las cinco jurisdicciones en que se divide el Área Metropolitana de Caracas.

La Unidad Educativa Nacional “23 de Enero”, la más importante y representativa de la zona, fue electa por haber sido protagonista de diversas dotaciones de ordenadores por parte del Estado venezolano, y es promovida como ejemplo en materia de alfabetización digital de la ciudad.

Esta investigación se centró en la Educación Primaria Obligatoria por las siguientes razones:

- Por ser la etapa inicial del periodo del proceso de escolarización obligatoria, donde se proporcionan las competencias básicas en materia de educación en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación
- Por ser entre las etapas obligatorias, aquella en la que se ha realizado una mayor inversión en equipamiento tecnológico.

Con la producción de conocimiento de esta investigación se materializó un aporte para el desarrollo de esta institución y sus programas de la educación para los medios.

Se prevé que la implementación de la propuesta se traduzca en crecimiento de los alumnos en el dominio y uso reflexivo de las TIC, así como en el afianzamiento de valores ciudadanos como la responsabilidad, respeto y participación cívica en procesos sociales, entre otros.

De esta manera, se busca lograr una contribución al servicio de los temas prioritarios del país, ayudando a la democracia y los valores democráticos, a los principios éticos y a un auténtico desarrollo humano

Tabla 1: Justificación

CRITERIO	APORTES
CONVENIENCIA	Siguiendo a lo establecido en la Declaración de Grünwald (1982), Declaración de Viena (1999), Seminario de Sevilla (2002), Declaración de Alejandría (2005) y Agenda de París (2007), atenderá la necesidad de investigar los fenómenos inherentes a la comunicación y las Tecnologías de la información y la comunicación, con la finalidad de promover programas de formación en medios que procuren el desarrollo de competencias para la sociedad digital contemporánea.
RELEVANCIA SOCIAL	Desarrollar una propuesta de diseño teórico-metodológico para el uso reflexivo de las tecnologías de la información en el sistema escolar venezolano, beneficiará de manera especial a la comunidad académica, grupos comunitarios y organizaciones gubernamentales, proveyéndolos de insumos necesarios para la gestión y diseño de políticas públicas en materia de educación y comunicación.
IMPLICACIONES PRÁCTICAS	El desarrollo del estudio propiciará la comprensión sobre los usos de las tecnologías de la comunicación y la información dentro de las aulas, y permitirá desarrollar una propuesta adecuada a las necesidades de la comunidad escolar, donde se potencie la formación de un ciudadano crítico, alfabetizado mediáticamente, consciente, activo, social y creativo.

Fuente: Elaboración propia 2016.

1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo general: Proponer un diseño teórico-metodológico para el uso reflexivo de las tecnologías de la información y la comunicación en el sistema escolar venezolano.

Estudio de Casos: Unidad Educativa Nacional “23 de Enero”.

Objetivos específicos:

-Diagnosticar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y en el ambiente escolar de la Unidad Educativa Nacional “23 de Enero”.

-Analizar los principales enfoque teóricos y metodológicos sobre educación científico reflexiva en las tecnologías de la información y la comunicación en la educación venezolana.

-Formular una estrategia pedagógica para el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la Unidad Educativa Nacional “23 de Enero”..

II. ANTECEDENTES

2.1.- Antecedentes teóricos

2.1.1 Educación en medios de comunicación en Venezuela durante el período 2005-2010

La investigación desarrollada por el Dr. Gustavo Hernández Díaz (2010) aborda la relación cada vez más marcada entre medios y educación en el contexto de Venezuela. Realiza una revisión del panorama general de la educación mediática en el país en el período 2005-2010, realizando una revisión detallada del marco jurídico para la educación en medios en el país.

Profundiza en enfoques teóricos de la educación mediática y de la educación en mediaciones, respectivamente

Hernández más allá de realizar una propuesta de educación para los medios, aboga por el desarrollo de una formación en mediaciones, ya que desde esta perspectiva se le otorga sentido a los medios.

La siguiente tabla describe las principales diferencias entre ambos conceptos:

Tabla 2: Diferencia entre la educación en medios y la educación en mediaciones

Concepto amplio	Educación en medios	Educación en mediaciones
Objetivo de la propuesta educativa	<p>“1. Trata de producir consumidores más competentes que puedan comprender y apreciar el contenido de los medios y los procesos implicados en su producción y recepción.</p> <p>2. También pretende producir usuarios de los medios más activos y críticos, que exijan, y tal vez contribuyan a ello, una gama más amplia para los medios” 1^o</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Los aportes teórico-metodológicos de la educomunicación justifican los procesos de enseñanza y aprendizaje de las mediaciones. – Escasos estudios cuantitativos y cualitativos sobre las mediaciones familiares, escolares, estatales y videotecnológicas, sólo por citar algunas . – Aprender a pensar las mediaciones sociales para fortalecer los valores humanos y democráticos.
Objetivo de la propuesta educativa	Leer crítica, consciente y creativamente los medios masivos desde el punto de vista semiótico, técnico, industrial, ideológico, etc.	

	<ul style="list-style-type: none"> – Usar creativamente los medios, lo cual conlleva a la producción de mensajes audiovisuales. – Estudiar los medios masivos para confrontar el universo simbólico de los mensajes con los valores de la audiencia 	
Unidad de Análisis	<ul style="list-style-type: none"> – Medios de comunicación masiva – Audiencias de los medios masivos 	<ul style="list-style-type: none"> – Mediaciones sociales y videotecnológicas
Justificación	<ul style="list-style-type: none"> – Altas dosis de consumo de medios. – Influencia de los medios masivos. – Violencia en la programación televisiva. – Importancia de la comunicación política y de las políticas públicas de comunicación. – Reflexionar la realidad desde los medios. – Estereotipos de los mensajes masivos. 	
Disciplinas científicas	Educación, comunicación, psicología, sociología, historia, ciencias jurídicas	Educación, comunicación, psicología, sociología, historia, ciencias jurídicas
Modelos teóricos	<ul style="list-style-type: none"> – Teoría crítica de la educación y de la comunicación – Construccinismo social – Interaccionismo simbólico 	<ul style="list-style-type: none"> – Teoría de las mediaciones sociales – Teoría de los estudios culturales – Teoría crítica de la educación y de la comunicación latinoamericana – Construccinismo social – Interaccionismo simbólico
Metódico	<ul style="list-style-type: none"> Semiótica aplicada a los medios masivos – Estudio cuantitativo y cualitativo de la audiencias de los 	<ul style="list-style-type: none"> – Semiótica aplicada a los medios y al resto de las mediaciones sociales. – Estudio cuantitativo y cualitativo sobre la

	medios masivos	producción de significado que se genera en las mediaciones con la finalidad de diseñar propuestas educomunicacionales para analizar las mediaciones sociales y videotecnológicas. – Métodos para incentivar el aprendizaje significativo: De Bono, Gowin, Novak, etc.
--	----------------	--

Fuente: Dr. Gustavo Hernández Díaz. Línea de investigación Educación, comunicación y medios, Ininco-UCV, 2007.

2.1.2 La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores

Joan Ferrés y Alejandro Piscitelli (2011) ofrecen una propuesta articulada de dimensiones y de indicadores para definir una educación en la nueva competencia mediática.

El estudio realizado a partir de las aportaciones realizadas por 50 académicos expertos, españoles y extranjeros, en torno a seis dimensiones: Lenguajes, tecnología, procesos de interacción, procesos de producción y difusión, ideología y valores y dimensión estética.

Enfatizan la compaginación de los avances tecnológicos y la neurobiología, para destacar los cambios producidos en la concepción de la mente humana, y la preponderancia de las emociones y del inconsciente.

2.1.3 De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0

Manuel Area y Teresa Pessoa (2012) proponen un modelo de nuevas alfabetizaciones para la formación de la ciudadanía de la sociedad digital.

Sostienen que las TIC han acelerado una revolución de amplio espectro en nuestra sociedad, que gira en torno a la transformación de los mecanismos de producción, almacenamiento, difusión y acceso a la información

En consecuencia son requeridas nuevas alfabetizaciones que capaciten a los ciudadanos del siglo XXI para actuar como sujetos autónomos, críticos y cultos en el ciberespacio.

Caracterizan a la Web 2.0 como “una biblioteca universal, un mercado global, un gigantesco puzzle de piezas informativas conectadas hipertextualmente, una plaza pública de encuentro y comunicación de personas que forman comunidades

sociales”, y un territorio donde prima la comunicación multimedia y audiovisual, y la diversidad de entornos virtuales interactivos.

A continuación se presenta una tabla con los elementos alfabetizadores de la web 2

Tabla 3: Dimensiones o ámbitos alfabetizadores ante las nuevas formas culturales de la web 2.0

Las dimensiones o ámbitos alfabetizadores ante las nuevas formas culturales de la Web 2.0	
Aprender a usar la Web 2.0 como una biblioteca universal	Esta dimensión de la alfabetización surge como respuesta a la complejidad del acceso a las nuevas fuentes bibliográficas distribuidas en bases de datos digitales. Se pretende desarrollar las competencias y habilidades para saber buscar información en función de un propósito dado, localizarla, seleccionarla, analizarla, y reconstruirla. Es la alfabetización informacional.
Aprender a usar la Web 2.0 como un mercado de servicios	Esta dimensión de alfabetización tiene que ver con la formación crítica del consumidor y del ciudadano. La compra de productos o la realización de gestiones administrativas on-line requiere no solo tener las habilidades de adquisición y pago, sino también formarse como trabajador y consumidor consciente de sus derechos y responsabilidades en la Red.
Aprender a usar la Web 2.0 como un puzzle de microcontenidos interenlazados	Esta dimensión en su papel de alfabetización se dirige a la capacitación del sujeto como individuo que sabe navegar de forma consciente por la Red de un documento o unidad informativa a otra, que es capaz de reinterpretar y construir su propia narrativa de significados a partir de unidades básicas de contenidos que, aparentemente, están separados, pero que el sujeto les otorga un discurso. En definitiva, que domina las formas hipertextuales de organización de la información tanto como consumidor como productor de mensaje culturales.
Aprender a usar la Web 2.0 como espacio público de comunicación en redes sociales	Esta dimensión de la alfabetización se refiere a la capacidad de participar de forma plena en comunidades o grupos humanos interconectados a través de redes de telecomunicaciones y, en consecuencia, desarrollar comportamientos sociales basados en la colaboración e intercambio de información compartida.
Aprender a usar la Web 2.0 como un espacio de expresión multimedia y audiovisual	Esta dimensión de la alfabetización se desarrolla con la finalidad de formar al alumnado como sujeto con capacidad para analizar y producir textos en formato multimedia y lenguaje audiovisual. Persigue formar a los sujetos tanto para el consumo crítico de los productos audiovisuales, así como para su producción, publicación y difusión a través de los entornos digitales. Es la alfabetización multimedia y/o audiovisual
Aprender a usar la Web 2.0 como un territorio de experiencias virtuales interactivas	Esta dimensión de la alfabetización supone disponer de las habilidades para interaccionar en entornos virtuales tridimensionales de realidad inmersiva, simulada o aumentada. Requiere adquirir habilidades de interacción no solo con la máquina, sino también con la información y con otros humanos en tiempo real y/o diferido para tomar decisiones inteligentes.

Fuente: Manuel Area y Teresa Pessoa (2012).

Por último, ofrecen líneas maestras de un modelo de alfabetización integrado para la formación del ciudadano de la sociedad digital. Amalgaman las dimensiones de aprendizaje sobre los distintos escenarios que representa la Web 2.0 y las competencias y habilidades implicadas en el proceso alfabetizador como competencias instrumentales, cognitivas, intelectuales, axiológicas y sociocomunicacionales.

Tabla 4: Modelo de alfabetización integrado para la formación del ciudadano de la sociedad digital



Fuente: Manuel Area y Teresa Pessoa (2012).

2.1.4 Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital

Alfonso Gutiérrez y Kathleen Tyner presentan un trabajo donde abordan la relación entre educación y medios en la sociedad contemporánea, y profundizan en el rol que le corresponde a la educación formal como hilo conductor de la integración curricular de los medios en los procesos de alfabetización digital.

Señalan que la alfabetización mediática debe abordar aspectos de los objetivos, contenidos e implicaciones de la presencia e importancia de los medios en nuestra sociedad, y debe ser: mediática, digital y multimodal.

Analizan interpretaciones de la educación mediática y competencia digital dentro del actual marco normativo europeo y alertan sobre dos posibles peligros:

- Reducir la educación mediática al desarrollo de la competencia digital
- Reducir la competencia digital a su dimensión más tecnológica e instrumental, centrándose en los conocimientos técnicos y el manejo de los dispositivos olvidando los valores intrínsecos

2.1.5 Una mirada a la educación en la sociedad de redes

Ana Beatriz Martínez presenta una investigación donde aborda la educación de nuestros a la luz de la comprensión del significado y creciente impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en los ámbitos de nuestra cultura.

En el devenir de la investigación identifica los principales rasgos que determinan a la denominada sociedad de redes.

Posteriormente, caracteriza los aspectos de la educación del siglo XXI deteniéndose en las transformaciones que se vienen suscitando en la relación: enseñanza-aprendizaje dentro de las instituciones educativas y de manera particular en los aspectos que conciernen al alumno y docente.

Por último, desarrolla una visión del “hecho educativo” y adelanta que las instituciones de formación deben realizar una comprensión de lo que implica la integración tecnología-pedagogía de los entornos virtuales para adecuarse a un “individuo en permanente transformación”.

2.1.6 Las seis dimensiones en la educación para los medios

El estudio de José Martínez de Toda Terrero corresponde a una síntesis de la investigación *Metodología evaluativa de la Educación: su aplicación con un instrumento multidimensional*, que desarrolla un método de evaluación de las tendencias de la educación para los medios (EPM).

Como parte del desarrollo de la metodología, el autor elabora una teoría general y multidimensional de la EPM y explica la relación entre los elementos principales de sus enfoques. En el paso empírico, evalúa si las diferentes orientaciones logran o no los resultados que se esperan.

Teniendo en cuenta la literatura y la práctica de la EPM en el mundo, Martínez de Toda reduce su investigación a seis dimensiones: alfabetizado mediáticamente, y consciente, activo, crítico, social y creativo. Posteriormente presenta una conceptualización de cada una de ellas.

Entre los principales hallazgos de la investigación se encuentran:

1. Desarrollo de una teoría integrada y multidimensional que explica y predice que objetivos y metodologías producen determinados resultados o dimensiones; al tiempo que permite ver la posibilidad de que las dimensiones se influyan entre sí.
2. Clarificación de una meta-teoría de educación para los medios y establecimientos de conceptos más precisos, balanceados y holísticos. Además, el abordaje de los cuatro tipos de teoría en cada enfoque permitió ver deficiencias y peligros en la dimensión que cada uno intentaba producir.
3. Desarrollo de una metodología de evaluación educativa con su instrumento correspondiente de evaluación.

2.1.7 La educación para los medios digitales

El trabajo de José Martínez de Toda Terrero aborda la relación entre educación y medios digitales en la sociedad actual en sus aspectos tanto positivos como negativos, dejando claro la necesidad de enseñar a los niños y jóvenes a aprender a emplearlos de manera reflexiva.

Plantea la Educación para los medios como un proceso que busca formar en el sujeto las siguientes dimensiones educativas: que sea alfabetizado mediáticamente, consciente, crítico, activo, social y creativo, pero entendida según las teorías más recientes.

Desarrolla un análisis de los medios digitales y estudia en profundidad el rol de la familia y de la escuela en la formación de los estudiantes, así como los fenómenos del cyber-bulismo, la second Life y el blog.

2.2.- Antecedentes empíricos

2.2.1.- Investigación: Integración de las TIC en Centros de ESO

La investigación desarrollada por el Instituto Vasco de Evaluación e Investigación Educativa (ISEI-IVEI) se realizó a lo largo del curso 2003-2004 para conocer el grado de integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO).

El estudio pretendía conocer los distintos niveles de integración de las TIC en los centros donde se imparte la ESO, en los siguientes ámbitos:

- Utilización por parte del profesorado de las TIC como herramienta de trabajo.
- Utilización en actividades de aula en procesos de enseñanza/aprendizaje.

Así como averiguar los factores que influyen en que existan diferencias entre los centros en los niveles de integración de las TIC e identificar prácticas y experiencias educativas relacionadas con la utilización de las TIC en situaciones de enseñanza/aprendizaje, así como los modelos organizativos que favorecen dichas situaciones.

Principales conclusiones del estudio:

- **Recursos:** La mayoría de los centros dispone de una infraestructura y de un equipamiento informático básico, aunque no suele estar bien ubicado ni repartido.
- **Actitudes hacia las TIC:** Se aprecian que los docentes y el alumnado muestran actitudes muy positivas hacia las TIC.
- **Responsabilidad:** Los docentes reconocen el compromiso de que el sistema educativo debe asumir la educación en las TIC desde el comienzo de la escolarización y que debe realizarse su integración al currículo.

- **Formación del profesorado:** Hay una relación entre la formación en competencias en el uso de las TIC y su empleo en el centro escolar: a mayor tiempo dedicado a formación, le corresponde un mayor uso de estas herramientas y recursos.
- **Competencias básicas:** El 90% del profesorado reconoce poseer una formación básica; por su parte, el alumnado posee también las destrezas básicas para el manejo de los recursos TIC.
- **Experiencias positivas:** En los centros desarrollan experiencias positivas en el uso de las TIC.
- **Organización del equipamiento:** Los espacios dedicados al alumnado no están diseñados correctamente para acoger los recursos TIC.
- **La utilización de las TIC:** El empleo de estos recursos en las actividades de enseñanza son poco significativas y dependientes de la actitud e iniciativa personal de algunas profesoras.
- **Metodología:** El uso del ordenador en clase no provoca automáticamente un clima favorable al aprendizaje de contenidos propios sobre todo si se reproducen esquemas tradicionales de enseñanza-aprendizaje, poco activos.
- **Nuevos recursos:** La disponibilidad de materiales y experiencias ligados a áreas para el uso de las TIC es insuficiente y no siempre se conoce lo que existe.
- **Aprendizaje informático:** Aunque la práctica totalidad del alumnado posee conocimientos informáticos, al menos en aspectos básicos, sin embargo, los han adquirido mayoritariamente en contextos extraescolares, lo que suele generar un aprendizaje que es, en general, incompleto, discontinuo y descontextualizado.
- **Formación del profesorado:** La participación del profesorado y de los responsables TIC en procesos de formación externos al centro es escasa y tiene poca incidencia en las prácticas de aula.

2.2.2.- Las Tic en Venezuela: Un Diagnostico en el Uso Didáctico de las Tecnologías.

La investigación desarrollada por Yadhyra Rivero y Francisco Ramirez en 2011 diagnosticó la realidad existente en los Centros Bolivarianos de Informática y telemática (CBIT) del Estado Aragua, en cuanto a la formación pedagógica-tecnológica que poseían los docentes de la institución.

Los datos se recolectaron se recolectaron a través de entrevistas y cuestionarios, realizados a los coordinadores y docentes de los CBIT del Estado Aragua.

Principales conclusiones del estudio:

- **Funcionamiento:** Aunque los CBIT se encuentran en su mayoría en funcionamiento, estos cuentan con equipos computacionales desactualizados, y en algunos casos, son muy pocos para la cantidad de participantes que se atienden.
- **Capacitación:** Los docentes en ejercicio que se encuentran laborando en los CBIT están dispuestos a formarse en el área de las TIC.
- **Dirección:** 70% de los encargados de los CBIT son Ingenieros en el área de Sistemas o Informática y T.S.U en Informática, o son docentes de otras áreas no relacionadas con la tecnología,
- Los docentes se tienen que actualizar por sus propios medios, mientras que los estudiantes viven inmersos en ella.

2.3.- Esquema de los antecedentes

Tabla 5: Esquema de antecedentes teóricos y prácticos

Ámbito	Tipo de antecedente	Línea de investigación	Autores
Nacional	Teórico	Educación para los medios	Gustavo Hernández Díaz (2010)
Internacional	Teórico	Nuevas alfabetizaciones en el ámbito la Web 2.0	Manuel Area y Teresa Pessoa, (2012)
Internacional	Teórico	Competencia mediática	Joan Ferrés y Alejandro Piscitelli (2011)
Internacional	Teórico	Alfabetización mediática y competencia digital	Alfonso Gutiérrez y Kathleen Tyner (2012)
Nacional	Teórico	Educación y Sociedad de redes	Ana Beatriz Martínez (2010)
Nacional	Teórico	Educación para los Medios	José Martínez de Toda Terrero (1997)
Nacional	Teórico	Educación para los Medios Digitales	José Martínez de Toda Terrero (2011)
Internacional	Empírico	Integración de las TIC en la educación	Instituto Vasco de Evaluación e Investigación Educativa (ISEI-IVEI) (2004)
Nacional	Empírico	Integración de las TIC en la educación	Yadhya Rivero y Francisco Ramirez (2011)

Fuente: Elaboración propia.

MARCO CONTEXTUAL

Sistema Educativo Venezolano: Estructural general

La Estructura del Sistema Educativo Venezolano está regida bajo la Ley Orgánica de Educación promulgada en el año 2009, bajo la Gaceta Oficial N° 5.929, acompañada de la Constitución Nacional.

Conforme a la ley en su Disposiciones Fundamentales, artículo 3 se establecen como principios de la educación: la democracia participativa y protagónica, la responsabilidad social, la igualdad entre los ciudadanos sin discriminaciones, la formación para la independencia, la libertad y la emancipación.

Seguidamente, contempla con objetivos la formación en una cultura para la paz, de justicia social, la práctica de la equidad, el respeto a los derechos humanos, el fortalecimiento de la identidad nacional, la lealtad a la patria y integración latinoamericana y caribeña. En su artículo 25, ordinal 1 quedan establecidos como los niveles de educación son: inicial, primaria y media.

Tabla 6: Niveles de educación

Educación Inicial	Educación Primaria	Educación Media
Comprende las etapas de maternal y preescolar y están dirigidas a a la educación de niños y niñas con edades comprendidas entre cero y seis años.	Comprende seis años y conduce a la obtención del certificado de educación primaria.	Comprende dos opciones: educación media general con duración de cinco años, de primero a quinto año, y educación media técnica con duración de seis años, de primero a sexto año. Ambas opciones conducen a la obtención del título correspondiente

Fuente: Capítulo 3, Artículo 25. Ley Orgánica de Educación. Año 2015. Elaboración propia.

La ley se aplica a todas aquellas instituciones dependientes del Ejecutivo Nacional tanto de carácter públicas y descentralizadas, como a las instituciones privadas.

Tal es el caso de la Unidad Educativa Nacional “23 de Enero”, fundada el 16 de mayo de 1958, durante el gobierno del General Marcos Pérez Jiménez.

El plante inicia sus labores con el nombre “Grupo Escolar 23 de Enero”. En sus inicios la institución estuvo dividida en dos locales y funcionó como un kínder. En 1980 se incorpora un departamento de psicopedagogía y se inaugura la biblioteca, adicionalmente, se inaugura la sección “Creación 23 de Enero” donde se le daba continuidad a la formación estudiantil en la etapa primaria.

En marzo de 1986 cambia su nombre a Unidad Educativa Nacional 23 de Enero. En 1999-2000 se amplía 1er año de Media y Diversificado en la mención de Contabilidad, y ya en el 2000-2001 se complementa el 2do año de media y diversificada para la formación de Bachilleres Mercantiles mención Contabilidad.

La institución tiene como objetivo la formación de ciudadanos autónomos y democráticos a través del trabajo en lograr calidad educativa.

III. MARCO TEÓRICO

3.1 Introducción

El acceso a una educación de calidad como derecho fundamental se enfrenta en pleno siglo XXI a un contexto de cambio. El desarrollo acelerado que han alcanzado las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las últimas décadas ha obligado al sistema educativo a realizar constantes actualizaciones de sus estrategias y contenidos para responder a las nuevas demandas de la Sociedad del Conocimiento

En el presente capítulo, partiendo desde la perspectiva teórica se justifican y problematizan las principales variables de la investigación. Se abordarán conceptos sobre el rol de las Tecnologías de la Información y la Comunicación dentro de la educación.

A continuación, se analiza la necesidad de la incorporación de la educación para los medios de comunicación en la escuela, como elemento que coopere en la búsqueda de respuestas a los desafíos que plantea la nueva Sociedad del Conocimiento y sus innovaciones tecnológicas.

La instalación de una infraestructura tecnológica no es el objetivo final del proceso de informatización del sistema escolar, es más bien la base que hace posible el proceso de integración de las TIC en las prácticas pedagógicas, no se trata solo de instalar la tecnología en las escuelas y esperar que “mágicamente” esta sea utilizada por los docentes para propósitos pedagógicos, aunque sea de forma limitada. (Sunkel 2008: 42)

El eje transversal en los proyectos de informatización debe ser obtener mejoramientos en la calidad de los procesos de enseñanza y en la capacitación de los docentes tanto en el uso de tecnologías como en el proceso de integración en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Es por ello, que se persigue visibilizar la importancia de lograr un nivel de comprensión como sociedad sobre como los programas informacionales y de

tecnología educativa contribuirán de manera efectiva con la reducción de las brechas de acceso y preparan a los niños para enfrentarse a la Sociedad del Conocimiento con las mejores herramientas.

Se cree que el abordaje de este estudio puede ser un formidable aporte en el debate sobre el sentido educativo de las TIC, las transformaciones que favorecen en el ámbito escolar y que condiciones que deben tenerse en cuenta para que efectivamente contribuyan a la mejora de la calidad educativa y a la construcción de una sociedad más equitativa.

3.1.1 TIC, Sociedad de la Información y el nuevo paradigma educativo

Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) son el timón de transformaciones sin precedentes en el mundo contemporáneo. Los modos de comunicar, socializar, trabajar, gobernar se han transformado en base a su uso a una escala global, lo que ha supuesto una reconfiguración en la sociedad, la cultura y la economía.

Las TIC han suscitado una revolución en todas las dimensiones de la vida cotidiana. Han gestionado enormes transformaciones en los mecanismos de producción de información, difusión y lectura de los mensajes. Procurando la demanda de un nuevo sistema alfabetización crítica que permita la preparación de ciudadanos del siglo XXI autónomos y preparados para el ciberespacio se hace cada vez más urgente.

Las nuevas generaciones entran en contacto con las TIC mucho antes de iniciarse en la educación formal, de manera incluso autodidacta adquieren las destrezas básicas para tener un dominio instrumental sobre las tecnologías. Sin embargo, la educación formal no ha crecido de manera paralela y todavía adolece de ser “la escuela para la vida”, y de ostentar una educación básica que tenga en cuenta tanto las destrezas ya adquiridas y la alfabetización informal de los alumnos, como el potencial educativo de las TIC en la vida de los niños fuera de la escuela” (Gutiérrez y Tyner 2012: 32).

Usualmente el foco para valorar el estado de la educación formal frente al avance de las TIC es colocado en el retraso o dotación tecnológica de las escuelas, realizando una comparación en el número y tipo de dispositivos y gadgets presentes en la vida cotidiana del alumno, en contraste con las capacidades brindadas por las aulas.

Se deja entonces de lado que más allá de la equipación técnica, la escolaridad no cumple con su rol preparatorio para la sociedad digital, donde se promueva una alfabetización crítica y dignificante y no a una capacitación básica como usuario de nuevos dispositivos.

La Sociedad de la Información (SI) ofrece entonces a los jóvenes un escenario plagado de multiculturalidad, información digitalizada e interconexión con unas crecientes y cambiantes redes sociales. Pero al introducirse en las aulas de clase, los estudiantes deben dejar de lado sus habituales formas de comunicación de manera casi obligatoria, para cumplir con las exigencias tradicionales de las instituciones educativas.

Se podría, siguiendo a Gutiérrez & Tyner (2012) decir que los sistemas educativos siguen capacitando a los estudiantes para desarrollarse como personas y ciudadanos en una sociedad que ya no existe.

La Educación en la Sociedad de la información (ESI) ha supuesto entonces una transformación del paradigma de la educación tradicional.

Siguiendo a Torres (2005) en la ESI la idea de información y conocimiento ha ido quedando reducida fundamentalmente a las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que a su vez tienden a focalizarse en la computadora y el internet, creando así nuevas identidades y formas de inclusión/exclusión: los conectados y los desconectados.

Una forma de aproximarse a la comprensión del concepto resulta de examinar los términos que la conforman: “Sociedad de la Información” y “Educación”.

- **Sociedad de la información (SI):** El término SI ha sido la expresión que se ha consagrado como término preponderante para enmarcar los cambios en la producción de información y conocimiento inmersos en la globalización, la aceleración de los procesos de producción, transmisión y consumo de la información.

Su adopción no necesariamente se debe a que exprese claridad teórica, sino a la oficialización que recibió en la Conferencia Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI) en 2003 celebrada en Ginebra, Suiza. Los antecedentes del término, sin embargo, datan de décadas anteriores.

Siguiendo a Estudillo (2001) su nacimiento puede ser ubicado en Estados Unidos a principios de la década de los sesenta con un trabajo de Fritz Machlup. Posteriormente, sería Daniel Bell quien publicase *El Advenimiento de la Sociedad Postindustrial*.

En 1977, Marc Porat publicó *La Economía de la Información en Estados Unidos*, al tiempo que en Japón, Yoneji Masuda mostraba al mundo su trabajo: *La sociedad informatizada como sociedad pos-industrial*.

Castells (1998) caracteriza a la Sociedad de la Información como un nuevo sistema tecnológico, económico y social, basado en una economía donde el incremento de la productividad, no depende del incremento cuantitativo de los factores de producción (capital, trabajo, recursos naturales) si no de la aplicación de conocimientos a la gestión, producción y distribución tanto en los procesos como en los productos.

La Conferencia Mundial sobre la Sociedad de la Información oficializó en 2003 el término SI, y optó por referirse a “información” en detrimento de “conocimiento” o “comunicación”. Hoy día el término cohabita junto a otros tales como Sociedad Informacional, Sociedad del Conocimiento (SC), Sociedad del Saber.

Castells se inclina por el término "Sociedad Informacional" en detrimento de "Sociedad de la Información". Señala que tanto conocimiento como información son elementos determinantes en todos los modos de desarrollo. Sin embargo, acota que:

"El término informacional indica el atributo de una forma específica de organización social en la que la generación, el procesamiento y la transmisión de información se convierten en las fuentes fundamentales de la productividad y el poder, debido a las nuevas condiciones tecnológicas que surgen en este período histórico". (Castells 1999:47)

Por su parte, la noción de Sociedad del Conocimiento (SC) -Knowledge Society- emergió a finales de los 90, empleada mayormente en instancias académicas, como alternativa a Sociedad de la Información.

Como un primer acercamiento teórico a la Sociedad del Conocimiento la entenderemos como "aquella sociedad globalizada y altamente tecnologizada, mercantilizada y dinámica que existe, funciona y se desarrolla gracias al conocimiento objetivado en instrumentos que poseen o deben poseer en su gran mayoría los seres sociales para actuar en esa sociedad" (Rendón 2000: 454).

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) ha adoptado el término "Sociedad del Conocimiento" y su variante "Sociedades del Saber", dentro de sus políticas institucionales. Plantean que el nacimiento de la sociedad mundial de la información como consecuencia de la revolución de las nuevas tecnologías, es solo un instrumento para la realización de "auténticas" sociedades del conocimiento.

En 2005, el para entonces Director General de la Unesco, Koichiro Matsuura, en el marco Conferencia General de la organización, expuso la visión de la institución sobre las "Sociedades del Conocimiento" y las repercusiones de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Matsuura señaló que la expresión del concepto en plural fue "deliberada", porque de esta forma se ponía de relieve la multiplicidad de los tipos de conocimientos que contribuyen a forjar el nuevo mundo.

Precisó que la noción de Sociedad de la Información se basaba en los progresos tecnológicos. En cambio, el concepto de Sociedades del Conocimiento comprende dimensiones sociales, éticas y políticas mucho más considerables

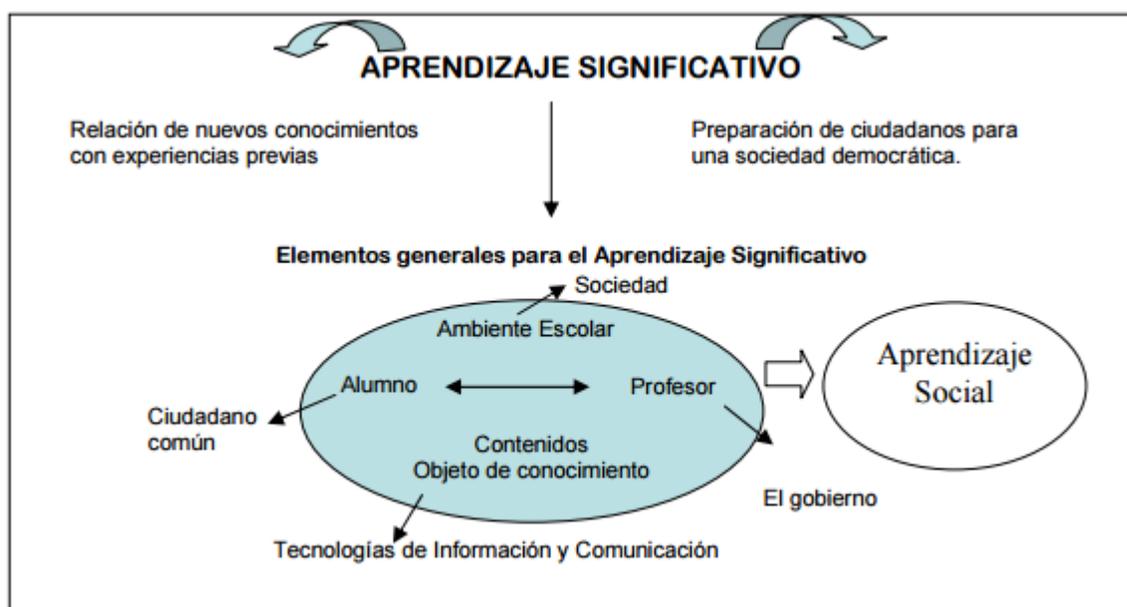
Entre tanto, la educación para la Sociedad de la Información se asocia al aprovechamiento de las TIC para fines educativo-escolares.

Desde el paradigma constructivista Piaget (1985) plantea un enfoque cognitivo donde el aprendizaje es considerado un proceso interno del individuo, que tiene como fin último su adaptación al ambiente mediante el equilibrio entre nuevos conocimientos y los previamente adquiridos.

Vigotsky (1988) plantea que el conocimiento se construye desde la interacción de un individuo y su medio. De esta forma la cooperación, la relación y el diálogo se erigen como elementos imprescindibles para que se produzcan nuevos aprendizajes.

Entonces, un enfoque constructivista integrador para el estudio del fenómeno de las TIC en el ámbito de la ciudadanía debe asumir el aprendizaje más allá de las consideraciones de experiencias previas, para abarcar los procesos de inserción social.

Gráfico 1: Aprendizaje Significativo



Fuente: Díaz, B, Peña, D y Vargas, M (2006) Aprendizaje significativo en el contexto Social.

Díaz, Peña y Vargas (2006) en el esquema anterior parten de los elementos generales para el aprendizaje significativo, y los extrapolan hacia los elementos que se requieren activar en el aprendizaje social de las TIC. De modo que se asumen al

ciudadano común como el alumno, al gobierno como el gran profesor, a la sociedad como el ambiente escolar y a las TIC como el objeto de conocimiento.

Una nueva concepción de uso de las tecnologías ha significado una transición entre el paradigma informacional de las TIC (Sociedad de la información) al cognitivo (Sociedad del conocimiento, la comunicación y el aprendizaje).

La tecnología educativa en este contexto adquirió un alto perfil en el campo de la educación desde hace varias décadas: en los 60s y 70s fueron la radio y la televisión; en los 80s y 90s los textos escolares, el video y la computadora como auxiliar en la instrucción; desde mediados de 1990 domina el escenario la computadora y el CD-Rom y, en años más recientes, el Internet, desplazando a las “tecnologías convencionales” (Torres 2005: 2)

La importancia de la educación y del espíritu crítico pone de relieve que, en la tarea de construir auténticas sociedades del conocimiento, las nuevas posibilidades ofrecidas por internet o los instrumentos multimedia no deben procurar un desinterés por otros instrumentos auténticos del conocimiento como la prensa, la radio, la televisión y, sobre todo, la escuela.

3.1.2 Educación en la era de las TIC en el contexto Latinoamericano

La “Educación en Medios de Comunicación”, siguiendo a Aguaded y Cubero (1995), tiene como premisa básica la formación de ciudadanos con conciencia crítica y el desarrollo de actitudes activas y creativas en los alumnos para hacer frente a los procesos de intercambio comunicativo.

García (2010) sostiene que los enfoques de la educación en medios durante el siglo XX y hasta mediados de la década de los 70, fueron edificadas sobre la concepción proteccionista e instrumental de los medios electrónicos, orientada a la complementariedad del aprendizaje tradicional.

“La estrategia de adopción se cristalizó en una educación en medios funcional, uno de cuyos resultados es un ideal tecnologicista que hasta los años ochenta estimuló la introducción de recursos mediáticos en las aulas de clase (fundamentalmente televisores), sin acompañarla de una reflexión consistente sobre su sentido pedagógico o didáctico” (García 2010: 13).

Ya en la década de los 80 emerge en enfoque educativo mediático-crítico, que toma como fuente la teoría crítica que privilegia la reproducción ideológica y el consumo de las industrias culturales.

Según García (2010), de esta manera se buscaba por un lado, la construcción de una actitud crítica frente a los medios masivos, y por el otro la estimulación y producción de medios alternativos que fortalecieran la constitución de nuevos públicos

Expertos de la Unesco reunidos en París en 1979 establecieron una nueva definición que ha venido forjándose como guía de la educación en materia de comunicación:

“Todas las formas de estudiar, aprender y enseñar a todos los niveles (...) y en toda circunstancia, la historia, la creación, la utilización y la educación de los medios de comunicación como artes prácticas y técnicas, así como el lugar que ocupan los medios de comunicación en la sociedad, su repercusión social, las consecuencias de la comunicación mediatizada, la participación, la modificación que producen en el modo de percibir, el papel del trabajo creador y el acceso a los medios de comunicación” (Unesco 1984: 8).

En Latinoamérica, de igual forma comienzan a emerger los programas de Educación para los Medios entre los años 70 y 80, buscando paliar las necesidades de una alfabetización orientada al contexto audiovisual.

Aguaded citando a Oliveira (1994) describe la década de los 70 como un período vital en el desarrollo de la comunicación en la región; esto debido a que se inicia el cuestionamiento de modelos extensionistas y unidireccionales de los años precedentes, para dar paso a un nuevo paradigma de comunicación, cuyos pilares más destacados son el “derecho a la información”, la “comunicación horizontal y participativa” y el “flujo equilibrado de las noticias”.

Bajo esta atmósfera emergen proyectos de Educación para la Recepción Crítica de los Medios, amparados por movimientos educadores católicos que asumieron la Educación para la Comunicación como bandera pastoral, siguiendo las corrientes ideológico-denuncistas, y posteriormente la propia Teología de la Liberación.

La década de los 80 se caracteriza por la crisis de los modelos comunicacionales predecesores: el funcionalismo norteamericano, las teorías manipulatorias de la Escuela de Frankfurt, el paradigma althusseriano de los aparatos ideológicos del Estado, el cientificismo sistémico y el moralismo de las Iglesias Cristianas. (Oliveira 1994: 278).

Los modelos que han caracterizado las relaciones entre comunicación y educación, siguiendo a Aparici (1996) han sido: el enfoque tecnicista, la perspectiva de los efectos y el planteamiento crítico.

- **Enfoque tecnicista:** Parte de la premisa la neutralidad de la tecnología y estima que su capacidad es meramente funcional. Admite la utilización de los medios de comunicación como instrumento y recurso pero deja de lado los procesos de reflexión sobre sí mismos.

Este enfoque se plantea dentro de las escuelas como un área académica que privilegia la utilización de los medios pero, sin cuestionar su contenido medular ni analizar las formas de representación que utiliza.

- **Perspectiva de los efectos:** Destaca el beneficio que los medios de comunicación tienen sobre el proceso de aprendizaje. Es concebido como un enfoque “animista” que otorga a los medios la capacidad de contribuir de manera amplia a la resolución de carencias del sistema educativo tradicional, dejando de lado que el acercamiento medios-alumnos debe distar de un simple proceso de introducción y debe problematizar sus representaciones mismas.

Al valor como motivador ante las expectativas crecientes de los alumnos, se le añade su uso como instrumento de distracción y entretenimiento.

- **Planteamiento crítico:** Tiene sus bases en un modelo participativo y constructivista de la enseñanza-aprendizaje y persigue la decodificación y análisis de la información que emanan los medios de comunicación.

Percibe a los medios como “herramientas expresivas” y realiza un énfasis en la comprensión del proceso comunicativo y las bases ideológicas de sus discursos.

Persigue potenciar una estrategia pedagógica de autoexpresión; una educación dinámica donde se parta de un concepto amplio de libertad para desarrollar una formación que responda a las demandas actuales para lograr el fortalecimiento de los valores ciudadanos.

Ya en la década de los 90, Oliveira (1994) ha clasificado los programas de Educación para la Comunicación en tres grandes vertientes:

1. **Funcional-moralista:** Que obra sobre el control sobre la recepción de los mensajes con una visión ética de los medios y la sociedad.
2. **Funcional-estructuro-culturalista:** Enfocada en la educación formal para la codificación de imágenes y mensajes.
3. **Dialéctico-inductivo-popular:** Enraizada y comprometida con segmentos mayoritarios y empobrecidos de la América Latina y de indudable empuje en las experiencias latinoamericanas de Educación para los Medios, como se comprueba en el análisis de algunos de los programas y grupos que siguen trabajando en la actualidad.

3.1.3 Indicadores y desafíos de integración de las TIC al contexto educativo

Potenciar los nuevos escenarios de los centros educativos conectados requiere el establecimiento de indicadores que orienten sus acciones con el objetivo de alcanzar la calidad e impactos deseados para el uso de las TIC en las escuelas.

Para ello, debe asumirse que las nuevas herramientas que dominan el mundo productivo requieren el desarrollo de un conjunto de habilidades y destrezas para su correcto uso, gestión y propagación.

Lograr el avance en esa dirección hace necesario la definición de políticas públicas de integración que consigan adaptarse al contexto de aprendizaje donde se desenvuelven los estudiantes y se amalgamen reflexiones en torno al “aprender sobre” y el “aprender con” TIC.

Siguiendo a Padilha (2008) para lograr un avance significativo se necesitarán índices y sistemas de evaluación que consideren:

- El desarrollo del capital humano en detrimento de la supervaloración de infraestructura y los servicios.
- Tomar en cuenta las Implicaciones sociales y educativas de la sociedad de la información, respetando sus aspectos globales y locales.
- Considerar matrices evaluativos que integren estándares y programas existentes en el contexto nacional o local en que son realizadas las mediciones.
- Calidad técnico-pedagógica de recursos y herramientas educativas.
- Tener en cuenta los tipos de usos de las TIC realizados por los jóvenes en el contexto escolar y en contexto de ocio/entretenimiento, sus influencias mutuas entre ellos y sus impactos en el aprendizaje.
- Los intereses, las necesidades y aspiraciones de los usos de las TIC por profesores y alumnos en la escuela y en sus vidas, en el tiempo presente y en la perspectiva de futuro.

- El conjunto de acciones interdependientes para la promoción del éxito del uso de las TIC en la escuela (infraestructura y acceso, apoyo y mantenimiento, capacitación docente, programas permanentes de uso y evaluación de uso, contenidos y herramientas de calidad, metodologías de enseñanza y pedagogías adoptadas, recursos de gestión escolar).
- Herramientas de revisión y evaluación de indicadores por los actores implicados en la educación, especialmente profesores y alumnos (Padilha 2008: 56).

Entonces enfrentar el desafío de la integración supone como primer paso el establecimiento de cuáles han de ser los propósitos claros que se persigue con la introducción de las TIC en los centros educativos y darle respuesta al ¿para qué? de su implementación.

Así como el esclarecimiento de cuales herramientas y estrategias deben emplearse para generar ambientes atractivos para los estudiantes, y de este modo propiciar un impacto positivo en la retención de los contenidos escolares y su procesamiento.

Cabero (2001) identifica los siguientes obstáculos generales para la introducción de las TIC en el sistema educativo:

- **Presencia:** Expresada en cantidad, calidad y actualización de los equipos; mantenimiento; hardware y software adaptados a contenidos curriculares y necesidades educativas.
- **Cultura escolar:** Caracterizada por una conservadora y tradicionalista, centrada en el profesorado; creencia tradicional respecto a cómo se produce el aprendizaje)
- **Modelo organizativo del centro educativo:** Entendido en tipo de medio que será insertado y funciones que puede desempeñar.
- **Formación de los profesores en el uso de las tecnologías:** Comprendiendo el medio y relacionarlo con los presupuestos ideológicos y políticos que transmiten.

Se debe entonces trabajar en una estrategia de incorporación que procure la generación de innovaciones exitosas que reconozcan tanto las necesidades de alumnos como la de profesores y procure obrar con una transformación que considere el contexto y requerimiento de la comunidad educativa involucrada.

Martínez (2008), añade otros tres desafíos fundamentales que deben ser enfrentados en el proceso de integración contemporáneo:

El primero correspondería al *diseño, mantenimiento y gestión de la infraestructura tecnológica*; puesto que la sola adquisición de equipos, redes, computadores, etc no es suficiente para garantizar el acceso a los recursos; se hace imprescindible contar con presupuestos y recursos humanos adecuados para la reposición, crecimiento y diversificación de la infraestructura informática.

En el segundo término coincide con Padilha al mencionar *las competencias docentes* requeridas para la integración curricular de las tecnologías al centro educativo. Argumenta que es el diseño de la estrategia de capacitación, el punto de partida de un eje transversal para los planes de desarrollo profesional docente.

Martínez propone como opciones para la consecución de los objetivos, por un lado, la certificación de competencias en el manejo adecuado de las tecnologías digitales, como vía para asegurar la habilitación del cuerpo docente en el uso adecuado de las herramientas.

Y por otro, plantea la opción de instalar modelos de integración de los recursos en la gestión docente, tales como plataformas de administración escolar que incentiven la adquisición de estas competencias.

El rol de los educadores, sus conocimientos, aptitudes y formas de gestionar los procesos de aprendizaje a través de los recursos disponibles en los centros educativos serán determinantes en el éxito de los programas.

No hay buenos ni malos profesores en la integración de las tecnologías de la información en el trabajo educativo. Hay profesores con mejor o peor preparación y con adecuado o ausente apoyo y soporte técnico y pedagógico (Martínez 2008: 69)

Resulta clave proveer de una adecuada capacitación a los docentes para que la implementación de prácticas docentes apoyadas en tecnologías logren ser incorporada de manera eficiente en las escolares

El tercer desafío radica en la *provisión de recursos y contenidos digitales* que favorezcan la integración pedagógica de la capacidad instalada en el recinto educativo.

Obedece a las características de los recursos contenidos en el software. A juicio de Martínez, esto determinará en gran medida los alcances de las actividades educativas a realizar en los computadores u otros dispositivos.

El desarrollo acelerado de internet, los nuevos servicios de colaboración y la generación social de contenidos y recursos en línea, abren el compás de posibilidades y nos obligan a mirar las bondades de la llamada Web 2.0 como actual etapa de desarrollo de los recursos asociados a las tecnologías de la información y comunicación.

Estos instrumentos facilitan la interacción directa entre los usuarios incentivando una construcción colectiva de contenidos, en distintas plataformas digitales.

Con estas nuevas herramientas de acceso permanente a la información y construcción colectiva de conocimiento y la masificación de dispositivos digitales personales, no hay razón para pensar que el aprendizaje esté restringido al espacio físico escolar (Downes, 2005).

A los tres desafíos expuestos Martínez suma los posibles riesgos que se encierran como efecto negativo la masificación del acceso a las TIC, entre ellos, aquellos concernientes a la seguridad personal a los que los estudiantes pueden verse expuestos; los relativos al respeto a la propiedad intelectual y el respeto a la privacidad, entre otros aspectos.

La adecuada atención que se le preste a cada uno de estos riesgos y desafíos, podrá significar en gran medida, las dimensiones del éxito o fracaso de las estrategias de integración de las tecnologías en las instituciones educativas.

La educación como fuente del desarrollo se enfrenta entonces a nuevos desafíos tales como expandir y renovar permanentemente el conocimiento, proveer de acceso universal a la información y cooperar con la nueva forma de convivencia y ciudadanía: la digital.

Adorno (2000) citado por Camps definía que “el fin de la educación es que Auschwitz se repita. Luchar contra la barbarie que emerge incluso en los países aparentemente más civilizados (...) el objeto de la educación no es la trasmisión de conocimientos, sino más bien la consecución de una conciencia cabal” 2000: 12)

La formación entonces debe ser planteada en el marco de procesos de aprendizaje basados en una nueva relación entre el individuo y la Sociedad del Conocimiento, tanto de manera individual como en complementariedad social. Se debe recordar que el contemporaneidad se tendrán entonces alumnos que:

“Se expresarán y buscarán idearios afines por la red, se plegarán a iniciativas y movimientos políticos adhiriendo a través de blogs y redes sociales como Facebook, actuando coordinadamente para boicotear cadenas comerciales que no se adhieran a la certificación de “comercio justo”, asociándose para consumir eficientemente recursos naturales no renovables, organizando acciones ciudadanas para impulsar temas nuevos en las agendas de los gobiernos, etc” (Martínez 2008:70).

Ante el advenimiento de un mundo plagado de multiculturalidad y tecnología, el concepto de ciudadanía ha evolucionado reviste a los individuos de cualidades para ejercer el ejercicio sus derechos e influir concretamente sobre su contexto. La escuela entonces debe convertirse en un espacio privilegiado para enseñar buenas prácticas y promover una ciudadanía democrática adaptada a los nuevos tiempos.

Hoy, ser ciudadano es terriblemente complejo; requiere, además de habilidades, conocimientos, actitudes y hábitos colectivos. Uno se hace, no nace ciudadano, y para ello desarrolla unas habilidades y unos referentes. La gente aprende a ser buen ciudadano en su familia, en su vecindario, con su grupo de pares y, obviamente, en el colegio (Mockus, 2004)

Esta realidad se reviste de una complejidad imposible de ignorar que obliga a repensar el diseño de las políticas de integración de las tecnologías de la información y comunicación en las instituciones educativas, teniendo en cuenta que sus resultados no se circunscribirán únicamente al ámbito educativo, sino que impactarán de manera positiva en la sociedad en general

3.1.4 Principales enfoque teóricos de la Educación mediática en Venezuela

La Educación para los medios (EPM) desarrolla estrategias de enseñanza crítica de los medios. Centra su énfasis en el “perceptor” y lo percibe como una audiencia activa capaz de problematizar y profundizar en su relación con los medios.

El Dr. Gustavo Hernández Díaz (2001) desarrolla una definición de la EPM desde dos vertientes:

1. Como disciplina del saber:

- Procura el estudio de los aportes teóricos-metodológicos que provienen del ámbito disciplinario de la educación y la comunicación.

Enfatiza que la tendencia temática de la EPM se ha inclinado hacia la elaboración de manuales destinados al sistema escolar formal y a la educación informal, relegando a un segundo plano la producción de trabajos que ahonden en aspectos teórico, metodológicos y epistemológicos de esta propuesta educativa.

-El abordaje de la teoría de las audiencias con el propósito de comprender los diferentes tipos de mediaciones que intervienen en la recepción massmediática.

-El estudio de la teoría de la enseñanza y del aprendizaje, procurando el reconocimiento u y evaluación de las prácticas de meta-enseñanza y el meta-aprendizaje.

2. Como una práctica educativa:

Referida a aquellas propuestas conceptuales que tienen como finalidad capacitar a los educandos en métodos que procuren la interpretación crítica y creativa de los medios de Comunicación tradicionales, así como los surgidos de los crecientes avances tecnológicos, incluyendo a los sistemas de comunicación que aún están por venir.

Destaca que el análisis activo-crítico-creativo de los medios no se circunscribe a la estructura del mensaje sino que se utiliza como complemento las significaciones producidas por las instituciones sociales como la familia, la escuela, las comunidades religiosas, etc. De esta manera, el perceptor es consciente de sus propias construcciones simbólicas y de las que le rodean.

El objetivo de la EPM pasa por incentivar la actitud crítica ante los contenidos ideológicos de los medios, por lo que

“...pone el énfasis en el contenido ideológico de los mensajes. Entiende que toda auténtica formación de la (1) actitud crítica de los receptores debe pasar necesariamente por la (2) toma de conciencia por parte de éstos de la ideología subyacente en los mensajes – entendida ésta fundamentalmente como el conjunto de valores y creencias que articulan las conductas sociales cotidianas– y del (3) proceso ideológico implícito en las operaciones de codificación y decodificación de los mismos” (Kaplún 1992:3)

Los enfoques teóricos desarrollados en educación mediática desde el subsistema de educación superior desde hace más de tres décadas en Venezuela se han visto influidos de manera determinante por los estudios de la educación crítica de los medios de Mario Kaplún (Argentina), Guillermo Orozco (México) y el enfoque multidimensional de la EPM de José Martínez de Toda (España).

Siguiendo a Hernández (2010) Mario Kaplún entabla una crítica contra los modelos funcionalistas y conductistas de las ciencias humanas y propone un modelo educomunicacional sustentado en el paradigma del construccionismo. Persigue el fomento del diálogo, el aprendizaje cooperativo y la problematización del conocimiento.

El mexicano Guillermo Orozco aborda las mediaciones sociales desde una dimensión integradora donde la familia, los grupos de amigos, la escuela y las instituciones religiosas juega un rol fundamental. Propone demostrar que la conciencia humana no solamente se construye por la acción simbólica de los medios, sino que influyen un conjunto diversificado de interacciones sociales y de mediaciones culturales.

José Martínez de Toda desarrolla un modelo pedagógico que procura el incentivo de la lectura reflexiva de los medios, empleando estrategias de aprendizaje orientadas a formar a un ciudadano alfabetizado, crítico social, consciente y creativo con respecto a los mensajes masivos.

En su trabajo *Las seis dimensiones en la educación para los medios* (1997) el autor desarrolla una meta-teoría multidimensional de educación para los medios, que explica la relación entre sus elementos

A continuación, se presenta de forma sucinta la conceptualización completa de las seis dimensiones esbozadas por Martínez de Toda:

Tabla 7: Dimensiones en la educación para los medios según Martínez de Toda

Enfoque	Definición	Orígenes teóricos
Sujeto Alfabetizado Mediáticamente	Sujeto bien entrenado en el lenguaje audiovisual y en su significado; esto le permitirá entender el mensaje central del autor y la cultura que se está creando. Conoce que las imágenes son representaciones subjetivas, no la realidad. Sin embargo, no hace distinción entre alta y baja cultura en los medios. Y piensa que se debe conocer la cultura popular contemporánea.	Teorías corporativista y de servicio público (normativas) y teorías del difusionismo y comunicación para el desarrollo.

<p>Sujeto Consciente</p>	<p>Sujeto que sabe cómo funcionan los medios masivos como institución, cómo son los procesos de producción de la industria de los medios, y cuáles son sus intereses, especialmente los comerciales y políticos, y cómo tratan a la audiencia. Esto le permitirá discriminar entre los productos mediáticos y caer en la cuenta de por qué enfatizan aspectos antisociales como la violencia, el sexo y los prejuicios.</p>	<p>Teoría libertaria (o de prensa libre), que daba amplia libertad para poner en los medios lo que quisieran sus productores, incluyendo la violencia.</p>
<p>Sujeto Activo</p>	<p>Sujeto deconstructor/reconstructor del significado de los medios, que se da cuenta de hacer construcciones diversas del texto. Están en capacidad de hacer un análisis discursivo y pasa a través de un proceso de construcción activa de significado y de cultura popular, a partir de su propia identidad y contexto social, pero disfrutando de ello.</p>	<p>Tradición de los estudios culturales de autores como: Stuart Hall (1982), John Fiske (1987), Martín-Barbero (1987: 10, 84-85, 95, 177-1178), David Morley (1992) y Robert A. White (1994).</p>
<p>Sujeto Social</p>	<p>Sujeto que se da cuenta de que algunas proposiciones vienen distorsionadas ideológicamente a favor de los poderosos. Sabe cómo deconstruir y resistir las distorsiones ideológicas y el consenso frente a la hegemonía. Conoce cómo se esconden la ideología y la hegemonía. Sabe hacer</p>	<p>Teoría crítico-democrática (normativa).</p>

	explícita y visible la ideología escondida	
Sujeto Crítico (ideológicamente)	Sujeto que sabe que a él confluyen diversas mediaciones sociales, a través de las cuales mantiene una relación activa con el mundo alrededor. Tales mediaciones provienen de la familia, la escuela, los medios, los diversos grupos, instituciones, personas y cosas. Conoce la importancia de estas mediaciones sociales en la interpretación propia y ajena de los mensajes. Por eso recibe entrenamiento en educación para los medios no solamente él, sino también sus padres y sus profesores	Teorías comunitaria y democrático-participativa (normativas), y teorías cultura ritual y popular, rito - mito y foro público y negociación cultural (macros).
Sujeto Creativo	Sujeto que sabe construir una resignificación de significados, y sabe cómo producir mensajes audiovisuales originales, que sean útiles para la sociedad y que estén basados en las contribuciones y valores discutidos y aceptados por su comunidad creativa	Teoría democrático-participativa (normativa) y a la de 'medios y cultura popular' y la de comunicación popular (macro).

Fuente: Martínez de Toda, J (1998) Las seis dimensiones en la educación para los medios.
Elaboración propia

Siguiendo a Hernández (2010) la educación en mediaciones es una modalidad educativa desarrollada por en la línea de investigación Educación, comunicación y medios del Instituto de Investigaciones de la Comunicación (ININCO) desde el año 2007, que persigue fomentar competencias para comprender el lenguaje, los contenidos, los códigos, las normas sociales, guiones mentales y socioculturales que se generan en el sistema de las mediaciones psicosociales y videotecnológicas.

Esta propuesta analiza las mediaciones sociales, cognitivas y videotecnológicas con la finalidad de propiciar una reflexión en torno a los discursos que se generan en el entramado social compuesto por la familia, la escuela, los amigos, el Estado, la calle, los medios de comunicación social y otras tecnologías con repercusión en la cotidianidad.

3.1.5 Marco jurídico venezolano para la educación en medios

En Venezuela desde hace algunos años se estudia la posibilidad de incorporar la enseñanza para el uso crítico de los medios en los planes y programas de educación básica, media y diversificada.

El Estado ha incorporado en su marco jurídico educativo y comunicacional un conjunto de artículos que enarbolan la necesidad de formar educandos para la recepción crítica de los medios masivos.

Efectivamente un conjunto de leyes han abierto el debate para lograr la profundización de la educación mediática en el sistema escolar formal, entre las cuales destacan:

- 1) La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela
- 2) La Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente
- 3) La Convención Internacional de los Derechos del Niño
- 4) La Ley de Responsabilidad Social en Radio y Televisión
- 5) La Ley Orgánica de Educación

6) Currículo Nacional Bolivariano.

La Constitución Venezolana reconoce como de “interés público” la tecnología, la ciencia, el conocimiento, la innovación y los servicios de información, como vía a lograr el desarrollo económico, social y político del país.

En virtud de ello, en el año 2000 la presidencia de la República promulgó el Decreto N° 825, atendiendo al Plan Nacional de Telecomunicaciones de la nación, que persigue como finalidad insertar al país dentro del concepto de sociedad del conocimiento y de los procesos de interrelación con la región y una herramienta participativa para el acceso y difusión de ideas.

En el artículo 5 se especificaba que el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes establecerían las directrices acerca de la instrucción sobre el uso de Internet, el comercio electrónico y la sociedad del conocimiento.

En el artículo 7° especificaba que el órgano ejecutor de políticas educativas en coordinación con los Ministerios de Infraestructura, de Planificación y Desarrollo y de Ciencia y Tecnología, debía presentar anualmente un plan para la dotación de acceso a Internet en los planteles educativos y bibliotecas públicas.

Posteriormente, establecía que en un plazo no mayor de tres (3) años, el cincuenta por ciento (50%) de los programas educativos de educación básica y diversificada debían estar disponibles en formatos web, de manera tal que permitan “el aprovechamiento de las facilidades interactivas, todo ello previa coordinación del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes”. Sin embargo, tal disposición no se ha cumplido de manera cabal.

1.3.6 Proceso de integración curricular de los medios en el contexto venezolano

En el país efectivamente se ha producido durante los últimos años una dotación de equipos a instituciones educativas; sin embargo, el proceso de incorporación en el currículo escolar ha pasado desapercibido.

El Currículo del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana contempla dentro de sus lineamientos contenidos orientados a fomentar la correcta utilización del computador en el desarrollo de actividades de lectura, escritura y cálculo. El uso de herramientas ofimáticas para realizar trabajos escolares y la utilización de los diferentes programas de software.

En una segunda etapa, promueve la realización de actividades asistidas por el computador, la aplicación de métodos de búsqueda en internet y el estudio de ventajas y peligros en el uso de internet.

Si bien se observa una preocupación por el surgimiento de indicios de un cambio en la relación Escuela-Medios, se evidencia una perspectiva instrumental dentro de las orientaciones de las políticas educativas.

Siguiendo a Sunkell (2008), todos los contenidos curriculares son susceptibles de ser apoyados por el uso de tecnologías digitales. Sin embargo, esto no equivale a decir que todos los contenidos estén siendo igualmente apoyados, o que aquellos que han sido trabajados hayan logrado el nivel de apoyo necesario para transformar cualitativamente los niveles de comprensión de los estudiantes (2008: 41).

Al analizar los contenidos desarrollados se concluye que fundamentalmente los medios son contemplados como fuentes de información, herramientas de expresión, medios de difusión, dejando de lado su componente cultural, social y comunicativo y la visión de objetos de estudio en sí mismos.

Se hace necesario emprender la reflexión en torno a la relación a la Educomunicación como perspectiva teórico metodológica sustento de la Educación para los Medios (EPM), que promueva la creación de capacidades que apalanque el empoderamiento de los jóvenes frente a los medios de comunicación.

Al tiempo que fomente su inclusión en la producción de contenidos audiovisuales tanto culturales como educativos, que respondan a los intereses y necesidades reales de la sociedad venezolana contemporánea.

La EPM será incompleta “si el niño no pasa de la actividad cognoscitiva emocional a la actividad de reflexión, la cual supone un esfuerzo de concentración, de abstracción, de reconocimiento de los signos audiovisuales y de conceptualización de la experiencia física con el medio” (Hernández 1998: 96).

Luego de culminada la revisión teórica en la presente investigación se asumen las premisas teóricas de Martínez de Toda con sus seis dimensiones de la definición de educación para los medios y se adopta como definición: proceso que busca formar en el sujeto estas dimensiones educativas: alfabetizado mediáticamente, consciente, activo, crítico, social, y creativo, pero entendidas según las teorías más recientes. Tal educación le permitirá participar más plenamente en la cultura popular contemporánea, tal como es presentada en los medios masivos. (Martínez de Toda 1998: 23).

El término Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se usará en sentido amplio para referirse a la computadora de escritorio, tabletas, Internet, el celular smartphone, los videojuegos, los multimedios, etc.

Tomando como referente a Hernández (2008) en su trabajo *Aprender a ver Televisión: su Propuesta teórico- Metodológica para formar facilitadores en la educación formal*; el modelo pedagógico que se propone en el Manual final se opone al modelo vertical y unidireccional de la educación tradicional, por considerar que limita la capacidad reflexiva y crítica y del alumno.

Se pretende tomar distancia del modelo autoritario donde el docente es quien siempre habla y prescribe reglas para la memorización del conocimiento, mientras el estudiante guarda silencio de forma pasiva. Por el contrario, se procurará el fomento del diálogo, el intercambio de saberes, el fomento de la creatividad y todo proceso de reflexión y de participación social que procure el crecimiento de personas con dignidad, responsabilidad, valores éticos y ciudadanos y apertura a los demás.

IV. MARCO METODOLÓGICO

4.1 Consideraciones Generales

El presente proyecto de investigación tuvo por objeto realizar la propuesta de un diseño teórico-metodológico para el uso reflexivo de las tecnologías de la información, en el sistema escolar venezolano; partiendo del estudio de casos de la "Unidad Educativa Nacional" 23 de Enero" en el año escolar 2016-2017.

Bajo esta premisa el marco metodológico precisa el conjunto de métodos, técnicas y estrategias instrumentales que se emplearon en el proceso de recolección, interpretación y presentación de los datos finales.

En este sentido, se presentan los aspectos concernientes al tipo de investigación y diseño del estudio en relación a los objetivos planteados. Adicionalmente, se explicarán de manera pormenorizada el universo o población estudiada, así como el número total de los sujetos que la integran y el posterior proceso de selección de la muestra.

Por último, se expondrán las técnicas e instrumentos que se emplearon en la recolección de los datos respondiendo a su naturaleza y a su posterior análisis, interpretación y publicación de acuerdo a los objetivos generales y específicos del estudio.

4.2 Fases de la investigación

. Fases de la investigación

- **Fase 1:** Examinar principales enfoques teóricos sobre la educación en medios, educomunicación, alfabetización mediática y competencia digital.
- **Fase 2:** Análisis de las principales investigaciones empíricas relevantes sobre el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en contextos escolares en el ámbito nacional e internacional.
- **Fase 3:** Diseño de una encuesta para conocer el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la Unidad Educativa Nacional “23 de Enero”.
- **Fase 4:** Obtención de los datos de la oficina de control de estudios para delimitar la población y muestra: alumnos de 3er y 4to grado de Unidad Educativa Nacional “23 de Enero”.
- **Fase 5:** Establecimiento la muestra según el tipo de muestreo a emplear: muestreo no probabilístico.
- **Fase 6:** Realización de la encuesta a los estudiantes de la institución.
- **Fase 7:** Organización y cálculo de los datos estadísticos para su posterior análisis.
- **Fase 8:** Análisis de los datos obtenidos.
- **Fase 9:** Desarrollo de propuesta teórico-metodológico para el uso reflexivo de las tecnologías de la información y la comunicación en la Unidad Educativa Nacional “23 de Enero” basada en los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento.

4.3 Tipo de investigación

De acuerdo al problema de investigación planteado, referido al uso reflexivo de las Tecnologías de la Información en el sistema escolar venezolano y atendiendo a los objetivos planteados, se realizó un estudio bajo dos modalidades: descriptiva y explicativa.

En el estudio se abordó el uso de las tecnologías de la información en niños en ambientes educativos formales, específicamente en la Unidad Educativa Nacional “23 de Enero”. Posteriormente se desarrolló una propuesta de uso reflexivo que atendió a las necesidades de la institución. Esta investigación fue pionera dentro de su ramo de estudio en la parroquia caraqueña del 23 de Enero.

Basada en su carácter primigenio se desarrolló bajo una tipificación exploratoria, y pretendió ofrecer una visión general, aproximada, respecto a al objeto de estudio.

En atención a la modalidad de investigación explicativa, el estudio profundiza sobre conocimiento de la realidad estudiada.

Siguiendo a Sabino (2000) este tipo de trabajos son aquellos donde nuestra preocupación se centra en determinar los orígenes o las causas de un determinado conjunto de fenómenos. Su objetivo, por lo tanto, recae en conocer por qué suceden ciertos hechos, analizando las relaciones causales existentes o, al menos, las condiciones en que ellos se producen.

4.4 Diseño de la Investigación

El diseño del estudio según Ferreres (1997) ha de servir al investigador para concretar sus elementos, analizar la factibilidad de cada uno de los temas que formaran parte de los capítulos planteados. No obstante, también se utiliza para delimitar inicialmente la investigación, paso relevante para obtener el éxito deseado.

En el marco de la propuesta investigativa y atendiendo a los objetivos delimitados, el estudio se orientó hacia un diseño de campo; puesto que, permitió

además de observar directamente la realidad de estudio, recolectar los datos de manera directa.

Tal y como el Manual de Trabajos de Grado de Especialización, Maestría y Tesis Doctorales define a este tipo de investigación:

“Se entiende por Investigación de Campo, el análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo. Los datos de interés son recogidos en forma directa de la realidad; en éste sentido se trata de investigaciones a partir de datos originales o primarios...” (UPEL 2003: 14).

El estudio se adecuó a los propósitos de la investigación no experimental descriptiva, desarrollando un conjunto de variables, pero sin la intervención de un planteamiento de hipótesis.

A partir de los resultados obtenidos durante la consulta, se presenta un manual con la propuesta teórico metodológica para el uso reflexivo de las TIC. Se desarrolla un conjunto de herramientas temáticas, procedimentales y actitudinales orientadas al entorno web de carácter totalmente gratuito, todas basadas en el contenido de las asignaturas según lo establecido en el currículo bolivariano, con el objetivo de que sean implementadas por el cuerpo docente.

Como trabajo final se plantea un proyecto de aula que permita el engranaje de contenidos de distintas asignaturas, para obtener un producto digital que contribuya al afianzamiento de la relación de los alumnos con su comunidad y a su desarrollo ciudadano.

4.5 Método de estudio

El estudio hizo uso del método cuantitativo, que usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (Baptista, Fernández y Hernández 2006: 5).

La investigación empleó el método cuantitativo no experimental, donde se realiza la recolección de los datos sin realizar la manipulación deliberada de las variables.

4.6 Técnica de recolección de datos

La investigación hizo uso de diversos instrumentos de recolección de datos para lograr la obtención de todos los objetivos del estudio.

La Investigación documental siguiendo a López (2004) es definida como un conjunto de distintas herramientas, estrategias y recursos que le permiten a un sujeto investigador obtener/construir (siempre de manera indirecta) información y conocimiento sobre algún fenómeno de la “realidad” (u objeto de estudio) a partir de consultar diversos tipos de documentos (esto es, a partir de acercarse a diversas “interpretaciones” preservadas en el conjunto de cierta “memoria objetivada”).

Este proceso fue aplicado para dar respuesta al objetivo de analizar los principales enfoques teóricos y metodológicos sobre educación científico reflexiva en medios de comunicación.

La encuesta por su parte, es una “técnica que encierra un conjunto de recursos destinados a recoger, proponer y analizar informaciones que se dan en unidades y en personas de un colectivo determinado... para lo cual hace uso de un cuestionario u otro tipo de instrumento” (Briones 1995: 51).

Esta técnica fue empleada como un instrumento para recolección de datos entre los alumnos de la institución. Se empleó el desarrollo de un cuestionario conformado por preguntas tanto abiertas como cerradas, las cuales fueron redactadas de manera clara y concisa e indagaron sobre los usos que realizan de las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito de la educación formal.

Por último, se hizo uso de la entrevista como herramienta para realizar el abordaje al cuerpo docente y directivo de la institución

4.7 Población y Muestra

Población

La población es definida como "... la totalidad del fenómeno a estudiar, en donde las unidades de población poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación" (Tamayo 1998:114).

En la investigación las unidades de análisis objeto de estudio, fueron la conformada por los alumnos del 3er y 4to grado de las Unidad Educativa Nacional "23 de Enero", ubicada en la Parroquia 23 de enero de Caracas, Venezuela.

El universo de estudio está limitado a una población finita de quinientos setenta y cinco (575) estudiantes correspondientes a la totalidad del alumnado en los grados del 1er al 6to grado de la institución seleccionada.

Muestra

La muestra según Fernández (2000) es una colección parcial de unas cuantas unidades de la población, seleccionadas a través de algún procedimiento de selección.

En el estudio la muestra estuvo conformada por 100 alumnos del 3er y 4to grado de la institución educativa estudiada correspondientes a las dos secciones del turno matutino de la institución.

4.8 Fundamentación Teórica

4.8.1.- Fundamentación teórica del cuestionario

Introducción: Consideraciones iniciales para los encuestados, atendiendo a las recomendaciones para la elaboración de encuestas de Baptista, Fernández-Collado, Hernández (2006).

Primera parte: Uso de las tecnologías de la comunicación y la información en el entorno familiar.

- Acceso a internet
- Tipo de tecnología digital utilizada con mayor frecuencia en el entorno del hogar.
- Actividades realizadas en la web
- Número de horas de horas de exposición.
- Supervisión de adultos durante las horas de exposición.
- Tipo de contenido que leen.

Segunda parte: Uso de las tecnologías de la comunicación y la información en el entorno escolar.

- Tipo de tecnología digital utilizada con mayor frecuencia en el entorno escolar.
- Número de horas dedicadas al aprendizaje formal de herramientas de comunicación e información en la institución educativa.
- Actividades realizadas en la web.
- Grado en que los medios digitales han mejorado su calidad de vida.
- Medios digitales como fuente básica de Información, Publicidad, Educación o Entretenimiento.
- Tipo de contenido que leen.

Tercera parte: Aprendizaje de herramientas de uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

- Medios digitales como fuente básica de Información, Publicidad, Educación o Entretenimiento.
- Razones de uso de internet
- Herramientas de aprendizaje formal más efectiva para la promoción de las herramientas de la comunicación e información en la institución educativa.

A continuación se presenta la relación de las preguntas con los antecedentes teóricos empíricos:

- **Preguntas 1,2 y 3:** se miden características sobre variables familiares del encuestado basado en los indicadores del estudio del que se basan Kee, buscando relacionar el uso de las TIC en hogares y en las escuelas.

- **Preguntas 5,6,7,8,9, 10:** se mide la frecuencia, uso y lugar donde se realiza de la navegación por internet, buscando conocer la participación que tienen las TIC fuera del espacio escolar siguiendo a Manuel Area y Teresa Pessoa (2012) y su modelo de nuevas alfabetizaciones para la formación de la ciudadanía de la sociedad digital.

- **Preguntas 11, 12,13:** se mide el grado de supervisión que reciben los encuestados durante la navegación que realizan desde su teléfono celular siguiendo a Manuel Area y Teresa Pessoa (2012).

- **Preguntas 14 y 15** Atendiendo al estudio de las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0 a Area y Pessoa (2012), se busca conocer la participación de los encuestados dentro de las redes sociales

- **Preguntas 16, 17:** Se toma a partir de la investigación: Integración de las TIC en Centros de ESO (2004) y busca conocer la equipación de los centros educativos.

- **Preguntas 18, 19, 20:** Se toma a partir de la investigación Joan Ferrés y Alejandro Piscitelli (2011) donde ofrecen una propuesta articulada de dimensiones y de indicadores para definir una educación en la nueva competencia mediática

- **Preguntas 21,22:** Se toma a partir de Alfonso Gutiérrez y Kathleen Tyner, para evaluar la integración curricular de los medios en los procesos de alfabetización digital.

- **Preguntas 23 y 24:** Se toma y modifica a partir del estudio Integración de las TIC en Centros de ESO (2004) y busca conocer el proceso de interacción entre profesores y alumnos fuera de las aulas de clase.

4.9 Modelo de Encuesta

Edad	Sexo		Escuela	Sección	Fecha
	Masculino	Femenino			

Lee las preguntas del cuestionario y responde cada una. Si no entiendes el significado de alguna, pregunta a tu profesor. Esta actividad no forma parte de tu plan de evaluación

1. ¿Quiénes viven contigo en tu casa?	Mamá		Papá		Hermanos		Abuelos		Otros		
2. ¿Cuál es la formación académica de tu papá?	Sin estudios		Primaria		Secundaria		(TSU)		Universitario		Postgrado
3. ¿Cuál es la formación académica de tu mamá?	Sin estudios		Primaria		Secundaria		(TSU)		Universitario		
4. ¿Cuáles de estos aparatos tecnológicos tienes en casa?	Pc	Celular inteligente		Canaima		Tableta	DVD	Cámara		Consola de Video juegos	Ninguno
5. ¿Te gusta usar internet?	Si						No				
6. ¿Dónde te conectas a internet la mayoría del tiempo?	Casa			Escuela	Cyber Café	Teléfono		Casa de un amigo		Otro	
7. ¿Cuándo te conectas a internet lo haces acompañado por un adulto?	Siempre			Casi siempre				Algunas veces		Nunca	
8. ¿Qué tipo de páginas web visitas en internet?	Redes sociales		Educativo (tareas)		Juegos	Música	Películas		Noticias	Compras online	
9. ¿Cuántos días a la semana te conectas a internet?	Todos los días de la semana			4-5 días por semana			2-3 días por semana		Nunca		
10. ¿Cuántas horas al día te conectas a internet?	Más de 6 horas			4 a 5 horas		3 y 4 horas		Menos de una hora			
11. ¿Tu padre o representante supervisa las páginas web que visitas?	Siempre		Casi siempre		Algunas veces				Nunca		
12. ¿Posees teléfono inteligente	Si						No				

con plan de datos para navegar en internet?									
13. ¿Qué contenido observas cuando navegas por tu teléfono?	Redes sociales	Educativo (tarefas)	Juegos	Música	Películas	Noticias	Compras online		
14. ¿Tienes cuentas en redes Sociales?	Si				No				
15. ¿En cuales redes sociales tienes cuenta?	Facebook	Twitter	Instagram	Pinterest	Youtube	Flickr	Mensajería (Whats app, Line, Skype)	Snapchatt	
16. ¿Cuenta tu escuela con computadoras?	Si				No				
17. ¿Cuáles aparatos electrónicos tienes en tu escuela?	Pc	Canaimas	Tableta	Ipad	DVD	Cámara	Consola de Video juegos	Ninguno	
18. ¿Tus profesores utilizan computadoras en sus clases?	Si				No				
19. ¿En cuáles materias?	Especifique:								
20. ¿Tienes acceso a internet en tu escuela?	Siempre		Frecuentemente		Rara vez		Nunca		
21. ¿Te gustan los contenidos digitales interactivos? (Presentaciones de power point, juegos online, contenido de redes sociales)	Si				No				

22. ¿Qué actividades te gustaría realizar en clases con contenidos interactivos e internet?	Juegos educativos	Contenido de redes sociales	Presentaciones interactivas	Fotografías y videos	Películas	
23. ¿Utilizan tus profesores internet para comunicarse contigo fuera del salón?	Si			No		
24. De ser si su respuesta especifique:	Correo electrónico	Blogs	Chat	Redes Sociales	Otro	

4.10. Dimensión del instrumento

El instrumento dirigido a los estudiantes empleado en la investigación estuvo conformado por un encabezado de presentación, seguido por dos secciones donde se indagó sobre el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los modos de aprendizaje en sus entornos digitales del hogar y el aula. Para desarrollar la mejor estrategia pedagógica para el uso reflexivo de las tecnologías de la información que se adaptara a las necesidades de la institución.

La primera sección correspondió a las variables independientes del estudio, y estuvieron constituidas por el sexo y edad de cada estudiante participante.

Las siguientes secciones fueron el grupo de variables dependientes que fueron objeto de estudio. A continuación se presentan las categorías:

1. Sobre el uso de las tecnologías de la comunicación y la información en el entorno familiar.

- Acceso a internet
- Tipo de tecnología digital utilizada con mayor frecuencia en el entorno del hogar.
- Actividades realizadas en la web
- Número de horas de exposición a internet.
- Supervisión de adultos durante las horas de exposición.
- Tipo de contenido que buscan al conectarse a la red.

2. Sobre el uso de las tecnologías de la comunicación y la información en el entorno escolar.

- Tipo de tecnología digital utilizada con mayor frecuencia en el entorno escolar.
- Número de horas dedicadas al aprendizaje formal de herramientas de comunicación e información en la institución educativa.

- Actividades realizadas en la web.
- Medios digitales como fuente básica de Información, Publicidad, Educación o Entretenimiento.
- Tipo de contenido que leen.

3. Sobre el aprendizaje de herramientas de uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

- Medios digitales como fuente básica de Información, Publicidad, Educación o Entretenimiento.
- Razones de uso de internet
- Herramientas de aprendizaje formal más efectiva para la promoción de las herramientas de la comunicación e información en la institución educativa.

Antes de llevar a cabo la aplicación del cuestionario se realizó una prueba piloto, con el objetivo valorar el nivel de validez y confiabilidad de los datos obtenidos.

Adicionalmente, se realizaron entrevistas semi estructuradas presenciales al cuerpo docente involucrado en todos los procesos realizados dentro del Área con la finalidad de obtener sus opiniones sobre el uso de las TIC en el ambiente escolar.

La consulta fue realizada a 2 docentes del 3er y 4to grado de la institución respectivamente, y a el profesor Leonardo Uzcategui, director del Plantel.

Las preguntas abordadas durante las conversaciones fueron:

- ¿Cómo evalúa la dotación tecnológica del centro educativo?
- ¿De qué manera ha influido la introducción de las TIC en la vida de los alumnos?
- ¿Cómo es la dinámica cuando se requiere usar el salón con dotación tecnológico?
- ¿Existe un profesor encargado de esta área?

- ¿El uso de internet y de las TIC facilita el rendimiento académico y la motivación del alumnado?
- ¿Ha exigido el uso de las TIC cambios en la metodología de enseñanza?
- ¿Cómo evalúa la formación de cuerpo docente con respecto a las TIC?
- ¿Es usted un usuario asiduo a las TIC?
- ¿Con que frecuencia utiliza las TIC en sus clases?
- ¿Cuáles considera que son los principales obstáculos para introducir las TIC en el aula?
- ¿Considera usted que existen dificultades relacionadas con la metodología de uso de las TIC y la organización curricular?
- ¿Cree que las TIC sustituirán otros métodos de aprendizajes tradicionales?

4.11. Técnica de análisis de los datos

El análisis de los datos y su posterior organización respondió a los objetivos, categorías e indicadores necesarios de acuerdo a la tabla de operacionalización de variables.

Para el análisis de los datos obtenidos luego de la aplicación del cuestionario se contó con la supervisión del Licenciado en Ciencias Estadísticas Jorge Delgadillo. Se hizo uso del programa Excel. De manera previa se procedió a codificar cada una de las respuestas cualitativas abiertas y cerradas obtenidas durante el levantamiento, otorgándole un valor o rango numérico para descargarla en una matriz.

Posteriormente fueron sometidos a análisis estadísticos descriptivos, cada pregunta se trabajó de forma independiente, se analizó las frecuencias, sus respectivos porcentajes y por último se realizaron representaciones gráficas de las respuestas.

V. RESULTADOS

A continuación se presentan los resultados de las 100 encuestas procesadas con el objetivo de determinar el uso que realizan los estudiantes del 3er grado y 4to grado de las secciones (A, B) del Unidad Educativa Nacional “23 de Enero” de las tecnologías de la información y la comunicación tanto en el entorno escolar, como en el entorno del hogar.

Los resultados se agruparon en cuatro grupos teniendo como eje central la posesión de artículos tecnológicos en cada ambiente y el respectivo uso que realizan de ellos tanto en la escuela como en el hogar y como elemento inicial las características demográficas de los encuestados.

Los datos se presentan en un cuadro para conocer su comportamiento de manera independiente, y evidenciar los porcentajes obtenidos. Luego se añade la representación gráfica. Por último, para el análisis de los datos del presente capítulo se asume el 51% como opinión de consenso.

5.1 Datos demográficos

Tabla 8: Estratificación por género (población y muestra)

Género	Población (ni)	Población (%)	Muestra (ni)	Muestra (%)
Masculino	296	51,47	62	62
Femenino	279	48,52	38	38
Total	575	99,99	100	100

Descripción: Se presentan datos demográficos por género, mediante la estratificación del universo poblacional de los estudiantes de la escuela.

A continuación, se presenta la muestra explorada. Estos datos se articularon con la variable de edad, para obtener un muestreo no probabilístico más preciso:

- ni=frecuencia absoluta.
- %=porcentaje sobre el total de la población

Tabla 9: Estratificación por edad (muestra)

Edad	Muestra (ni)	Muestra (%)
7 años	5	5
8 años	35	35
9 años	29	29
10 años	26	26
11 años	5	5
Total	100	100

Descripción: Se presentan datos demográficos por edad, mediante la estratificación del universo poblacional de los estudiantes de la escuela.

A continuación, se presenta la muestra explorada. Estos datos se articularon con la variable de sexo, para obtener un muestreo no probabilístico más preciso:

- ni=frecuencia absoluta.
- %=porcentaje sobre el total de la población

Características demográficas de los encuestados

Las características demográficas corresponden a los integrantes que conforman el núcleo familiar de los encuestados (madre, padre, hermanos, abuelos, otros) y a la formación académica de ambos padres (sin estudios, primaria, secundaria, técnico superior universitario, universitario, postgrado)

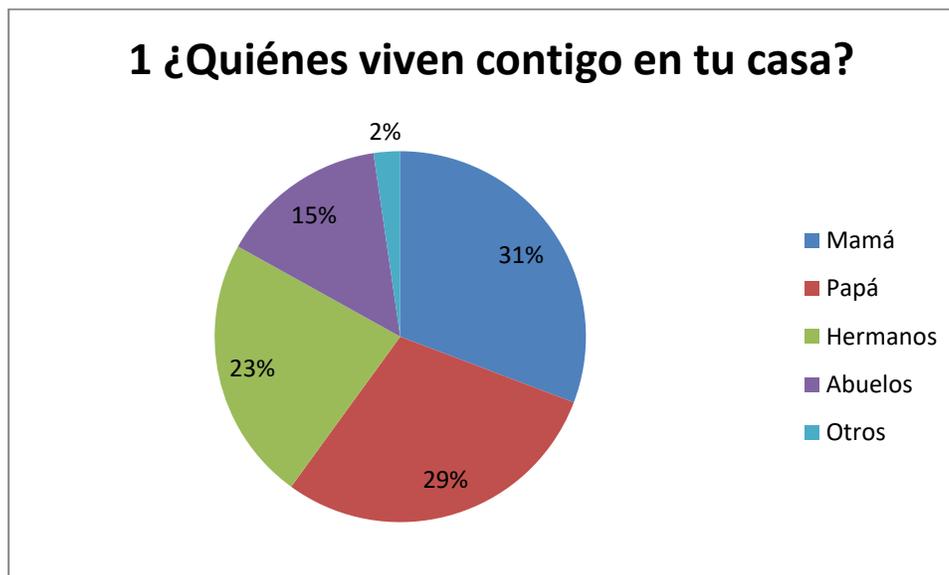
El núcleo familiar está vinculado con aquellas personas con las que convive el encuestado dentro de su entorno del hogar.

Tabla 10. Integrantes del núcleo familiar

Conformación del núcleo familiar	Respuestas (ni)	Respuestas (n%)
Mamá	80	80
Papá	76	76
Hermanos	60	60
Abuelos	38	38
Otros	12	10
Total	100	100

Descripción: Las siglas empleadas corresponde a **ni**=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

Gráfico 2: Integrantes del núcleo familiar



Descripción: Representación visual de los resultados porcentuales reportados en la tabla 9. El análisis indica que la muestra se caracteriza por vivir dentro del núcleo familiar con la madre 31%.

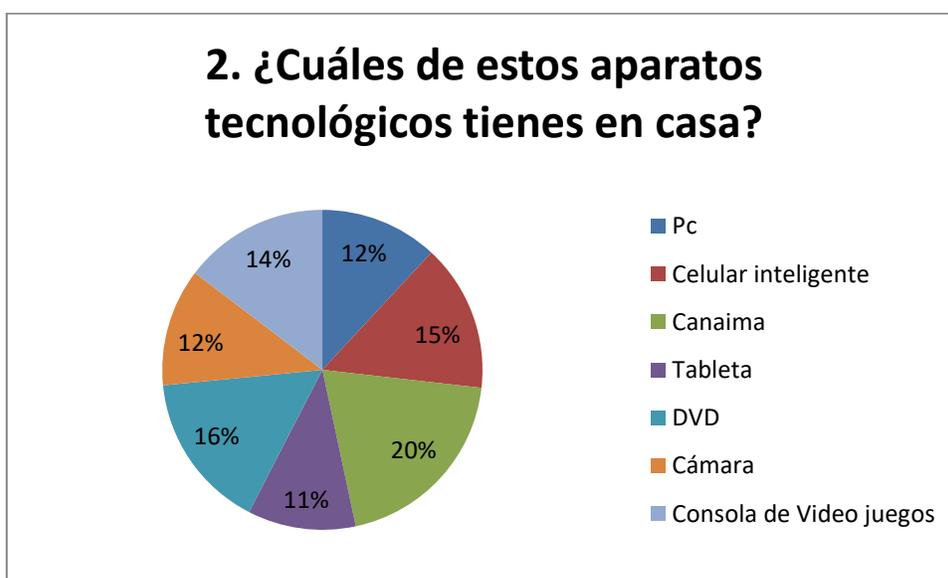
El padre con 29% fue el segundo pariente con mayor presencia con 29%, seguido por un 23% que indicó vivir también con sus hermanos y un 15% con sus abuelos. Y solo un 2% indicó vivir con algún otro familiar.

- %=porcentaje de la frecuencia absoluta (n_i) respectivo sobre el total de personas encuestadas (muestra de 100 personas).
- n_i = frecuencia absoluta, o número de estudiantes encuestados que reportó conocer/estar registrado en una red social específica (ver tabla 9).

Tabla 11. Posesión de artículos tecnológicos en el hogar

Artículos	Respuestas (ni)	(n%)
Pc	48	12
Celular inteligente	60	15
Canaima	80	20
Tableta	44	11
DVD	64	16
Cámara	48	12
Consola de Video juegos	59	14

Descripción: Las siglas empleadas corresponde a **ni**=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que reportó poseer un artículo tecnológico en el hogar. **%**=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

Gráfico 3: Posesión de artículos tecnológicos en el hogar

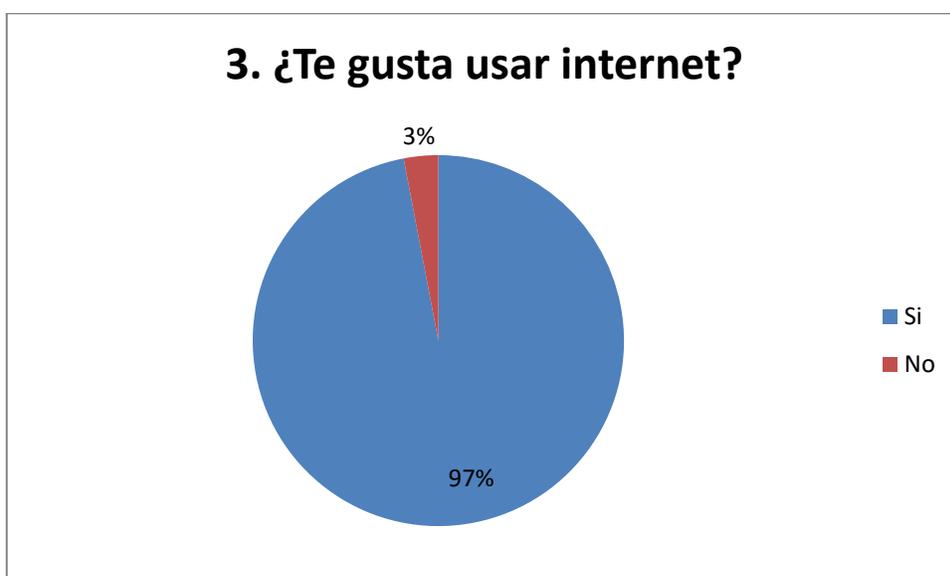
Descripción: Todos los encuestados manifestaron tener al menos un artículo de tecnología de la información y comunicación en el hogar.

La computadora Canaima fue la posesión más común con un 20%, seguida de DVD con 16%, un celular inteligente con 15%, consola de videojuegos 14%, PC de escritorio y cámara fotográfica 12% y tabletas 11%.

Tabla 12: Opinión sobre internet

Gusto por internet	Respuestas (ni)	(n%)
Si	97	97
No	3	3

Descripción: Las siglas empleadas corresponde a **ni**=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que ofreció su opinión sobre su gusto por el uso del internet. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

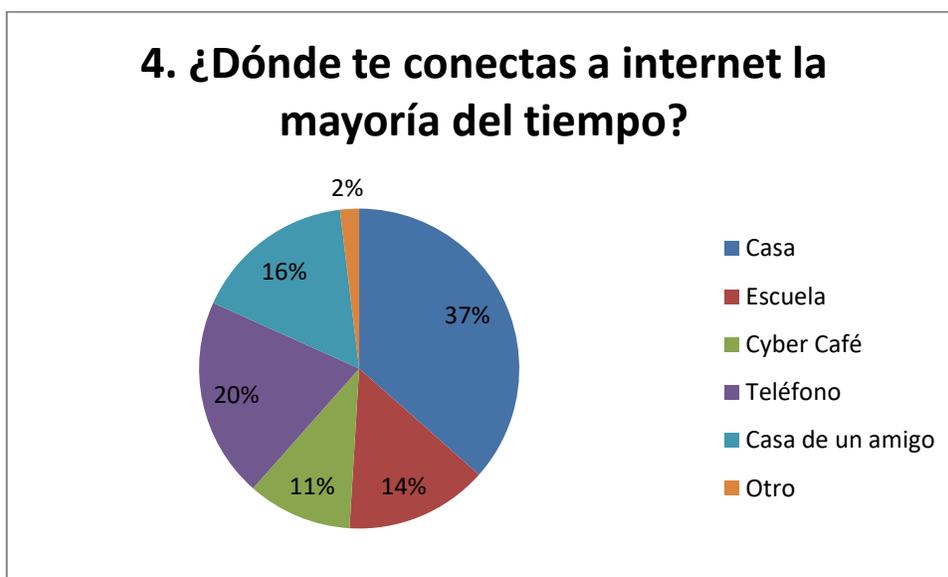
Gráfico 4: Opinión sobre internet

Descripción: Los datos recabados demuestran que casi la totalidad de los encuestados manifestaron sentir gusto por la navegación en internet con un 97%, frente a un 3% que dijo no agradaarle.

Tabla 13: Sitio de conexión frecuente a internet

Sitio de conexión	Respuestas (ni)	(n%)
Casa	76	37
Escuela	30	14
Cyber Café	22	11
Teléfono	42	20
Casa de un amigo	34	16
Otro	4	2

Descripción: ni=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que respondió el lugar de conexión frecuente a internet. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

Gráfico 5: Sitio de conexión frecuente a internet

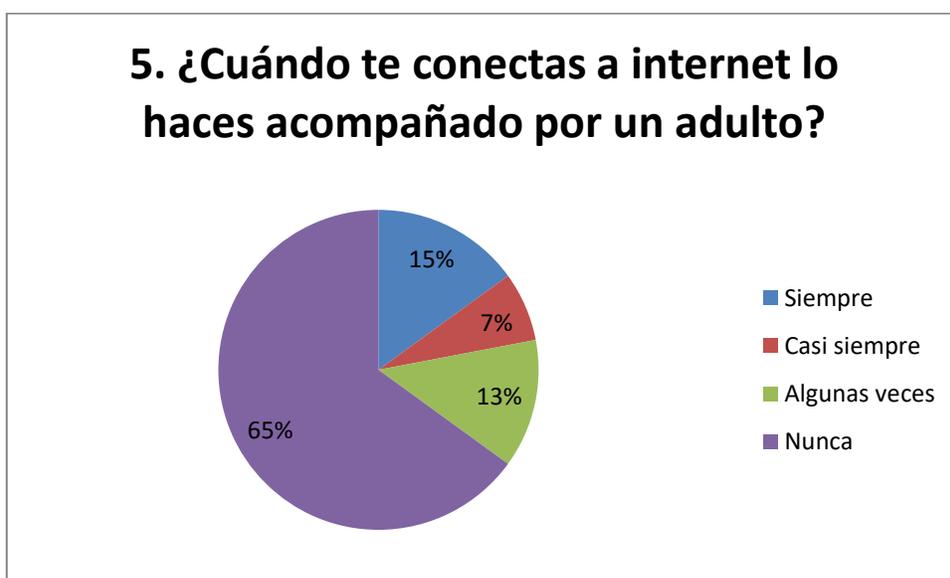
Descripción: El sitio más común de conexión es la PC de la casa con un 37%, seguido del teléfono celular 20%, la casa de un amigo 16% y los cyber café en un 11%.

El análisis arrojó que los alumnos mayormente se conectan a internet fuera del entorno escolar con un 86% frente a un 14% que lo hace en las instalaciones de la escuela.

Tabla 14: Compañía de adultos durante el proceso de conexión a internet

Frecuencia	Respuestas (ni)	(n%)
Siempre	15	15
Casi siempre	7	7
Algunas veces	13	13
Nunca	65	65

Descripción: ni=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que respondió la frecuencia con la que realizan conexiones en compañía de adultos. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

Gráfico 6: Compañía de adultos durante el proceso de conexión a internet

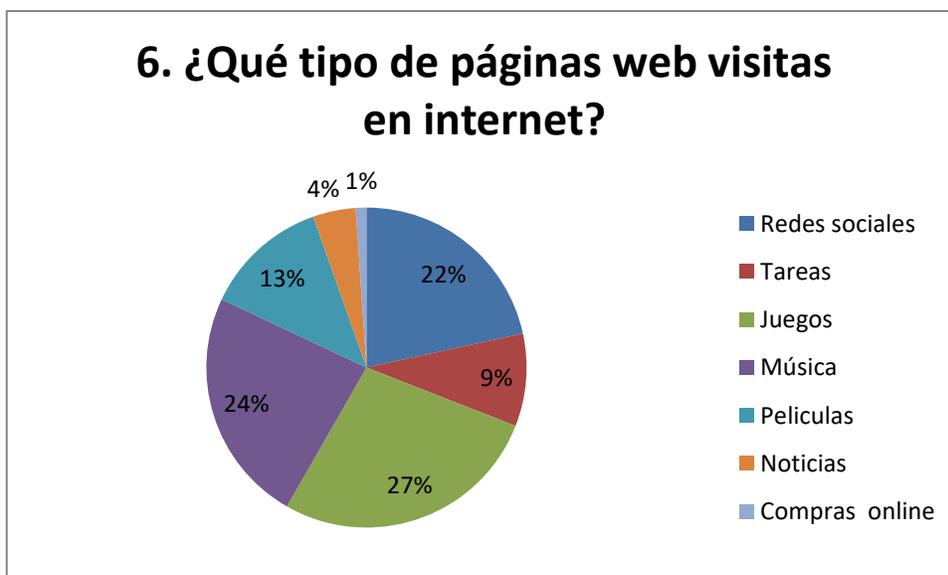
Descripción: 65% que de los encuestados manifestó no contar con ningún tipo de supervisión de adultos durante sus conexiones a internet.

Un 15% manifestó que “siempre” lo realizaban bajo supervisión adulta, seguida de un 13% que opinó que “algunas veces, y 7% “casi siempre contaban con compañía durante la navegación.

Tabla 15: Tipo de páginas visitadas por los encuestados

Tipos	Respuestas (ni)	(n%)
Redes sociales	60	22
Tareas	26	9
Juegos	76	27
Música	66	24
Películas	35	13
Noticias	12	4
Compras online	3	1

Descripción: ni=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que expresó el tipo de páginas que frecuenta cotidianamente durante sus conexiones a internet. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

Gráfico 7: Tipo de páginas visitadas por los encuestados

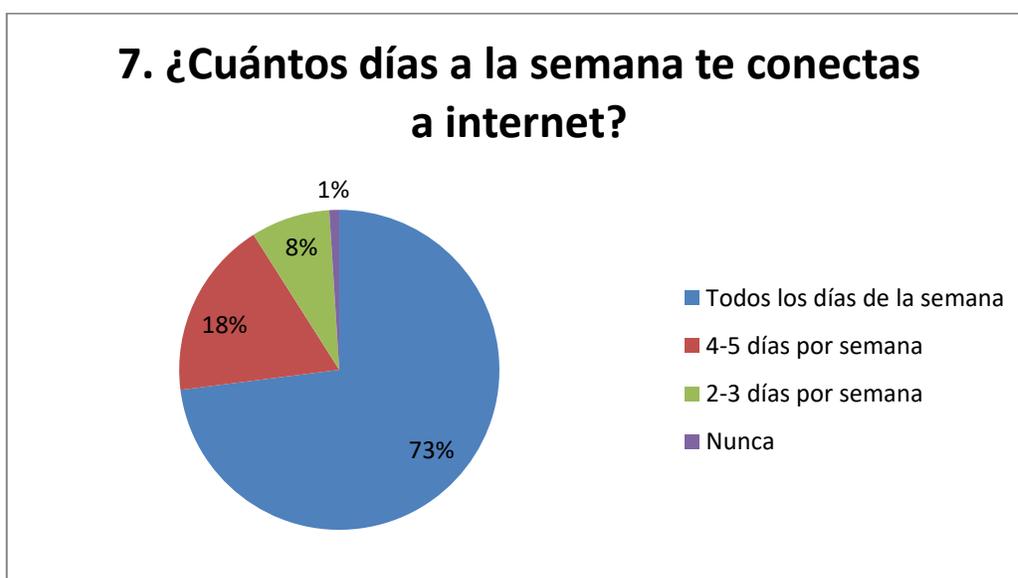
Descripción: Las páginas preferidas entre los encuestados fueron las relacionadas con juegos en línea con 27%, música 24%, redes sociales 22%, películas online 13% y tareas educativas con 9%.

91% de los entrevistados manifiesta que sus visitas a páginas web no tienen ningún tipo de fin educativo. Solo un 10% acude a la web con este fin.

Tabla 16: Frecuencia de conexión a internet

Frecuencia	Respuestas (ni)	(n%)
Todos los días de la semana	73	73%
4-5 días por semana	18	18%
2-3 días por semana	8	8%
Nunca	1	1%

Descripción: ni=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que respondió la frecuencia con la que accede a internet. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

Gráfico 8: Frecuencia de conexión a internet

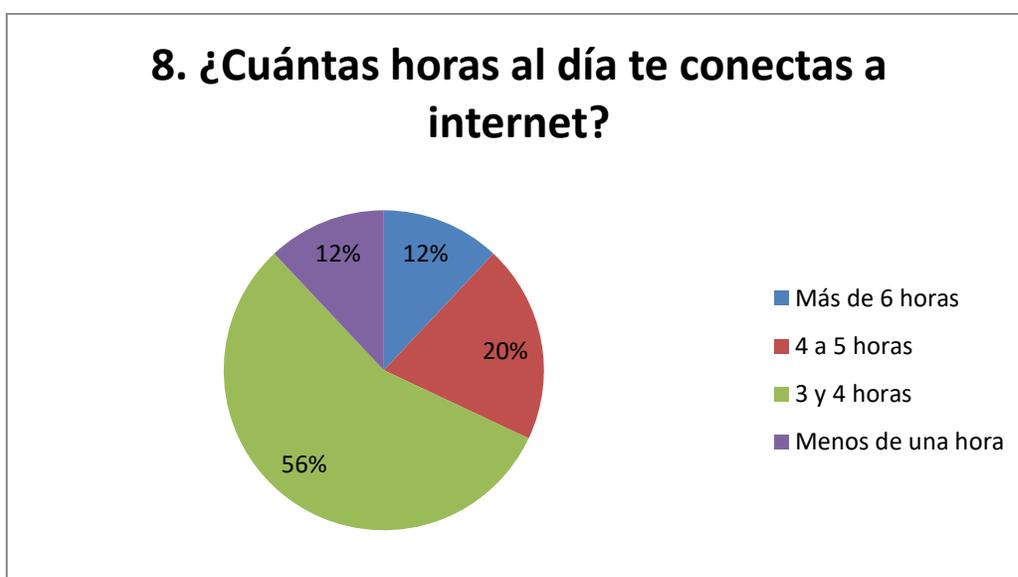
Descripción: Los valores expresados permiten conocer que la mayoría de los encuestados se conecta a internet todos los días de la semana (73%), seguidos por 18% que manifiesta acceder a internet 4 o 5 días a la semana, 8% 2.3 días por semana.

99% de los alumnos acceden al menos 2 veces por semana a internet, mientras un 1% indicó que nunca accede a internet.

Tabla 17: Tiempo diario de conexión a internet

Frecuencia	Respuestas (ni)	(n%)
Más de 6 horas	12	12
4 a 5 horas	20	20
3 y 4 horas	56	56
Menos de una hora	12	12

Descripción: ni=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que respondió el tiempo diario que dedica a su conexión a internet. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

Gráfico 9: Tiempo diario de conexión a internet

Descripción: La mayoría de los encuestados aseguró pasar en internet de 3 a 4 horas (56%), seguidos por aquellos que acceden de 4 a 5 horas (20) y más de 6 horas 12%.

El análisis se obtuvo que 81% de los alumnos estudiados manifiesta acceder al menos 3 horas diarias a internet.

Tabla 18: Supervisión de padres a páginas visitadas

Frecuencia	Respuestas (ni)	(n%)
Siempre	6	6
Casi siempre	9	9
Algunas veces	28	28
Nunca	57	57

Descripción: ni=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que indicó si realizan sus conexiones a internet en el hogar bajo la supervisión de sus padres. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

Gráfico 10: Supervisión de padres a páginas visitadas

Descripción: 57% de los niños consultados declara que sus padres “nunca” supervisan las páginas web visitadas por ellos.

Un 28% manifestó que “algunas veces” los progenitores supervisan el contenido consultado, frente a un 9% que indicó que “casi siempre” lo hacen y 6% “siempre”.

Tabla 19: Posesión de teléfono con plan de datos

Posesión	Respuestas(ni)	(n%)
Si	70	70%
No	30	30%

Descripción: ni=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que indicó posesión o no de teléfono inteligente con plan de datos. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

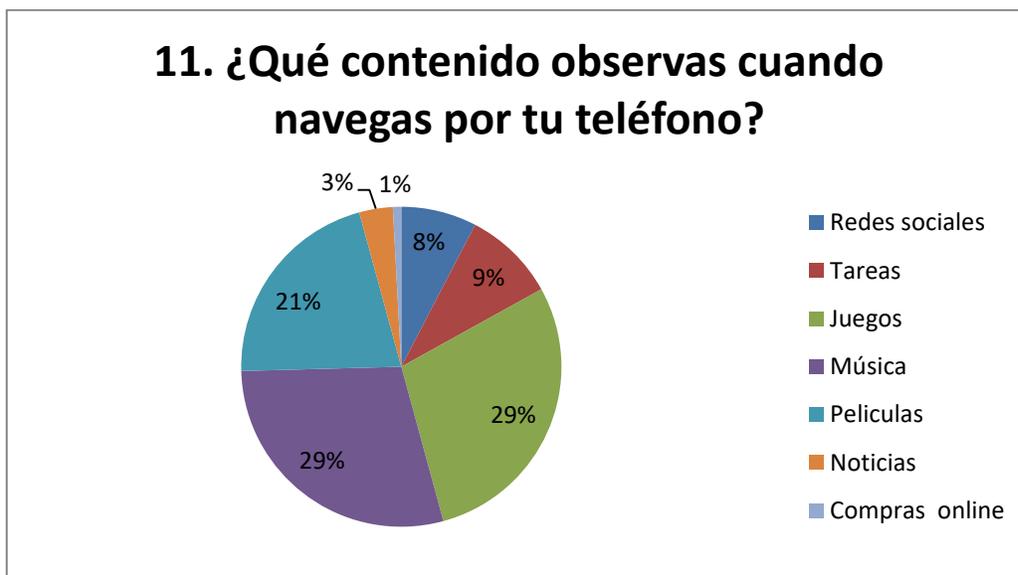
Gráfico 11: Posesión de teléfono con plan de datos

Descripción 70% señalaron que poseen teléfonos inteligente o Smartphone con planes de datos para la navegación por internet. Un 30% indicó no poseerlo.

Tabla 20: Contenido observado durante navegación por teléfono celular

Tipo de contenido	Respuestas (ni)	(n%)
Redes sociales	9	10%
Tareas	11	12%
Juegos	34	36%
Música	34	1%
Películas	25	36%
Noticias	4	4%
Compras online	1	1%

Descripción: ni=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que respondió la tipología de contenido consultado durante sus conexiones desde el teléfono celular. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

Gráfico 12: Contenido observado durante navegación por teléfono

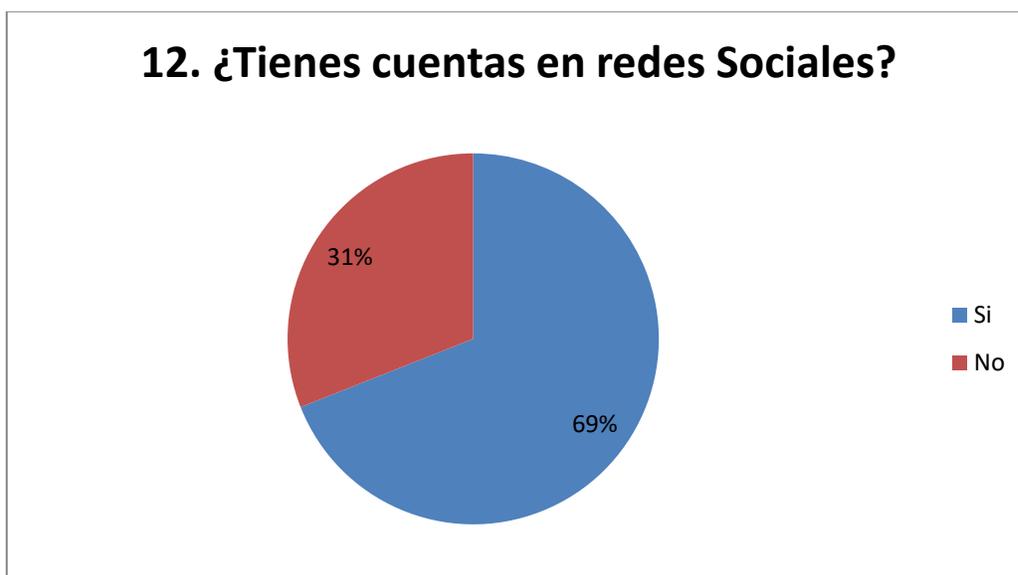
Descripción: Los encuestados manifestaron que el contenido al que acceden durante su navegación desde el teléfono celular es mayormente juegos y música con un 29% de preferencia.

Seguido de sitios para visualizar películas en un 21%, páginas relacionadas con contenido para realizar tareas en un 9%, 8% a redes sociales, 3% noticias y 1% compras online y música.

Tabla 21: Posesión de perfiles en redes sociales

Posesión	Respuestas (ni)	(n%)
Si	69	69
No	31	31

Descripción: ni=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que reportó poseer al menos un perfil en redes sociales. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

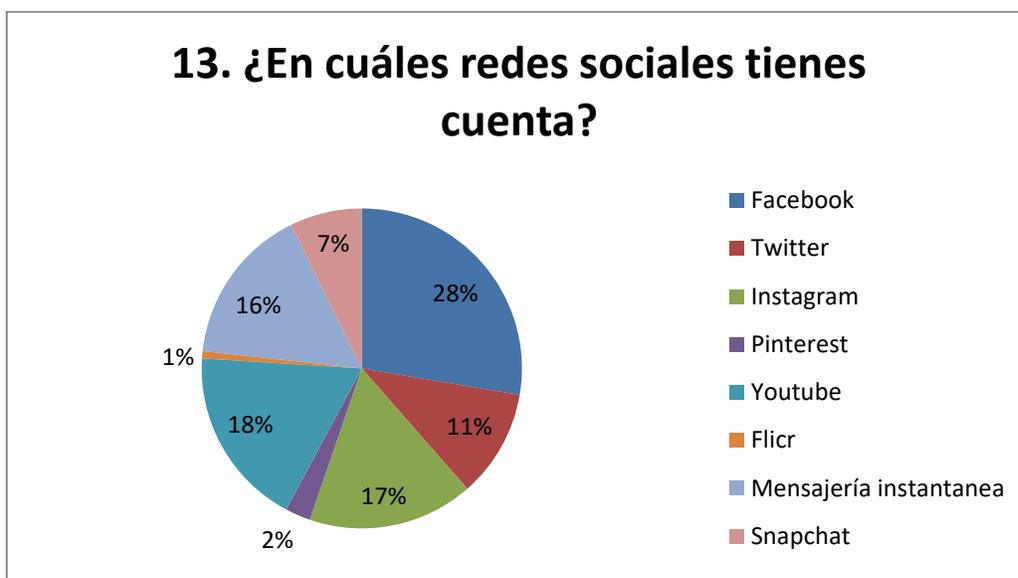
Gráfico 13: Posesión de perfiles en redes sociales

Descripción: El análisis de los resultados demostró que 69% de los alumnos manifestó tener cuenta en las redes sociales, mientras un 31% dijo no tenerlas.

Tabla 22: Redes sociales donde poseen perfiles

Aparatos	Respuestas (ni)	(n%)
Facebook	76	28
Twitter	30	11
Instagram	46	17
Pinterest	7	2
Youtube	50	18
Flickr	2	1
Mensajería instantánea	44	16
Snapchat	20	7

Descripción: ni=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que reportó estar registrado en una red social específica. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

Gráfico 14: Redes sociales donde poseen perfiles

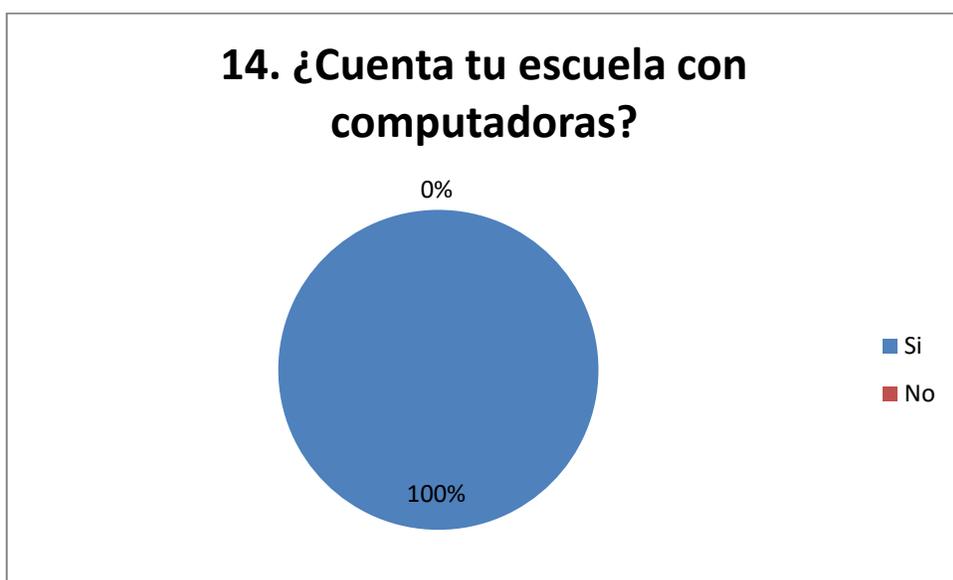
Descripción: Presentación visual de los resultados porcentuales reportados en la tabla 21. El análisis de los resultados demostró que todos los encuestados manifestaron tener al menos 1 cuenta en alguna red social.

La red social con más registros fue Facebook con 28%, seguida en popularidad por Instagram 17%, Youtube 18%, mensajería instantánea 16%, twitter 16% y Snapchat 7%.

Tabla 23: Posesión de computadoras en la escuela

Posesión	Respuestas (ni)	(n%)
Si	100	100
No	0	0

Descripción: ni=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que reportó poseer computadores dentro de la escuela. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

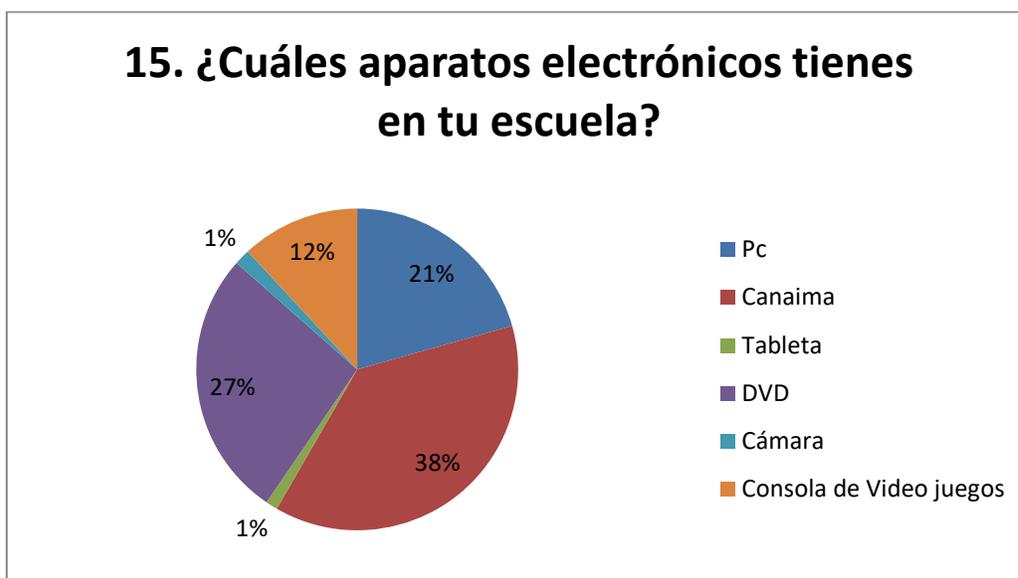
Gráfico 15: Posesión de computadoras en la escuela

Descripción: La totalidad de los encuestados manifestó contar con computadoras en la escuela.

Tabla 24: Artículos tecnológicos que posee la escuela

Aparatos	Respuestas (ni)	(n%)
Pc	52	21
Canaima	95	38
Tableta	3	1
DVD	68	27
Cámara	4	1
Consola de Video juegos	30	12

Descripción: ni=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que reportó poseer artículos tecnológicos dentro de la escuela. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

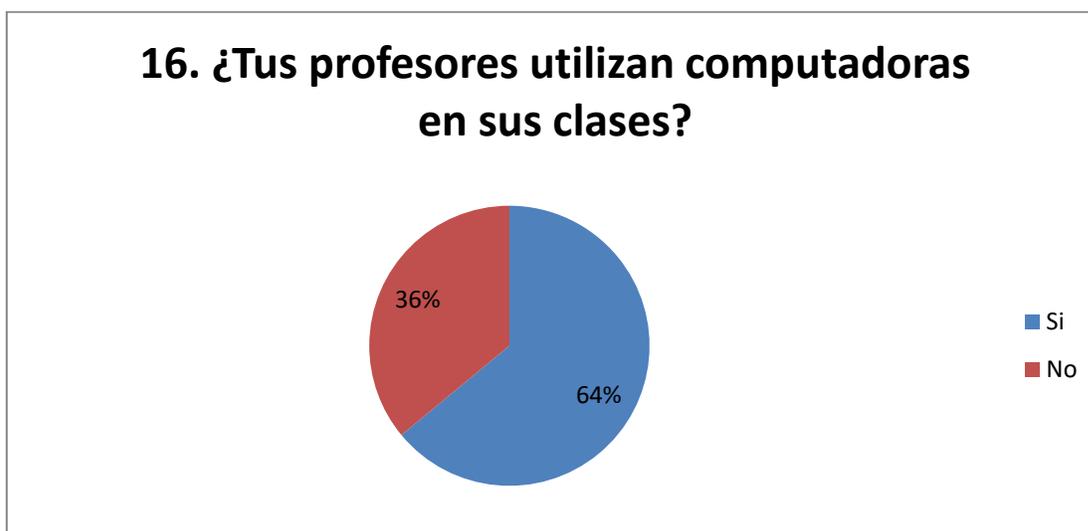
Gráfico 16: Artículos tecnológicos que posee la escuela

Descripción: El análisis de los resultados demostró que los artículos más populares a los que los alumnos manifestó tener acceso fueron: 38% Canaimas, seguido de 27% DVD, computadores 21% y 12% consola de videojuegos (salón con computadora con acceso a juegos).

Tabla 25: Uso de computadoras en las asignaturas

Uso de computadoras	Respuestas (ni)	(n%)
Si	64	64
No	36	36

Descripción: ni=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que manifestó el uso de las computadoras por parte de sus profesores durante el desarrollo de sus clases. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

Gráfico 17: Uso de computadoras en las asignaturas

Descripción Los encuestados sostuvieron de forma mayoritaria (64%) que sus profesores utilizaban las computadoras mientras imparten sus clases, mientras 36% indicó que no las usaban.

Tabla 26: Asignaturas donde se implementa el uso de las computadoras

Asignaturas	Respuestas (ni)	(n%)
Matemática	40	49
Lenguaje	42	51

Descripción: ni=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que manifestó el uso de las computadoras por parte de sus profesores durante el desarrollo de sus clases. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

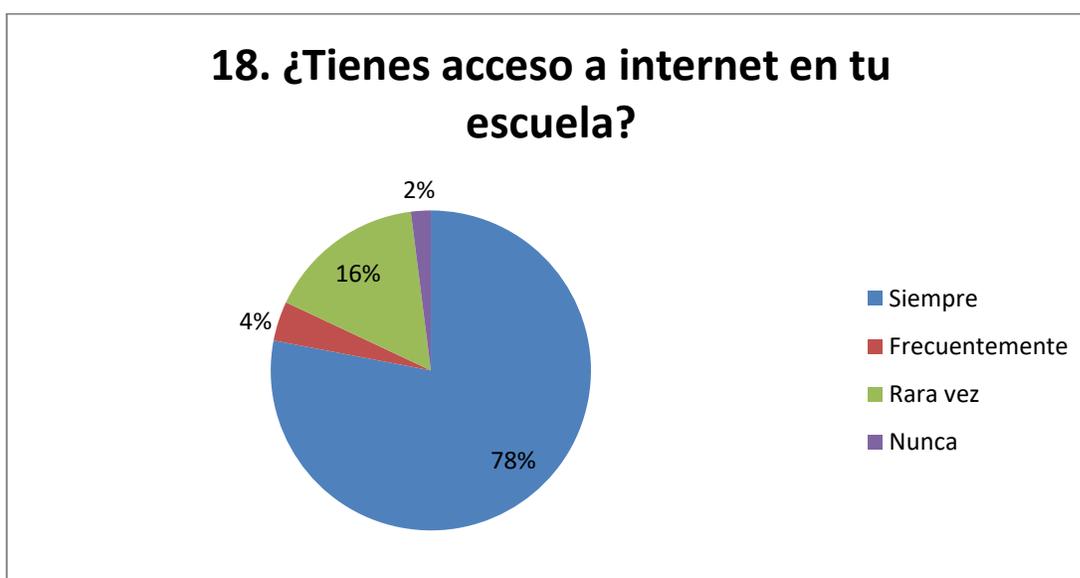
Gráfico 18: Asignaturas donde se implementa el uso de las computadoras

Descripción: Los alumnos indicaron como únicas asignaturas donde sus profesores hacían uso de las computadoras Lenguaje con 51% y Matemática con 49%.

Tabla 27: Frecuencia de acceso a internet en la escuela

Frecuencia	Respuestas (ni)	(n%)
Siempre	78	78
Frecuentemente	4	4
Rara vez	16	16
Nunca	2	2

Descripción: ni=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que la frecuencia con la que accede a internet desde la escuela. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

Gráfico 19: Frecuencia de acceso a internet en la escuela

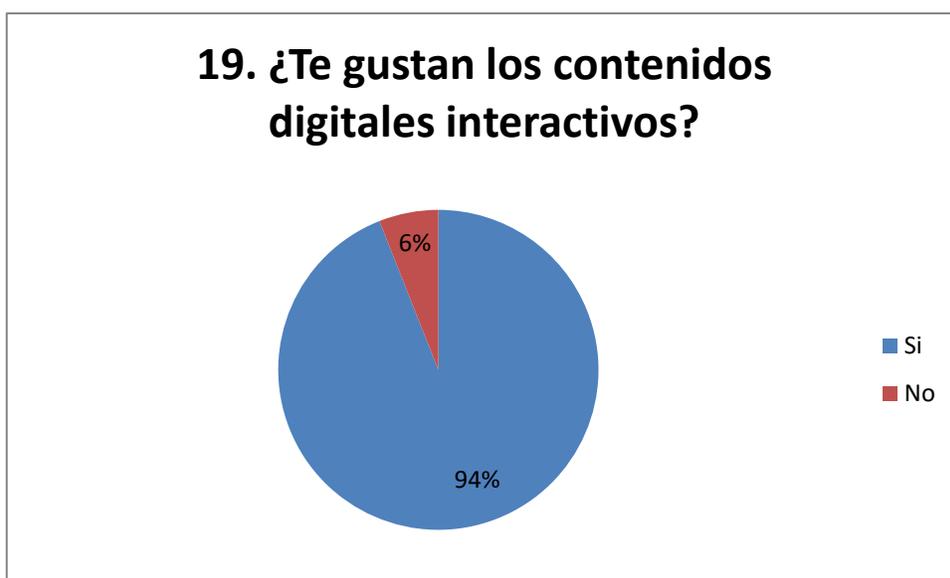
Descripción: 78% de los alumnos manifestó que “siempre” tiene acceso a internet, 4% que “frecuentemente”. Mientras que 16% indicó que “rara vez” y 2% que nunca tiene acceso.

Tabla 28: Opinión sobre contenidos digitales interactivos (Presentaciones de Power Point, juegos online, contenido de redes sociales)

Gusto por contenidos	Respuestas (ni)	(n%)
Si	94	94
No	6	6

Descripción: ni=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que dio a conocer la frecuencia con la que accede a internet desde la escuela. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

Gráfico 20: Opinión sobre contenidos digitales interactivos



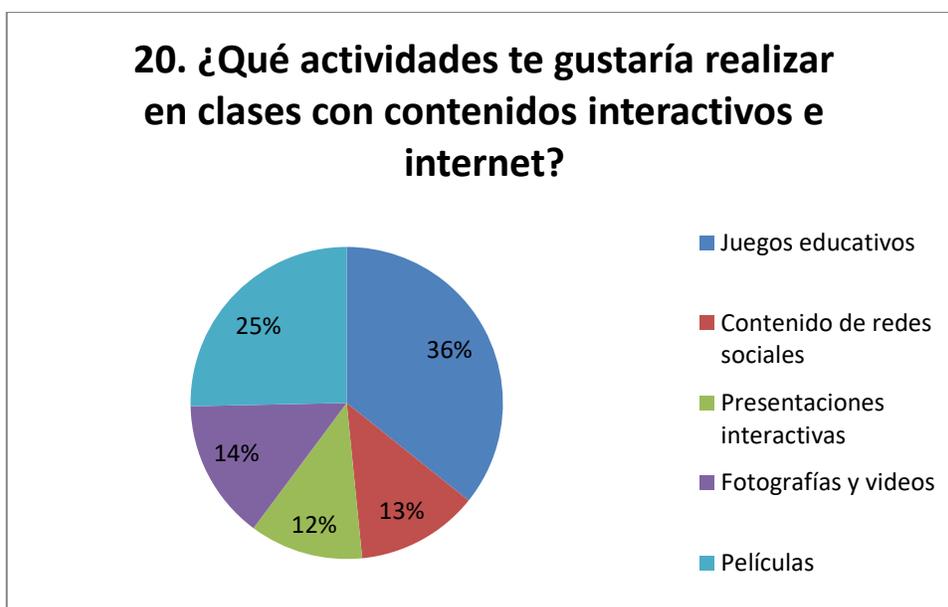
Descripción: 94% de los alumnos encuestados mostraron su gusto por el uso de contenidos digitales interactivos durante las clases, mientras un 6% manifestó no estar de acuerdo.

Tabla 29: Actividades que les gustaría realizar con contenidos interactivos e internet

Frecuencia	Respuestas (ni)	(n%)
Juegos educativos	79	36
Contenido de redes sociales	28	13
Presentaciones interactivas	26	12
Fotografías y videos	32	14
Películas	56	25

Descripción: ni=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que manifestó su gusto por realizar en el futuro actividades con contenidos interactivos en las asignaturas. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

Gráfico 21: Actividades que les gustaría realizar con contenidos interactivos e internet



Descripción Los juegos interactivos (36%) fueron la actividad más popular, coincidiendo con las páginas a las que los alumnos manifiestan acceder mayormente en internet. La segunda opción fue películas con 25%, seguida por fotografías y video 14%, contenidos relacionados con redes sociales en 13%, presentaciones interactivas 12%.

Tabla 30: Utilización de internet por parte de los profesores fuera del aula

Uso	Respuestas (ni)	(n%)
Si	32	32
No	68	68

Descripción: ni=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que reportó la utilización de herramientas asociadas a internet por parte de sus profesores como método de comunicación fuera del aula. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

Gráfico 22: Utilización de internet por parte de los profesores fuera del aula

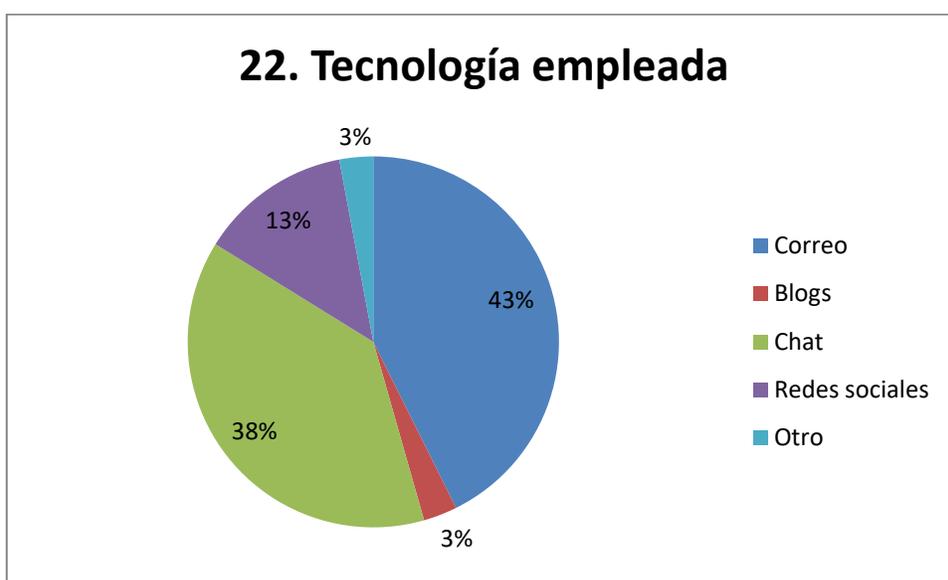
Descripción: 68% de los alumnos indicó que no mantienen comunicación con los profesores mediante el internet fuera del aula de clases. Mientras 32% indicó que si mantienen comunicación fuera de la escuela.

Tabla 31: Tecnología de internet empleada por los profesores fuera del aula para comunicarse con los alumnos

Frecuencia	Respuestas (ni)	(n%)
Correo	29	43
Blogs	2	3
Chat	26	38
Redes sociales	9	13
Otro	2	3

Descripción: ni=frecuencia absoluta, o número de alumnos encuestados que reportó las herramientas asociadas a internet empleadas por parte de sus profesores como método de comunicación fuera del aula. %=porcentaje del ni sobre el total de estudiantes encuestados (muestra de 100 personas).

Gráfico 23: Tecnología de internet empleada por los profesores fuera del aula para comunicarse con los alumnos



Descripción: El análisis de los resultados arrojó que los profesores que efectivamente se comunican con sus alumnos vía internet y lo realizan mayoritariamente vía correo electrónico en un 43%, seguido de chats en un 38%, interacción en redes sociales 13% e información compartida en blogs en 3%.

5.2.- Principales hallazgos de la encuesta realizada a los estudiantes

Los principales hallazgos obtenidos luego del procesamiento de los datos obtenidos durante la aplicación de los instrumentos fueron:

1. La totalidad de los estudiantes manifestó contar en su hogar con al menos un dispositivo de conexión a internet en su hogar.
2. La computadora Canaima es la posesión más común en el hogar entre los estudiantes consultados.
3. 97% de los consultados afirma gustarle navegar por internet.
4. 86% de los estudiantes realizan sus conexiones a internet fuera de las aulas.
5. 65% de los consultados manifestó nunca realizar conexiones a internet bajo la supervisión de un adulto.
6. Los tres (3) tipos de contenidos preferidos por los estudiantes durante sus conexiones a internet fueron: Juegos online (27%), Música (24%) y Redes sociales (22%).
7. 89% de los alumnos acude a internet para realizar actividades sin fines académicos.
8. 88% de los encuestados manifestó navegar por la web al menos 3 horas al día.
9. 6% de los niños manifestó contar “siempre” con la supervisión de sus padres a las páginas que consultan.
10. 70% declaró contar con un celular smartphone con un plan activo de datos.
11. Los tres (3) principales contenidos consultados por los estudiantes durante sus conexiones a internet desde sus teléfonos móviles fueron: Juegos online (29%), Música (29%) y películas (21%).
12. 69% de los estudiantes manifestó tener perfiles de redes sociales. Sin embargo, pudo observarse durante la aplicación del cuestionario que los encuestados presentaron dudas con el término “redes sociales” y su concepción general, sin embargo, en la siguiente pregunta cuando se enumera algunas redes sociales todos manifestaron conocerlas y tenerlas.

13. La totalidad de los encuestados manifestó tener perfil en al menos 1 red social.
14. Las cinco (5) redes sociales preferidas por los estudiantes fueron: Facebook, YouTube, Instagram, Mensajería instantánea y Twitter.
15. La red social menos conocida entre los estudiantes fue Flickr,
16. La totalidad de la muestra indicó contar con computadores dentro de su escuela.
17. 78% manifestó tener acceso a internet siempre.
18. 64% de los alumnos manifestó que sus profesores usas computadores durante el proceso de impartir clases.
19. 94% de los estudiantes manifestaron que les gustaría recibir clases con contenidos digitales interactivos.
20. Las principales actividades con contenidos interactivos que les gustaría realizar a los estudiantes son: Juegos educativos (36%), películas (25%), fotografías y videos (14%).

5.2.- Principales hallazgos de la entrevista realizada a docentes

De la información obtenida luego del procesamiento de los datos sobre las entrevistas realizadas a los docentes, estos fueron los principales hallazgos:

1. Evaluación favorable de la dotación de equipos informáticos en el Centro Educativo.
2. Buenas actitudes hacia el uso de las TIC.
3. Declararon presentar algunas dificultades por no tener acceso ilimitado a la sala de informática y tener que compartir el espacio con otras secciones.
4. Mostraron agrado por contar con un responsable del área de informática y evalúan como de gran valor su guía y asesoramiento.
5. Manifiestan una actitud positiva en cuanto a conocer y entender el valor social de las TIC como herramienta de desenvolvimiento personal.
6. Acuerdo en la apreciación de que la Sociedad del Conocimiento exige cambios en la metodología de aprendizaje de los niños.
7. Manifiestan que el uso de las TIC exige un nivel de compromiso del profesorado con su formación personal para lograr el dominio práctico y teórico de las nuevas herramientas.
8. Evalúan como “pobre” su formación profesional en el uso de las TIC.
9. Manifiestan la necesidad de recibir de manera periódica jornadas de capacitación para el manejo efectivo de las TIC.
10. Consideran positivo la posibilidad de intercambiar experiencias con otros colegas sobre prácticas y proyectos exitosos en el manejo de las herramientas digitales.
11. Admiten tener fallas tanto en la formación práctica como en la utilización didáctica de las TIC
12. Entienden como prioridad la necesidad en el alumnado de saber utilizar las TIC para desenvolverse de una mejor forma en la sociedad contemporánea.
13. Consideran que el uso de internet y de las TIC, en general, aporta mejoras a la sociedad venezolana.

14. Están convencidos de la Importancia de que lograr ciudadanos con excelente dominio de las herramientas digitales tendrá repercusiones positivas en la sociedad en el futuro.
15. Valoran a las TIC como instrumentos válidos para el aprendizaje escolar y para el desarrollo personal tanto de los docentes como de los alumnos.
16. Entiendes de la importancia del rol del docente en la formación del alumnado.
17. Aceptan que en muchas oportunidades se sienten superados en materia de dominio práctico de las tecnologías por los alumnos.
18. Considera que los constantes cambios y actualizaciones de los sistemas operativos dificultan en algunas ocasiones el uso de internet y las TIC.
19. Reconocen dificultades relacionadas con la metodología de enseñanza y el diseño curricular.
20. Sostienen que el uso de internet y de las TIC facilitan el rendimiento académico y la motivación del alumnado.
21. Temen que el internet pueda desplazar completamente el uso de los textos tradicionales.

VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

6.1.- Introducción

El siguiente análisis se sustenta en los hallazgos empíricos presentados en el Capítulo IV de la investigación, así como los antecedentes teóricos presentados en el Capítulo II y el marco conceptual expuesto en el Capítulo III.

Las observaciones se organizan de la siguiente manera:

1. Comparación de los resultados obtenidos con los antecedentes empíricos.
2. Consideraciones finales y presentación de propuesta piloto

6.2 Comparación de los resultados obtenidos con los antecedentes empíricos

A continuación, se discutirán los antecedentes empíricos presentados en el Capítulo II, en relación a los hallazgos de la presente investigación, en el siguiente orden:

- Nuevos Recursos y funcionamiento
- Actitudes hacia las TIC
- Formación del profesorado
- Competencias básicas
- Metodología de aprendizaje

6.2.1 Nuevos Recursos y funcionamiento: El estudio desarrollado Yadhyra Rivero y Francisco Ramírez diagnosticó la realidad existente en los Centros Bolivarianos de Informática y telemática (CBIT) del Estado Aragua. Entre sus principales hallazgos dieron a conocer que los centros en su mayoría se encontraban en funcionamiento, pero contaban con equipos computacionales desactualizados, y en algunos casos, representaban muy poca cantidad para los participantes que se atendían.

En contraste, los resultados obtenidos en la presente investigación permitieron constatar que la institución cuenta con una adecuada dotación de computadores y conexión a internet. Además, se pudo constatar que cada uno de los estudiantes recibió un ordenador personal para ser llevado a su hogar.

6.2.2 Formación del profesorado: Los resultados obtenidos por Rivero y Ramírez arrojaron que 70% de los encargados de los CBIT eran Ingenieros en el área de Sistemas o Informática. Y los docentes en su mayoría “migrantes digitales” que tenían que actualizarse por sus propios medios. Sin embargo, se mostraban dispuestos a formarse profesionalmente en el área de las TIC.

En este apartado se presentan similitudes en los resultados recabados en este estudio, pues los docentes de la UEN “23 de Enero” se mostraron interesados en obtener formación en materia de las TIC porque reconocen que tienen falencias en el área, y que muchas veces se encuentran en desventajas en el manejo de dispositivos en relación a sus alumnos.

6.2.3: Competencias básicas: La investigación desarrollada por el Instituto Vasco de Evaluación e Investigación Educativa (ISEI-IVEI) para conocer el grado de integración de las TIC en la Enseñanza Secundaria Obligatoria permitió conocer que el 90% del profesorado reconocía poseer al menos una formación básica en el área; mientras que los alumnos también manifestaban contar con las destrezas básicas para el manejo de los recursos TIC.

En esta investigación los alumnos reconocieron tener dominio al menos de carácter técnico de las TIC y además, 91% de los consultados manifestó acceder al menos 3 horas diarias a internet, lo que les ha permitido “naturalizar” el contacto con las TIC en su cotidianidad.

6.3.4 Metodología de aprendizaje: El ISEI-IVEI mediante su investigación desarrollada en 2004 determinó que el uso del ordenador en las clases no provocaba un clima inmediato favorable al aprendizaje de contenidos, ya que se reproducían bajo esquemas tradicionales de enseñanza poco activos.

De igual forma, mediante la concreción del presente estudio quedó al descubierto que aunque el plantel cuenta con una adecuada dotación de ordenadores, solo 62% de los encuestados manifiesta que sus profesores los usan dentro de las aulas de clase. Además, identificaron a las asignaturas de matemática y lenguaje como las únicas donde tomaban contacto con las TIC.

93% de los alumnos se mostraron interesados en obtener contenidos con mayor dinamismo donde se haga uso de contenidos digitales interactivos y se involucren de manera más activa en el desarrollo de los temas.

6.3 Consideraciones finales

Uno de los principales factores claves para el éxito en la incorporación de tecnologías en el proceso educativo, lo constituye la capacitación adecuada de los docentes tanto a nivel técnico como a nivel pedagógico.

Basados en los resultados obtenidos durante la investigación, a continuación se presenta una propuesta de estrategia comunicativa pedagógica para el uso reflexivo de las tecnologías de la información y la comunicación para los alumnos del 3er y 4to grado de la Unidad Educativa Nacional “23 de Enero” como táctica de vinculación con la cultura local y afianzamiento de los valores ciudadanos.

Propuesta Piloto



CiTIC: Ciudadanos TIC
Competencias ciudadanas e inclusión social
con TIC



Unidad Educativa Nacional 23 de Enero
Parroquia del 23 de Enero. Municipio
Libertador. Caracas-Venezuela

Diseño de Propuesta: Lic. Scarlet Clemente

1. Resumen

1.1 Organismo ejecutor:

Unidad Educativa Nacional “23 de Enero”.

1.2 Beneficiarios:

Comunidad educativa de la Escuela Unidad Educativa Nacional “23 de Enero”.

Alumnos y educadores de 3ero y 4to grado de las secciones A, B, C. Sociedad de Padres y representantes.

1.3 Financiamiento y fuente: Bienes materiales y salones para la ejecución otorgados por la institución educativa.

1.4 Objetivo: Desarrollar una estrategia pedagógica para el uso reflexivo de las tecnologías de la información y la comunicación para los alumnos del 3er y 4to grado de la Unidad Educativa Nacional “23 de Enero” como táctica de vinculación con la cultura local y afianzamiento de los valores ciudadanos.

1.5 Calendario en ejecución:

Año escolar 2017-2018 (28 de Agosto de 2017 a 13 de Julio de 2018)

1.6 Revisión ambiental y social:

Ley Orgánica de Educación: Tiene por objeto desarrollar los principios y valores, rectores, derechos, garantías y deberes en educación, que asume el Estado como función indeclinable y de máximo interés, de acuerdo con los principios constitucionales y orientada por valores éticos humanistas para la transformación social, así como las bases organizativas y de funcionamiento del Sistema Educativo de la República Bolivariana de Venezuela ¹

1. Ley Orgánica de Educación. (2009). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela. 5929 (Extraordinaria), Agosto 15, 2009.

Ley Orgánica de Protección del Niño y del Adolescente: Tiene por objeto garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes, que se encuentren en el territorio nacional, el ejercicio y el disfrute pleno y efectivo de sus derechos y garantías, a través de la protección integral que el Estado, la sociedad y a familia deben brindarles desde el momento de su concepción ²

Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación: El presente Reglamento tiene por objeto establecer normas y directrices complementarias sobre el sistema, el proceso y los regímenes educativos. El presente Reglamento regirá para los niveles y modalidades del sistema educativo, excepto para el nivel de educación superior, en el cual se aplicarán las regulaciones pertinentes de la Ley Orgánica de Educación y las de la ley especial correspondiente y su reglamentación ³

Reglamento del Ejercicio de la Profesión Docente: Establece las normas y procedimientos que regulan el ejercicio de la Profesión docente relativos al ingreso, reingreso, retiro, traslados, promociones, ubicación, ascenso, estabilidad, remuneración, perfeccionamiento, profesionalización, licencias, jubilaciones y pensiones, vacaciones, previsión social, régimen disciplinario y demás aspectos relacionados con la prestación de servicios profesionales docentes ⁴

1.1 Iniciativa de otras entidades relacionadas con la niñez:

- **Fundación TAAP: periodistas y artistas de la mano con la comunidad**

La Fundación promueve Talleres de Aprendizaje para las Artes y el Pensamiento. Según sus lineamientos estratégicos se define como una institución creada para la promoción del desarrollo sustentable y la convivencia pacífica en escuelas y comunidades.

A través de las artes visuales, la fundación TAAP busca promover la expresión artística en niños, adolescentes y adultos como vínculo para el desarrollo de experiencias de paz y solución de problemas existentes en su comunidad.

2. Ley Orgánica de Protección del Niño y del Adolescente. (2007). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela. 5859 (Extraordinaria), Diciembre 10, 2007.

3. Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación (2003). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela. 5662 (Extraordinaria), Septiembre 24, 2003.

3. Reglamento del Ejercicio de la Profesión Docente (2000). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela. 5496 (Extraordinaria), Octubre 31, 2000.

- **Esperanza Venezuela:** Se define como una organización sin fines de lucro para la promoción del respeto a la vida a través del arte y el mejoramiento de la situación de violencia en Venezuela; convirtiendo las causas dolencias personales producto de la inseguridad, en un movimiento nacional.
- **CECODAP:** Es una organización venezolana que trabaja en la promoción y defensa de los derechos humanos de la niñez y adolescencia haciendo especial énfasis en la construcción de una convivencia sin violencia.

Una de sus principales iniciativas a través de charlas y talleres a estudiantes, profesores, padres y representantes busca prevenir promover la convivencia pacífica y prevenir la violencia escolar en centros educativos.

(Acoso escolar o bullying, ciberacoso, agresiones físicas, verbales, sexuales, disciplina positiva, mediación y resolución de conflictos...).

2. Antecedentes

2.1 Reseña histórica:

El proyecto nace como propuesta luego de la realización de un estudio sobre usos de las Tecnologías de la información y la Comunicación dentro de las aulas de clases de los alumnos del 3er y 4to grado de la Unidad Educativa Nacional “23 de Enero”.

El estudio evidenció el poco uso que se realiza de las computadoras y materiales digitales pese a que se cuenta con una importante dotación tanto en la institución como en el hogar de los alumnos. Así como la escasa supervisión y seguimiento que reciben los niños por parte de adultos durante su exposición a los contenidos de la web, aun cuando dedican varias horas diarias a estos procesos.

El proyecto busca involucrar como eje transversal del proceso educativo en todas las asignaturas el uso reflexivo de las TIC, así como la implementación de actividades que les permitan a los alumnos emplearlas de un modo funcional como

instrumento para la cooperación y el autoaprendizaje a través de ejercicios diferenciados, intercambio de información y la consecución de valores y habilidades para la vida.

Los resultados del estudio previo arrojaron que los niños muestran interés por la implementación de métodos novedosos para el aprendizaje de los contenidos diarios. Por lo que se pretende hacer uso de ellos para el abordaje de asignaturas básicas como lenguaje, matemática así como la enseñanza de la educación artística, y otros contenidos que contribuyan además con el fortalecimiento de valores como el respeto, la tolerancia y el fomento de los derechos humanos y constitucionales.

La estrategia busca articular conceptos y metodologías de enseñanza tradicional, con trabajos interactivos donde se explore e incentive la cultura local, expresada en festividades tradicionales, literatura, danza, música, teatro, gastronomía et, jugando con herramientas digitales y contenidos web.

Se pretende trabajar con la concepción del aula de clases como un lugar sin fronteras en el que confluyen los conocimientos académicos y de vida, y donde las TIC se erigen como herramientas de empoderamiento que permiten un avance hacia la construcción de una nueva ciudadanía.

El proyecto piloto busca impulsar cambios en la práctica docente para promover la inclusión digital entre la escuela y la comunidad y enriquecer con nuevas herramientas y estrategias la rutina de aprendizaje escolar. Así como motivar la participación, colaboración y aprendizaje mediante el uso de los conocimientos de las distintas asignaturas y fortaleciendo habilidades y competencias.

Para lograrlo se cuenta con la colaboración de la dirección de la institución para garantizar el aspecto técnico en cuanto a: instalación, dotación y mantenimiento de los equipos y software; así como un equipamiento inalámbrico para acceso a Internet.

En el ámbito educativo se desarrollarán acciones para la formulación, coordinación y experimentación de un modelo pedagógico donde las tecnologías se empleen partiendo de los contenidos establecidos en el plan de evaluación y se

conduzcan hacia la apropiación de dichas herramientas logrando que sean usadas en contextos reales y oportunos.

Con la propuesta de intervención se pretende promover el fortalecimiento de los Derechos Humanos; así como fomentar el arraigo hacia el patrimonio cultural de la nación, a través de actividades creativas y de proyectos prácticos. También se espera incentivar acciones ambientales, culturales y de educación alternativa fortaleciendo así un vínculo entre escuela y comunidad.

2.2 Justificación:

La estrategia busca intervenir una comunidad de alumnos de escasos recursos, con la finalidad de generar espacios interdisciplinarios que permitan la construcción de conocimientos y el desarrollo de la potencialidad tanto intelectual como personal de los estudiantes. Así como la promoción del uso de las TIC como una herramienta de educomunicación para el desarrollo sustentable de la comunidad.

Se busca una integración que brinde oportunidades a los estudiantes de aprender contenidos contemplados en el currículo de maneras diversas, creativas, constructivistas y al mismo tiempo brindar a los docentes la posibilidad de innovar en propuestas metodológicas que promuevan el fortalecimiento de la profesión.

El proyecto procura incidir positivamente en la disminución de los episodios de violencia y de acoso escolar dentro de la comunidad estudiantil, y que por el contrario, sea multiplicadora de acciones que potencien la resolución de conflictos mediante el diálogo. Además, desarrollará sentido de pertenencia hacia con su entorno local y cooperará con la construcción una cultura ciudadana que valore la diversidad cultural.

2.3 Análisis del entorno:

A continuación se presenta un análisis de los factores que pueden afectar la estrategia en el aspecto:

a) Político: Desde el año 2014 en todo el territorio nacional se desarrolló una iniciativa del Gobierno Nacional sobre una “Consulta por la Calidad Educativa” que contemplaba la participación de 600.000 maestros y más de siete millones de estudiantes de escuelas primarias, liceos y especialistas de educación de las universidades.

Según fuentes oficiales este proceso buscaban la conformación de tres ejes centrales con vías a mejorar la educación venezolana: El Plan Educativo de los próximos 10 años, las bases para el Currículo Nacional e instrumentos legales derivados de la Ley Orgánica de Educación.

Los resultados de la consulta dieron paso a la creación de la **Micro-Misión Simón Rodríguez**, realizada por el Ministerio del Poder Popular para la Educación, donde más de 50 por ciento de las personas manifestaron que era necesario afianzar la formación de los docentes en áreas específicas.

Esta consulta generó fuerte críticas por parte de docentes, directivos escolares, dirigentes de oposición nacional, Organizaciones No gubernamentales y asociaciones de padres y representantes por considerar que el proceso tuvo un viso partidista por parte de las autoridades y que se perseguía la instauración de un sistema de adoctrinamiento.

b) Económico: La situación económica nacional pasa por momentos de fuerte inestabilidad. Los altos índices de inflación pueden resultar un inconveniente para el

desarrollo del plan; puesto que de manera inicial solo se contará con un financiamiento de la entidad educativa.

Para las actividades de cierre de cada lapso escolar se contempla un paseo fuera de la escuela, por lo que se debe tener en cuenta la logística de transporte, refrigerio y de ser necesario entradas y algún otro tipo de pago. Razón por la cual, el presente proyecto buscará de ser necesario patrocinio gubernamental y privado para llevar a cabo esta actividad.

c) Socio-cultural: El Plan se desarrollará en el seno de una Comunidad educativa con estudiantes de bajos recursos, ubicada en la Parroquia 23 de Enero, una zona con altos índices de inseguridad, por lo que la mayoría de las actividades deberán desarrollarse dentro de la escuela por seguridad de los estudiantes.

Dentro de la comunidad de estudiantes existen antecedentes de acoso escolar a ciertos alumnos por causas raciales, orientaciones sexuales y diversidades funcionales; es por ello que se deberá trabajar de manera particular con estos alumnos que han sufrido burlas y que se mantienen alejados de actividades que ameriten exposición pública.

d) Tecnológico: La escuela presenta dotación de material informático (computadores), audiovisual (proyectores y televisores) y sonoro (micrófonos y cornetas) que serán de gran utilidad para el desarrollo de las actividades; sin embargo, será necesario que el grupo de colaboradores (Padres, representantes y docentes) pueda facilitar otros instrumentos, como cámaras fotográficas, y otro material que se requiera.

f) Influencia de otros sectores y medio ambiente: Las actividades están contempladas para realizarse tanto dentro de las aulas tradicionales de clase como en los espacios del salón informático de la institución. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que debe establecerse un horario coordinado con el resto de los docentes de la institución para solapar los horarios de uso

2.4 Matriz FODA Proyecto CiTIC: Ciudadanos TIC. Competencias ciudadanas e inclusión social con TIC:

<p align="center">Factores Internos</p> <p align="center">Factores Externos</p>	<p align="center">Lista de Fortalezas</p> <ul style="list-style-type: none"> *Buen ambiente laboral. *Proactividad en la gestión de docentes y directivos. *Conocimiento de la Escuela por parte de los participantes en el proyecto. *Dotación de Equipamiento Tecnológico. *Experiencia en enseñanza de TIC. 	<p align="center">Lista de Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> *Salarios bajos. *Mala situación financiera de la institución. *Falta de motivación de los recursos humanos al desarrollo de actividades con herramientas digitales complejas.
<p align="center">Lista de Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> *Buen nivel de directivos *Buena infraestructura de la Escuela **Dotación de computadores en aulas **Dotación de computadores en los hogares de los alumnos **Disposición del alumnado para recibir clases con materiales didácticos alternativos a los tradicionales 	<p align="center">FO</p> <ul style="list-style-type: none"> *Conservar el buen ambiente laboral dentro de la escuela. * Aprovechar los excelentes espacios para realizar las actividades prácticas. *Aprovechar la competitividad del personal y sus directivos para adquirir mayor prestigio dentro de la institución. *Potenciar la experiencia educativa en la enseñanza de valores ciudadanos. 	<p align="center">DO</p> <ul style="list-style-type: none"> *Aumentar la motivación del personal a participar en las actividades. * Conservar el buen desempeño de la escuela y sus docentes para elevar los estándares de enseñanza. * Procurar evitar gastos innecesarios para la institución
<p align="center">Lista de Amenazas</p> <ul style="list-style-type: none"> *Conflictos gremiales. *Cambios en el horario de clases. *Choque de horarios en el uso de las salas telemáticas. Poca capacitación docente en el manejo de herramientas web. *Aumento de precio de insumos materiales. *Poca colaboración de padres y representantes. *Bajo nivel de atención de los niños. *Timidez de los estudiantes para realización de actividades. 	<p align="center">FA</p> <ul style="list-style-type: none"> * Promover actividades creativas e innovadoras que logren captar la atención de los estudiantes. * Incentivar una campaña contra el acoso escolar, y promover la participación del alumnado en las actividades. *Realizar reuniones con los padres y representantes para promover su cooperación dentro del proyecto. 	<p align="center">DA</p> <ul style="list-style-type: none"> *Realizar visitas a diferentes Organizaciones de inversión para presentar el proyecto y solicitar patrocinio. *Procurar obtener los materiales plásticos necesarios a principios del año escolar, para evitar una elevación en los costos *Cooperar con la mejoras la calidad de la enseñanza desarrollando un programa de capacitación antes de iniciar el programa.

Fuente: Elaboración Propia

3.

Objetivos y componentes del Plan Piloto

3.1 Objetivos del Plan Piloto

Objetivo general:

Desarrollar una estrategia pedagógica para la formación en y con TIC a los alumnos del 3er y 4to grado de educación básica de la Unidad Educativa Nacional “23 de Enero”, como herramienta para la vinculación con la cultura local y afianzamiento los valores ciudadanos.

Objetivos específicos

- * Desarrollar actividades que refuercen el uso de las nuevas tecnologías y permitan a los alumnos emplearlas de un modo funcional como instrumento para la cooperación y el autoaprendizaje en distintas asignaturas del pensum escolar.
- * Promover el conocimiento y manejo de las TIC en una dimensión social y ética de manera que permitan afrontar su uso de manera fundamentada y responsable, como una herramienta de educomunicación para el desarrollo sustentable de la comunidad estudiantil.
- *Elevar la formación cultural del alumnado en materia de tradiciones culturales locales, como puente de formación de identidad cultural.
- *Impulsar estrategias de participación en actividades prácticas para el final de cada lapso académico.

3.2 Componentes del Plan Comunicacional

Componente I. Quién comunica: Docentes y Dirección académica de la Unidad Educativa Nacional “23 de Enero”.

Componente II. Qué se comunica:

A través de las clases teórico-prácticas impartidas tanto en el turno de la mañana como en el turno de la tarde, se pretende lograr en los alumnos del 3er y 4to grado la enseñanza de distintos contenidos de las materias correspondientes a su pensum de estudio (literatura, matemáticas, ciencias, ciudadanía, geografía, tecnología, historia y tecnología) con métodos innovadores que empleen las TIC como eje central.

Se persigue desarrollar una formación en ciudadanía que se aleje de la pasividad y se diferencie de la transmisión de saberes y contenidos tradicionales y abarque habilidades y actitudes para la acción, expresión y participación colectiva que devengan en un ciudadano empoderado y comprometido con su realidad.

Se busca que los alumnos desarrollen a través de las actividades un lenguaje expresivo fundamentado en el respeto, la promoción los derechos humanos, la convivencia pacífica, la erradicación de la violencia, la tolerancia y la inclusión social. Donde se promueva su capacidad analítica y creatividad en las actividades planteadas.

Por último, se prevé la incorporación de elementos de cultura local busca generar procesos reflexivos sobre elementos del patrimonio cultural, tradiciones e identidad nacional.

Actividades generales sugeridas

- Recopilación y procesamiento de información.

1. Búsqueda de información por medio de las TIC a través de bibliotecas electrónicas y de internet.
2. Recopilación, procesamiento y guardado información por medio de las TIC.
3. Búsqueda mediante procedimientos sencillos, como: entrada en un sitio web, utilización de buscadores, navegación a través de una serie de hipervínculos.

- Propuestas de información.

4. Presentación de información en formato multimedia con la ayuda de las TIC.
5. Aprender de manera independiente sobre información concerniente a cada asignatura en un entorno de aprendizaje basado en las TIC.
6. Emplear programas de aprendizaje generalizado para practicar operaciones lógicas, aritméticas, mejoramiento de la ortografía, aprendizaje sobre arte, naturaleza, animales, etc.

- Recopilación y procesamiento de la información.

7. Envío y recepción de mensajes mediante medios electrónicos.
8. Aprender a respetar normas y convenciones establecidas en las conversaciones web (Netiquette).

Desarrollar en los niños la capacidad de utilizar recursos ofrecidos en diversos programas informáticos para dar o pedir información, tales como: escribir correos electrónicos, adjuntar documentos a un e-mail, chatear, etc.

-Procesos de Cooperación

9. Creación de proyectos grupales donde se maneje como eje central el uso de las TIC en las distintas asignaturas.

10. Trabajar de forma cooperativa para realizar actividades tanto de búsqueda de información con el ordenador como por escrito, y de esta forma reunir y comparar información y opiniones de acuerdo con pautas del proyecto de manera conjunta con el docente.

-Factor social y ético.

11. Estudio de oportunidades que ofrecen las TIC para el entorno próximo de los alumnos.

12. Enseñanza a los alumnos sobre la importancia del respeto a propiedad intelectual a la hora de utilizar información de la web.

13. Los alumnos informan a un adulto de su confianza de cualquier contenido nocivo o discriminatorio.

Componente III. A quién se comunica: Comunidad estudiantil de la Unidad Educativa Nacional 23 de Enero, 3er y 4to grado de las secciones A, B y C. Así como su comunidad de padres y representantes.

Componente IV. Con que Objetivos: El presente plan busca cooperar con el logro de implementar procesos educativos de calidad, para estudiantes de comunidades de escasos recursos. Donde se promuevan valores que cooperen con la formación de ciudadanos respetuosos de los derechos humanos, la democracia y la cultura de paz a través del empoderamiento tecnológico con el uso responsable de las TIC.

La defensa del patrimonio y de la identidad cultural es un eje transversal en el proyecto, de esta manera, se espera contribuir con que el alumnado se interese en conocer las expresiones culturales de la nación y replique estos mensajes dentro de sus comunidades.

Se pretende la identificación de las TIC como medios de expresión, educación, promoción y disfrute de la ciudadanía. La creación de estos espacios pedagógicos persigue la formación de individuos integrales con sólidos valores y principios.

Este programa quiere contribuir a la disminución de los índices de violencia escolar y la promoción del diálogo participativo. Así como cooperar con la reinserción

de aquellos estudiantes que han sido víctimas de violencia y se han retraído de toda participación en actividades de tipo académica o social.

Componente V. Por qué medios: Dentro del proyecto se utilizarán las clases de tipo presencial para la transmisión de los contenidos teóricos, en combinación con plataforma multimediales como computadoras, radio, televisión y cine para el desarrollo de las actividades prácticas.

Componente VI. Con que resultados:

Se persigue desarrollar las capacidades de expresión y relación de los estudiantes con contenidos de las asignaturas tradicionales pero con actividades que procuren el involucramiento de las TIC y el desarrollo de habilidades con su uso.

Se pretende lograr el involucramiento de los alumnos es actividades prácticas que contribuyan con el afianzamiento de valores ciudadanos como la tolerancia y el respeto. Además de divulgar la importancia de conocer sus derechos y deberes dentro de la sociedad.

A través de la implementación del uso de las TIC se busca inculcar disciplina, la importancia del trabajo en equipo, la cooperación e incidir positivamente en la elevación del rendimiento académico de los alumnos. Por otro lado, a través del desarrollo de estas actividades se busca como fin último crear sentido de pertenencia e involucramiento con el correcto desarrollo del accionar social de su entorno.

Mediante la articulación del jugar- aprender su proyecta el fortalecimiento de los vínculos de la comunidad con la escuela como institución fundamental, y la restitución del tejido social a través de la sana y pacífica convivencia de alumnos, docentes, padres y representantes y comunidad.

Organismo ejecutor y Mecanismo de ejecución

3.3 Organismo Ejecutor: Cuerpo directivo y docente de la Unidad Educativa Nacional “23 de Enero”.

4.2 Mecanismo de Ejecución: La ejecución del Plan se regirá por las siguientes actividades: Clases impartidas en la sede de la institución des el mes de septiembre de 2017 al mes de julio de 2018- respetando los períodos establecidos como vacaciones-.

Al final de cada módulo, previa discusión se podrá realizará actividades de cierre fuera de la escuela debidamente autorizada por los representantes y en compañía de una comisión de apoyo logístico de docentes y padres y representantes.

El Plan Piloto promueve la metodología de Aprendizaje por Proyectos dentro del aula de clase y coloca al alumno como eje central de su propio proceso.

Los Proyectos constituirán una herramienta que permitirá al alumno obtener un aprendizaje con sentido amplio, al tiempo que lo ayudará a afianzar sus habilidades de trabajo en grupo, competencias comunicativas, pensamiento crítico, toma de decisiones, capacidad investigativa y evaluación de su desempeño.

Competencias involucradas

El proyecto fue concebido en base a los requerimientos esperados para un estudiante de 3er y 4to grado a través a siete estrategias colaborativas y constructivista que fortalecen habilidades comunicativas, lógicas, técnico-tecnológicas, ciudadanas, investigativas, entro otras.

1. Competencias de comunicación (Literatura)

A través del mundo de las letras y las palabras se pretende promover los procesos de comunicación a través de la producción de textos y el manejo del hipertexto. Así como la expresión de opiniones y la promoción de capacidades argumentativas alrededor de procesos socialización que los ayuden en la toma de decisiones y procesos de negociación y convivencia.

Se recomienda el uso de herramientas como procesador de texto, diarios virtuales (weblogs), cuentos digitales, juegos y aplicaciones online, comics digitales, bibliotecas virtuales, diccionarios digitales, revistas digitales y periódicos escolares.

2. Competencia de investigación (Geografía- Historia)

Desarrollar motivación hacia la búsqueda y producción de conocimientos en los estudiantes en conceptos y acontecimientos importantes en materia de historia y geografía.

Promover experiencias virtuales donde se haga uso responsable de la búsqueda y manejo de información y comunicación; donde los estudiantes puedan aprender de acontecimientos pasados que los ayuden a comprender su presente de una forma amena y divertida y siempre promoviendo una convivencia pacífica.

Se recomienda el uso de bibliotecas virtuales, unidades didácticas, sitios temáticos, juegos online, mapas interactivos, exposiciones virtuales, aplicaciones online, videos explicativos, animaciones narradas, entre otros.

3. Competencias lógicas (Matemática)

Estrategia formulada para vivenciar a través de recursos virtuales el aprendizaje de números, cálculos, medidas, geometría y estadísticas y de esta manera hacer uso de habilidades mentales de orden superior en lugar de memorizar datos y procedimientos en contextos aislados y sin conexión. Todo ello con la

finalidad de lograr su implementación en problemas cotidianos y aprendizaje de manera práctica.

Se recomienda el uso de Software matemáticos multiplataforma para crear simulaciones, herramientas para la creación de objetos interactivos, calculadoras digitales, juegos online, videcolecciones, ejercicios interactivos, entre otros.

4. Competencias científicas (Ciencias Naturales)

Introducir a los alumnos en el mundo de la naturaleza, sus recursos y fenómenos, descubriendo el mundo de la física y la química realizando ensayos propios.

Se abordarán los contenidos relacionados con los ecosistemas, el cuerpo humano y sus funciones, la importancia de los alimentos, entre otros.

Se recomienda el uso de enciclopedias virtuales, mapas interactivos, aplicaciones móviles, planetarios virtuales, simuladores en 3D, Google Earth, bases de datos online sobre flora y fauna, videos, fotografías, películas, videos documentales, canales de Youtube, modelos virtuales del cuerpo humano, plataformas colaborativas online, entre otros.

5. Competencias artísticas (Estética)

A través del mundo de los colores y las imágenes se busca potenciar las expresiones artísticas de los alumnos como una forma de expresión del ser.

Se sugiere el uso de herramientas digitales que involucren fotografías, videos, películas, audios, aplicaciones interactivas, editores gráficos, catálogos online, libros interactivos, etc.

6. Competencias ciudadanas (Ciudadanía)

Se pretende el desarrollo de habilidades de participación y acción responsable que fomenten el compromiso de los estudiantes con su comunidad y potencien la búsqueda y afianzamiento de valores que refuercen la relación con el país y ayuden a definir su rol como ciudadanos empoderados dentro de la sociedad.

Se sugiere el uso de bibliotecas digitales, videcolecciones, películas, audiobooks, hemerotecas online, revistas y periódicos online.

7. Competencias Tecnológicas (Tecnología)

Se apunta al desarrollo de las competencias correspondientes al nivel de la etapa escolar, con miras a favorecer un uso responsable que promueva la solución de problemas de la vida cotidiana de una manera más asequible.

Se recomiendan el uso de herramientas como correo electrónico, salas de chat, mensajería instantánea, redes sociales, juegos online, aplicaciones y debates en línea.

A continuación, se presenta una serie de estrategias de contenidos conceptuales y procedimentales alineados con el Currículo Bolivariano a modo ilustrativo sobre cómo implementar las TIC en el aula de clase en contenidos seleccionados en las asignaturas: Lenguaje, Matemática.

Como actividad final se presenta una idea de trabajo por proyecto para la elaboración de una guía turística digital para hacer un recorrido por Caracas donde se conjuguen actividades de diversas asignaturas a ser desarrolladas de forma grupal, y ser presentadas en una gala con padres y representantes.

- **Área de Aprendizaje: Lenguaje, Comunicación y cultura**

Módulo 1. Componente: La comunicación y el lenguaje como expresión social y cultural del desarrollo de la vida en sociedad.		
Objetivo	Contenidos	Recursos TIC de refuerzos para el aula
Que los niños y las niñas desarrollen habilidades cognitivas para interpretar y construir diversas tipologías textuales, entender y organizar información proveniente de diversos medios de comunicación; así como expresar sus ideas y opiniones valorando la de los demás a partir de experiencias y ejecución de actividades de aprendizaje relacionadas con los saberes académicos, populares y las manifestaciones culturales y artísticas.	<p>-El proceso de la comunicación: aplicación y respeto a las normas.</p> <p>-Interpretación del significado social de las palabras.</p> <p>-Seguimiento de instrucciones orales y escritas que le permitan la realización de sus actividades de acuerdo a los códigos de uso diario.</p> <p>-Argumentación de preguntas y respuestas.</p>	<p>Formato: Video Cuento interactivo// Título: El León que no sabía escribir</p> <p>Descripción: Una historia divertida sobre los amores del rey de la selva y la dificultad que enfrenta por no saber escribir.</p> <p>Función: Comprender importancia de la comunicación escrita, la expresión de los sentimientos, la necesidad de comunicarnos de manera directa (sin intermediarios) , la carta informal, la descripción de personajes y escenarios, entre otros aspectos</p> <p>Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=OoZSmA0eB74</p> <p>Vista previa:</p>  <p>EL LEON QUE NO SABIA ESCRIBIR</p>
	<p>- Anticipación de contextos a partir de imágenes.</p> <p>-Secuencia cronológica en la narración de hechos.</p> <p>-Construcción de significados sobre el comportamiento de las</p>	<p>Formato: Juego online. Título: Pictotraductor</p> <p>Descripción: Recurso online para facilitar la comunicación con personas que tienen dificultad de expresión mediante lenguaje oral.</p> <p>Función: Los niños introduzcan textos e inmediatamente serán traducidos serie de símbolos e imágenes divertidas con los que podrán crear frases e historias.</p> <p>Enlace: http://www.pictotraductor.com/</p>

	<p>personas.</p> <p>Utilización y apreciación del lenguaje no verbal.</p>	<p>Vista previa:</p> 
	<p>- Descripción de los elementos del ambiente natural y cultural, identificando los naturales y diferenciándolos de los elaborados por el hombre.</p> <p>-Producción escrita y gráfica a partir de una lectura.</p>	<p>Formato: Tour 360 ° grados Título: Airpano</p> <p>Descripción: Tours virtuales de alta resolución en formato de panoramas aéreos. AirPano ya ha fotografiado más de 300 lugares alrededor del planeta.</p> <p>Función: Permitir a los estudiantes explorar en visión 360 ° de más de 3000 galerías de ambientes naturales y culturales.</p> <p>Enlace: http://www.airpano.ru</p> <p>Vista previa:</p> 

-Narración de hechos sobresalientes de la comunidad: leyendas, creencias, costumbres, manifestaciones artísticas, económicas y culturales.

-Construcción de cuentos, poesías y repertorio de canciones venezolanas.

-Creación de adivinanzas, refranes, trabalenguas y cuentos sencillos.

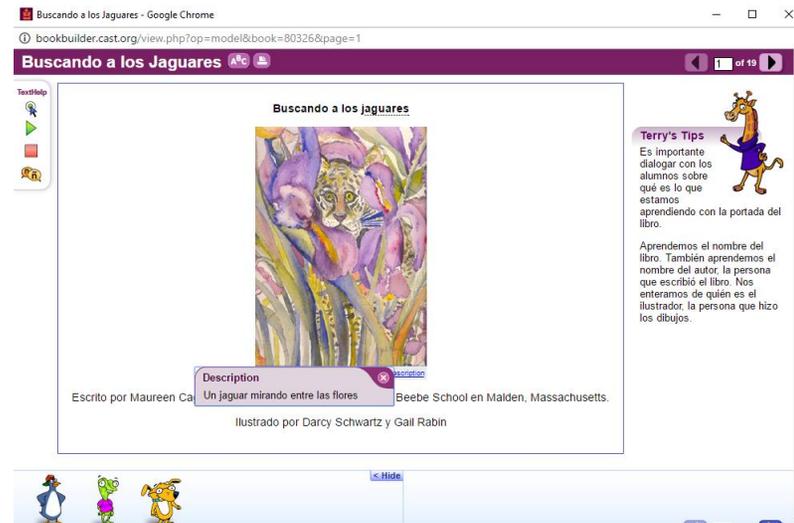
Formato: Herramienta digital// **Título:** BookBuilder

Descripción: Herramienta desarrollada por el CAST, una organización no-profit que permite crear, salvar, editar y compartir libros digitales.

Función: Crear libros digitales a partir de la colaboración entre el profesor y sus estudiantes para poder compartirlo después también con los padres y otras clases.

Enlace: <http://bookbuilder.cast.org/create.php>

Vista previa:



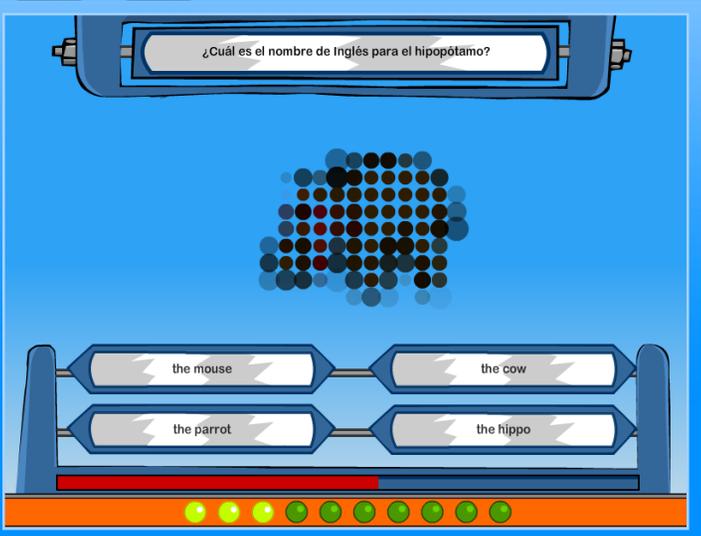
Formato: Juego online **Título:** Dichos y Refranes

Descripción: Herramienta digital que permite completar dichos y refranes populares mientras ganas puntos.

Función: Permitir a los alumnos familiarizarse con los dichos y refranes populares de una manera divertida y amena.

Enlace: <http://www.cyberkidz.es>

		<p>Vista previa:</p> 
	<p>-Desarrollo de los aspectos formales de la escritura: la sangría, uso de la mayúscula, signos de puntuación.</p> <p>-Separación de palabras en sílabas.</p> <p>- Utilización de prefijos y sufijos para construir nuevas palabras</p> <p>- Ubicación de diptongos e hiatos</p>	<p>Formato: Juego online. Título: Buscapalabras</p> <p>Descripción: Juego didáctico que nos ayudará a practicar cómo se separan las sílabas de una palabra.</p> <p>Función: Ayudar al estudiante para aprender a separar en sílabas identificando sílaba tónica, acentuación, diptongos, triptongos e hiatos.</p> <p>Enlace: http://buscapalabras.com.ar</p> <p>Vista previa:</p> 

	<p>- Lectura y escritura de vocablos: los días de las semanas, animales sustantivos y números en distintos idiomas.</p>	<p>Formato: Juego online Título: Aprender inglés</p> <p>Descripción: Juego online para aprender</p> <p>Función: Con ejercicios y actividades permitir a los estudiantes aprender inglés de manera divertida.</p> <p>Enlace: http://www.cyberkidz.es/</p> <p>Otros enlaces: https://spaceplace.nasa.gov, http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/,</p> <p>Vista previa:</p> 
	<p>-Iniciación en el manejo de programas de dibujo y barra de menú</p> <p>-El Internet como medio recreativo y búsqueda. Utilización de imágenes digitales y el libro electrónico.</p>	<p>Formato: Editor online Título: Marvel</p> <p>Descripción: Editor de tiras cómicas con el que se podrá crear un comic o un libro entero con los superhéroes de Marvel.</p> <p>Función: Los estudiantes podrán escoger un estilo de viñetas y elegir los personajes y posibles escenarios. Además, podrán añadir textos y elegir efectos de sonidos</p> <p>Enlace: http://marvel.com/games/play/34/create_your_own_comic</p>

-Identificación del computador como medio de aprendiz.

Vista previa:



-Uso reflexivo de internet.

Formato: Video **Título:** Ciudadanía Didital

Descripción: Serie de videos y recursos digitales para promoción del uso seguro y saludable de las nuevas tecnologías y el fomento de la ciudadanía digital responsable en la infancia y la adolescencia.

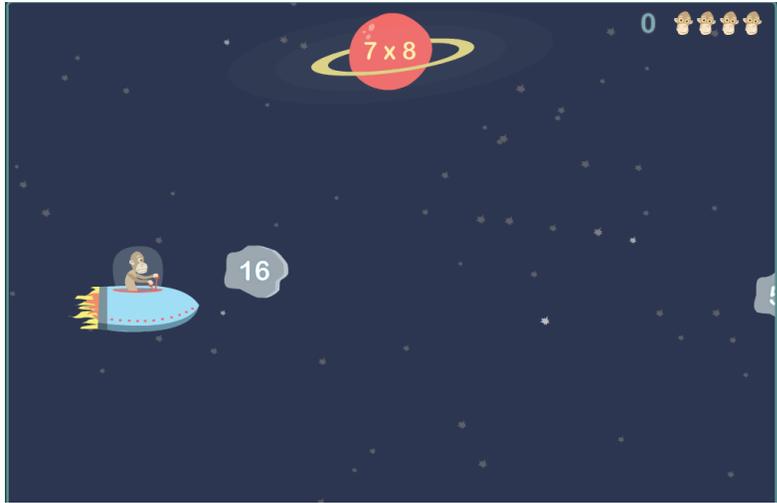
Función: Iniciar a los estudiantes en el abordaje de temas como privacidad online, datos personales, grooming, sexting, derecho a la imagen, derecho al honor, chantaje, ciberdelitos, cyberbullying, reputación online, redes sociales, cibersociedad y tecnoadicciones.

Enlace: <http://www.pantallasamigas.net>

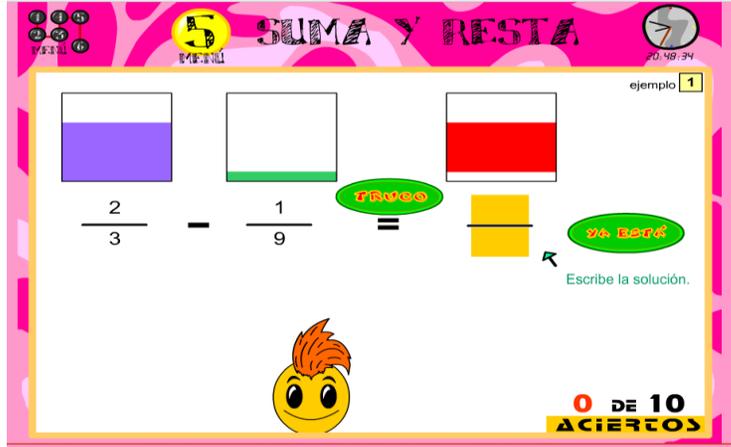
Vista previa:

		 <p>> CIBERVIOLENCIA DE GÉNERO</p>	 <p>> GROOMING</p>	 <p>> SEXTING</p>
		 <p>> CIBERBULLYING</p>	 <p>> PRIVACIDAD</p>	 <p>> SEXTORSIÓN</p>

- **Área de Aprendizaje: Matemática, Ciencias Naturales y Sociedad**

Módulo 2. Componente: Desarrollo del pensamiento matemático a través de los números formas y medidas.		
Objetivo	Contenidos	Recursos TIC de refuerzos para el aula
<p>Que el niño y la niña comprendan y valoren diferentes, procesos matemáticos y naturales a partir de situaciones y problemas reales de la vida cotidiana, analizándolos desde sus experiencias de aprendizaje y del nuevo conocimiento.</p>	<p>- Sentido numérico. Usos de los números en la vida cotidiana. Escritura y lectura de números hasta el 1.000.000.</p> <p>- El sistema de numeración: identificación, interpretación y graficación de números hasta de seis dígitos, números ordinales hasta la unidad del millón, interpretación y formulación de sucesiones con números naturales menores que un millón utilizando un mismo criterio.</p> <p>- Orden numérico: identificación y construcción de la recta numérica. Establecimiento de relaciones a través de los signos $>$, $<$ e $=$, a partir de un orden numérico en la recta.</p> <p>-Lectura y escritura de números: determinación de cifras y cantidades menores que 1.000.000, lectura y escritura de números naturales: enteros y decimales.</p> <p>-Números y Operaciones: Adición, sustracción, multiplicación y división</p>	<p>Formato: Juego online Título: Multiplicar es divino</p> <p>Descripción: Juego interactivo donde en distintas acciones los estudiantes pueden practicar operaciones básicas como adición, sustracción, multiplicación y división.</p> <p>Función: Ejercicios didácticos para practicar operaciones de multiplicación.</p> <p>Enlace: http://www.multiplicaresdivino.com.ar/juegos/</p> <p>Vista previa:</p> 

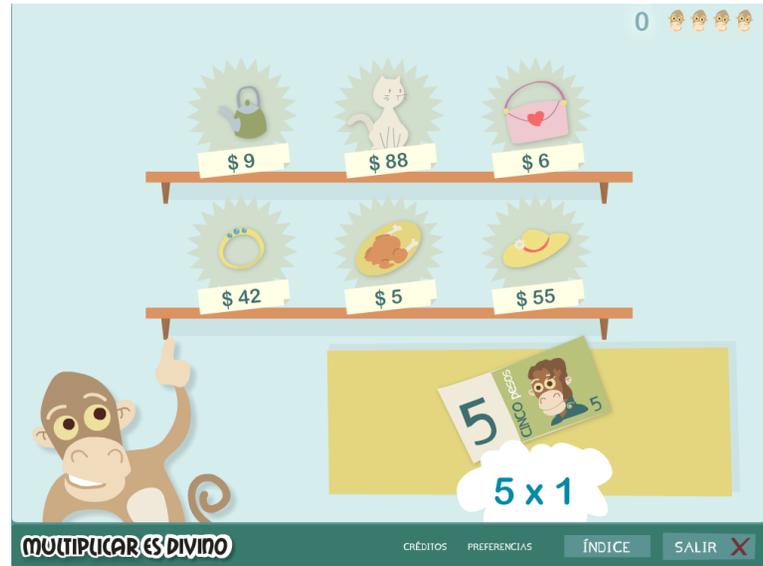
	<p>-Sistema de Numeración Romana: conteo de números romanos hasta el M.</p>	<p>Formato: Juego online Título: Números Romanos</p> <p>Descripción: Mini juegos para practicar escritura de números romanos.</p> <p>Función: Practicar la escritura de números romanos.</p> <p>Enlace: http://www.vedoque.com</p> <p>Vista previa:</p> 
	<p>-Relaciones: establecimiento de relaciones de unión, intersección, igualdad en números naturales, enteros y fraccionarios.</p> <p>- Valor de posición: identificación de la centena o la decena más cercana a un número natural menor que mil,</p>	<p>Formato: Juego online Título: Operaciones con fracciones</p> <p>Descripción: Programa interactivo que trabaja la lectura, la escritura y las operaciones con fracciones.</p> <p>Función: Se dirige a usuarios que no tengan conocimientos sobre fracciones y para todos los escolares con deficiencias de conocimientos en este tema.</p> <p>Enlace: http://www.playtic.es</p> <p>Vista previa:</p>

	<p>interpretación posicional de números menores que un millón.</p> <p>-Fracciones: significado de partir y repartir. Inferencia de la división de números naturales. Interpretación y representación gráfica de fracciones usuales y equivalentes. Ordenación de fracciones homogéneas. Resolución de problemas de adición con fracciones homogéneas.</p>	
	<p>-La geometría y las mediciones. Figuras planas: realización de gráficos de figuras planas en relación a un eje simétrico.</p> <p>-El plano: interpretación y graficación de posiciones y desplazamientos de objetos en un plano: cuadrículas, maquetas, croquis. Ubicación de la recta y el punto en el plano, identificación y diseño de rectas paralelas y perpendiculares en el plano.</p>	<p>Formato: Video educativo Título: Las Figuras y los Cuerpos Geométricos</p> <p>Descripción: Serie de videos educativos para aprender todo sobre los cuerpos geométricos junto a dos personajes especiales: Nati y Mati!</p> <p>Función: Reforzar las lecciones sobre geometría, mediciones e interpretación y graficación de posiciones y desplazamientos de objetos en un plano.</p> <p>Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=XPRSONHI-bQ</p> <p>Vista previa:</p> 

	<p>-Interpretación y diseño de gráficos para la traslación de figuras geométricas planas. Identificación de esenciales de un cuerpo geométrico: prisma, cubo, cilindro.</p> <p>-Uso de partes del cuerpo humano como sistema de medida: la pulgada, el pie</p> <p>-Determinación de medidas a través del centímetro, el milímetro, el metro, uso del sistema de medida en la vida cotidiana. Masa: Comparación de masas, longitudes.</p> <p>Capacidad: el litro. Resolución de problemas que implican el cálculo de medidas de longitud, de masa y capacidad.</p> <p>Resolución de problemas que llevan al cálculo de áreas de un rectángulo y un cuadrado en unidades de medida</p>	<p>Formato: Juego online Título: Jugamos con la longitud</p> <p>Descripción: Programa destinado al aprendizaje de las medidas de longitud. Con diferentes actividades y juegos</p> <p>Función: El alumno aprenderá a utilizar las medidas de longitud y a realizar cambios entre dichas unidades.</p> <p>Enlace: http://www.playtic.es</p> <p>Vista previa:</p> 
	<p>-Tiempo: resolución de problemas sobre la duración de situaciones y hechos con referentes de tiempo.</p> <p>-El calendario escolar y su importancia. Sistema Monetario: Representación gráfica del cambio de la moneda nacional a partir de un problema planteado, resolución de</p>	<p>Formato: Juego online Título: Juego de compras</p> <p>Descripción: Juego online para aprender a realizar compras.</p> <p>Función: Si bien no es la representación del bolívar fuerte sirve perfectamente para ayudar a los alumnos a comprender las nociones del sistema de monedas y billetes de una manera divertida y amena.</p> <p>Enlace: http://www.multiplicaresdivino.com.ar/juegos/</p>

problemas de interpretación y recodificación de valores de monedas y billetes del sistema monetario venezolano.

Vista previa:

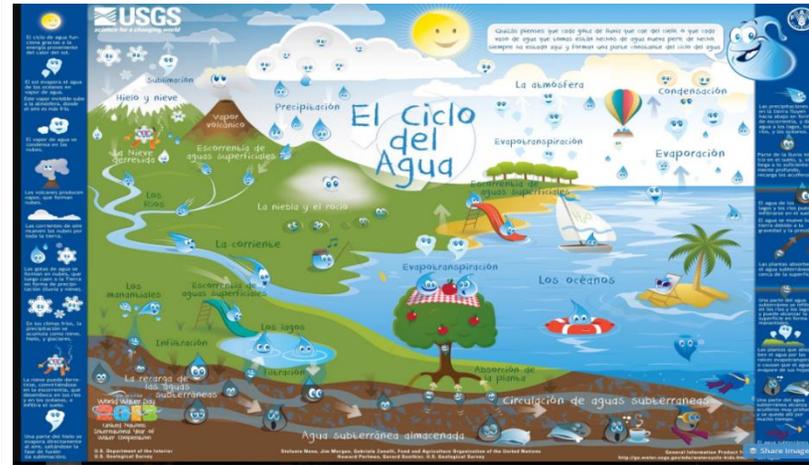


- **Área de Aprendizaje: Matemática, Ciencias Naturales y Sociedad**

Módulo 3. Exploración y aplicación de procesos matemáticos y de las ciencias naturales; valorando su importancia para la vida en la sociedad.		
Objetivo	Contenidos	Recursos TIC de refuerzos para el aula
Que el niño y la niña comprendan y valoren diferentes, procesos matemáticos y naturales a partir de situaciones y problemas reales de la vida cotidiana, analizándolos desde sus experiencias de aprendizaje y del nuevo conocimiento.	<p>-Noción de ambiente: observación e interpretación del ambiente en mi comunidad, región y país. Investigación sobre la biosfera.</p> <p>Establecimiento de inferencias para determinar que la biosfera está conformada por seres vivos: humanos, animales y plantas y por otros organismos microscópicos. Conocimiento, apreciación y conservación de otras capas de la tierra.</p> <p>-Señalamiento de evidencias de contaminación del aire, del agua y del suelo y promoción de alternativas de prevención.</p> <p>-Estudio de tragedias ocasionadas por la contaminación ambiental.</p>	<p>Formato: Videos Título: Impacto Ambiental del Hombre</p> <p>Descripción: Serie de videos cortos educativos para explicar de manera didáctica</p> <p>Función: Serie de historias y consejos para cuidar el medio ambiente, compiladas en varios videos.</p> <p>Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=7zEyFPukF-c</p> <p>Vista previa:</p> 
	<p>-Ambiente y vida: Investigación de los procesos de reproducción de los seres vivos. Reproducción de las plantas: sexual y asexual y su aplicación en la cultura agrícola. Estudio de los de fenómenos naturales (la lluvia, el frío, el calor), interpretación del</p>	<p>Formato: Imagen digital y Juego online // Título: Ciclo del agua</p> <p>Descripción: Juego que permite identifica las distintas fases del ciclo del agua.</p> <p>Función: Reforzar en el estudiante las fases del ciclo del agua e incentivar el cuidado de este valioso recurso.</p> <p>Enlace: http://www.cerebriti.com/juegos-de-ciencias/</p>

ciclo del agua y el ciclo atmosférico.

Vista previa:



El ciclo del agua (I)
 Identifica las distintas fases del ciclo del agua.
 Creado por For

00/12 Arrastra cada respuesta hasta su lugar en el mapa. 09:53

- Condensación
- Evaporación
- Evaporación
- Agua potable almacenada
- Precipitación
- Sublimación
- Agua contenida en el hielo y la nieve
- Agua contenida en los océanos
- Agua contenida en la atmósfera
- Filtración
- Agua subterránea almacenada

- Cuerpo humano: estudio del cuerpo humano como sistema, indagación sobre el cerebro y su

Formato: Juego online **Título:** Partes del cuerpo humano

Descripción: Un juego interactivo en el que aprenderás todas las partes del cuerpo

	<p>relación en el funcionamiento</p>	<p>humano de forma fácil y divertida.</p> <p>Función: Permitirá al estudiante aprender y repasar los huesos y músculos del cuerpo humano.</p> <p>Enlace: http://ares.cnice.mec.es/edufisica/a/00/index.html</p> <p>Vista previa:</p> 
	<p>- Salud e higiene: establecimiento de relaciones entre la buena alimentación, los alimentos y la salud.</p> <p>Relación de los niveles tróficos que conforman la cadena alimenticia: productores y consumidores.</p> <p>Descripción de los procesos de digestión, respiración y absorción de nutrientes. Indagación sobre las causas de las enfermedades más comunes en la comunidad y sus formas de propagación.</p>	<p>Formato: Juego online // Título: Doki y los alimentos</p> <p>Descripción: Juego interactivo que permite seleccionar qué tipo de alimentos pertenece a cada nivel de la pirámide nutricional.</p> <p>Función: Permitirá al estudiante deberás ir seleccionando qué tipo de alimentos corresponden a cada nivel de la pirámide alimenticia y ayudar a entender la importancia de una alimentación balanceada.</p> <p>Enlace: http://www.tudiscoverykids.com</p> <p>Vista previa:</p>

	<p>Estudio estadístico sobre las enfermedades más frecuentes en la República Bolivariana de Venezuela.</p> <p>-</p>	 <p>The screenshot shows a game interface with a green background. At the top, it says 'Doki y los alimentos'. Below that is a food pyramid with 'VEGETALES' in the top section. To the right is a thermometer labeled 'MÁX' and 'MÍN'. At the bottom, there are icons for 'AYUDA', 'BANANA', 'CEREAL', 'PESCADO', 'VERDURA', 'FRUTA', 'CARNERO', 'CARNERO', and 'INICIO'.</p>
--	---	---

Área de Aprendizaje: Ciencia Sociales, Ciudadanía e identidad

<p>Módulo 1. Componente: La comunicación y el lenguaje como expresión social y cultural del desarrollo de la vida en sociedad.</p>		
Objetivo	Contenidos	Recursos TIC para el aula
<p>Que el niño y la niña se vayan reconociendo como personas integrales, miembros activos de una comunidad, a partir de la ampliación del conocimiento</p>	<p>Ubicación espacial. Nociones de tiempo y espacio. Los límites.</p> <p>Uso de la brújula.</p>	<p>Formato: Video educativo Título: El Primer GPS: La Brújula</p> <p>Descripción: Serie de videos educativos para niños sobre la historia de la brújula, los puntos cardinales</p> <p>Función: Enseñar de forma divertida y amena la historia y forma de uso de la brújula, así como los puntos cardinales</p> <p>Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=H4SIksy13gY</p> <p>Vista previa:</p>

<p>geohistórico, del estudio de la vida de personajes, héroes y heroínas locales, regionales, nacionales y mundiales; así como del desarrollo de habilidades y destrezas que les permitan vivir en sociedad, desarrollar su identidad, autoestima y sentido de pertenencia a un grupo social, y la identificación de procesos naturales históricos y socioculturales.</p>		 <p>El Primer GPS: La Brújula Videos Educativos para Niños</p>
	<p>-Señalamiento de la importancia de la cartografía: local, regional y nacional.</p> <p>-Comprensión de la ubicación espacial e histórica de la región centro de la organización política territorial de la República Bolivariana de Venezuela.</p> <p>Identificación de los continentes y evolución en el tiempo: europeo, africano, asiático, americano. Respeto y hermandad entre los pueblos integrantes de los continentes.</p> <p>-Ubicación cartográfica del continente señalando nuestro país.</p>	<p>Formato: Mapa interactivo Título: Capitales de Venezuela</p> <p>Descripción: Mapa interactivo para ubicar regiones de Venezuela</p> <p>Función: Ayudar al estudiante a ubicar fácilmente estados y capitales de Venezuela.</p> <p>Enlace: http://www.juegos-geograficos.com/juegos-geografia-Ciudades-de-Venezuela-_pageid94.html</p> <p>Vista previa:</p> 

	<p>-Iniciación en el estudio de la vida de los héroes patrios luchadores y luchadoras, forjadores y forjadoras como Hipólita Bolívar, Matea Bolívar y Guaicaipuro, Baruta, José Leonardo Chirino, El Zambo Miguel. Descripción de los principales acontecimientos que caracterizaron sus vidas.</p>	<p>Formato: Película animada Título: Simón Bolívar, "El Libertador"</p> <p>Descripción: Video animado de la vida de Simón Bolívar vista desde los ojos de un niños</p> <p>Función: Aprender de forma amena e interactiva sobre Simón Bolívar y su trascendencia en la historia de Suramérica.</p> <p>Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=i53s4rzuNGQ</p> <p>Vista previa:</p>
	<p>- Iniciación en el estudio de los valores que definieron los ideales de los héroes patrios: libertad, igualdad y fraternidad.</p> <p>- Pensamientos Bolivarianos sobre la igualdad, la justicia y lalibertad. Resaltar el 19 de abril de 1810 y 5 de julio de 1811 como fechas de la fundación de la República. Fechas más importantes asociadas a la Bandera Nacional, 3 de agosto de 1806. Miranda y la hazaña del Leander. Batalla de Carabobo, 24 de junio de 1821: significado y trascendencia, primera batalla por la independencia latinoamericana.</p>	 <p>Video Cuento Educativo: Simón Bolívar, "El Libertador".</p> <p>Blue Planet Tales</p> <p>Suscribirse 127</p> <p>11.632 visualizaciones</p>
	<p>- Ubicación geográfica de los pueblos indígena y afrodescendientes la geografía actual.</p>	<p>Formato: Juego online Título: Banderas de Suramérica</p> <p>Descripción: Juego interactivo para identificar las bandera de los países de Suramérica</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptualización y ubicación de las cuencas hidrográficas. - Conceptualización y ubicación de las cuencas hidrográficas -Identificación del espacio de Latinoamérica y el Caribe 	<p>Función: Ayudar al alumno a identificar las banderas de los países suramericanos.</p> <p>Enlace: http://www.dibujosparapintar.com/juegos_relacionar/juego_534</p> <p>Vista previa:</p> 
	<p>Comprensión de la importancia del patrimonio histórico, cultural y natural.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación de la interculturalidad y la diversidad sociocultural en la nación venezolana. -Comprensión de la importancia de los aportes de las comunidades indígenas, africanas, europea latinoamericanas en la formación del venezolano, de la sociedad y del sentir venezolano. 	<p>Formato: Video Título: Breve Historia de la Venezuela Colonial en Comiquitas</p> <p>Descripción: Video con historia de Venezuela en el período colonial donde se muestra la interculturalidad de la sociedad venezolana en versión de comic.</p> <p>Función: Identificación de la interculturalidad y la diversidad sociocultural en la nación venezolana.</p> <p>Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=4a-QLpTH_Y&t=42s</p> <p>Vista previa:</p>

		 <p>Breve Historia de la Venezuela Colonial en Comiquitas</p>
	<p>- Intercambio de saberes con cultores, cultoras, artistas y vivientes de la comunidad.</p> <p>-Clasificación de diversos tipos de transportes</p>	<p>Formato: Rompecabezas virtual Título: Puzel transporte</p> <p>Descripción: Serie de rompecabezas en línea con múltiples representaciones de medios de transporte.</p> <p>Función: Estimular la memoria visual y la observación, análisis, concentración y atención mientras se repasan los medios de transporte.</p> <p>Enlace: http://www.puzzlesjunior.com</p> <p>Vista previa:</p>

		
	<p>-Significación de la Bandera Nacional para la formación de la identidad como venezolanos.</p> <p>-Caracterización de comunidades y pueblos de la región</p> <p>-Manifestaciones artísticas y culturales de la región.</p> <p>-Representación de sitios históricos de la localidad y región.</p>	<p>Formato: Página web Título: Sitios Turísticos de Caracas</p> <p>Descripción: Página web dedicada a los sitios de interés de la ciudad de Caracas.</p> <p>Función: Acercar a los estudiantes a los sitios icónicos de la ciudad conociendo su historia y significación cultural.</p> <p>Enlace: http://www.venezuelatuya.com/caracas/sitios_historicos_caracas.htm</p> <p>Vista previa:</p>

		<div data-bbox="1129 240 1556 272" data-label="Section-Header"> <h3>Museos y Sitios Históricos de Caracas</h3> </div> <div data-bbox="1209 298 1604 376" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1377 396 1436 412" data-label="Text"> <p>Caracas</p> </div> <div data-bbox="1268 448 1549 467" data-label="Section-Header"> <h4>Museos y Sitios Históricos</h4> </div> <div data-bbox="1142 490 1289 506" data-label="Section-Header"> <h5>Casa Natal del Libertador</h5> </div> <div data-bbox="1142 522 1348 672" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1402 503 1671 691" data-label="Text"> <p>Es una hermosa casa colonial, del siglo XVIII, donde nació nuestro libertador. En ella hay muebles, objetos personales que pertenecieron a Simón Bolívar así como en este lugar podemos observar el ambiente en que vivió la familia Bolívar por muchos años. Adyacente a esta edificación se encuentra el Museo Bolivariano el cual muestra colecciones del arte venezolano, documentos, armas y vestimentas entre otras cosas. Dirección: Entre las esquinas de San Jacinto y Trapozos, frente a la Plaza El Venezolano. Tlf: 0212-541.2563 + más</p> </div> <div data-bbox="1142 704 1260 721" data-label="Section-Header"> <h5>Catedral de Caracas</h5> </div> <div data-bbox="1142 724 1348 831" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1402 717 1671 828" data-label="Text"> <p>Es el templo principal del país y primera iglesia parroquial. En su construcción se puede apreciar la sencillez arquitectónica, solidez, dado que fue construida en piedras. Diversos terremotos han afectado su estructura a lo largo de los años, pero a pesar de ellos ha mantenido su fachada original. En su interior existen diversas obras de arte así como disfrutar un ambiente de gran paz.</p> </div>
	<p>- Educación y seguridad vial. Importancia de una adecuada seguridad vial para la prevención de accidentes.</p>	<p>Formato: Video Título: Green Light, Educación vial</p> <p>Descripción: Serie animada educativa para enseñar las normas de tránsito, con consejos de seguridad vial y tips seguridad para niños.</p> <p>Enlace: https://www.youtube.com/user/GreenLightNEUTRO</p> <p>Vista previa:</p> <div data-bbox="1050 1107 1768 1406" data-label="Image"> </div>

Proyecto Final 3er grado

¿Cómo elaborar una guía turística digital para hacer un recorrido por Caracas?

Proyecto grupal donde los estudiantes del tercer grado utilicen los sistemas de referencia para ubicarse y orientarse en algunos espacios físicos, partiendo de situaciones cotidianas y realizando desplazamientos de objetos en el plano cartesiano.

- **Problema:**

A la ciudad llega un grupo de extranjeros que está interesado en hacer un recorrido por los sitios históricos más representativos de la ciudad.

Deben tener en cuenta que estos turistas no conocen nada de la ciudad, entonces, ellos necesitan ayuda para identificar los lugares más representativos a visitar y determinar los recorridos a realizar.

- **Pregunta:** ¿Cómo elaborar una guía turística digital para hacer un recorrido por Caracas?
- **Desempeño esperado:**
 - Desarrollo del pensamiento matemático y las habilidades comunicativas.
 - Descripción detallada de posiciones y movimientos de los objetos y personas usando un lenguaje común.
 - Uso sistemas de referencia para especificar posiciones y describir trayectorias de personas y objetos en plano cartesiano.
 - Identificación de nociones de horizontalidad y verticalidad y su condición con respecto a diferentes sistemas de referencia.
 - Representación en el espacio circundante para establecer relaciones espaciales.
 - Nombramiento de posiciones teniendo en cuenta sistemas de coordenadas presentes en los mapas.
 - Elaboración de mapa de la ciudad

- Identificación y correcta lectura de elementos presentes en un mapa.
- Identificación de puntos de interés histórico en la ciudad.
- Identificación de costumbres, gastronomía, elementos artísticos de la ciudad.
- Utilización de herramientas digitales para el procesamiento de texto.
- Utilización de bibliotecas y buscadores virtuales.
- Elaboración de textos de tipo descriptivo, informativo y explicativo.

Ruta de aprendizaje. Planificación por fases del Proyecto ¿Cómo elaborar una guía turística digital para hacer un recorrido por Caracas?

Fase	Pregunta	Claves	Objetivos
1	¿Qué debo tener en cuenta para ubicar un objeto en el espacio?	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer Referentes y medidas para determinar distancias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de posiciones de los objetos en el espacio usando un lenguaje cotidiano. • Identificación objetos siguiendo instrucciones con referentes y medidas.
2	¿Cómo puedo usar mi cuerpo para ubicarme en el espacio?	<ul style="list-style-type: none"> • El cuerpo humano como sistema de referencia para desplazamientos en los ejes verticales y horizontales. • Desplazamientos del cuerpo con respecto a un sistema de referencia. • Tipos de textos: descriptivo, informativo o explicativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación el eje vertical y horizontal del cuerpo. • Ubicación de objetos utilizando mi cuerpo como referencia. • Elaboración y seguimiento de instrucciones para armar figuras en el geoplano. • Lectura, interpretación y elaboración de textos informativos, explicativos y descriptivos.
3	¿De qué manera puedo usar los objetos mi entorno para ubicarme?	<ul style="list-style-type: none"> • Traslación del sistema de referencia corporal como sistema de referencia en los objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicación de elementos utilizando los objetos del entorno. • Ubicación de objetos a partir de otros en el entorno. • Lectura, interpretación y elaboración

			de textos informativos, explicativos y descriptivos.
4	¿Cómo puedo ubicarme dentro de mi entorno?	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de referencia con las calles y avenidas. • Ubicación espacial. Nociones de tiempo y espacio. Los límites. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicación cartográfica del continente señalando nuestro país. • Utilización de calles y avenidas como sistema de referencia. • Identificación los lugares icónicos de la ciudad como centros de ubicación. • Suministrar instrucciones a partir de lugares del entorno para ubicación de otros espacios. • Establecimiento de coordenadas en las que se un lugar determinado. • Lectura, interpretación y elaboración de textos informativos, explicativos y descriptivos.
5	¿Cómo leer un mapa?	<ul style="list-style-type: none"> • El sistema de referencia: Puntos cardinales. • Uso de la brújula. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de los puntos cardinales como sistema de referencia. • Instrucciones a partir de lugares de la ciudad para ubicar otros espacios. • Aprender a usar de forma correcta la brújula.

6	<p>¿Cómo me desplazo por la ciudad usando un mapa?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Movimientos de desplazamiento. • Determinación de distancias. • Ubicación de sitios históricos en la ciudad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de desplazamientos teniendo en cuenta los puntos cardinales. • Ubico de lugares icónicos en un mapa para ejecutar desplazamientos. • Clasificación de diversos tipos de transportes. • Educación y seguridad vial. Importancia de una adecuada seguridad vial para la prevención de accidentes.
7	<p>¿Cómo elaborar una guía turística digital para hacer un recorrido por Caracas?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de referencia cartográficas. • Sistemas de referencia municipales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de posiciones y movimientos de los objetos y personas en el espacio usando un lenguaje cotidiano. • Representación en el espacio circundante para establecer relaciones espaciales. • Nombramiento de posiciones teniendo en cuenta sistemas de coordenadas presentes en los mapas. • Comprensión de la importancia del patrimonio histórico, cultural y natural. • Representación de sitios históricos de la localidad y región.

			<ul style="list-style-type: none"> • Lectura, interpretación y elaboración de textos informativos, explicativos y descriptivos.
8	¿Cómo elaborar una guía turística digital para hacer un recorrido por Caracas?	Desarrollo de propuesta digital	<ul style="list-style-type: none"> • Búsquedas en fuentes bibliográficas y digitales. • Elección de fotografías. • Lectura, interpretación y elaboración de textos informativos, explicativos y descriptivos.
9	Cierre y Evaluación	Cierre y Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la guía digital a docentes, padres y representantes en un gala especial donde los alumnos expondrán su producto. • Toma de fotografías durante la actividad para posteriormente ser colgadas en las redes sociales de alumnos y de la institución.

4.3 Plazo de ejecución:

Año escolar 2017-2018 (28 de Agosto de 2017 a 13 de Julio de 2018)

La primera etapa de la propuesta corresponde al diseño y puesta en marcha del Plan piloto. Esta etapa se desarrollará en 2 momentos:

El primero corresponde a las actividades relativas al diseño del plan de manera conjunta con los docentes del plantel, esto incluye, definiciones conceptuales, planificación, operacionalización y organización de las clases. Se desarrollará del 28 de agosto hasta el 8 de septiembre.

El momento 2 corresponde a la instrumentación del plan, es decir, el desarrollo de la estrategia de las clases que serán impartidas a lo largo de los tres lapsos académicos:

1 Lاپso (Septiembre a diciembre de 2017):

2 Lاپso (Enero a Marzo de 2018)

3 Lاپso (Abril a Junio de 2018)

4.4 Adquisición de bienes y servicios: Los recursos materiales y humanos serán:

* Espacio físico será proporcionado por la dirección de la institución y comprenderá aulas de clase tradicional, como el salón de telemática.

*Otros materiales como cámaras fotográficas, filmadoras, programas de edición y cd serán proporcionado por la institución y los padres y representantes.

5 Beneficios y Riesgos

5.2 Beneficios:

Los beneficiarios directos del Plan serán los estudiantes del 3er y 4to grado de la Unidad Educativa Nacional 23 de Enero,

1. Comunidad estudiantil: Obtendrán a través de procesos creativos el afianzamiento de contenidos relacionados con las 9 asignaturas de su pensum de estudio.

Podrán a través de estas actividades desarrollar procesos creativos donde se estimule el fortalecimiento de su autoestima y se promueva su capacidad creadora como elemento eje de la experiencia

Crearán lazos de fraternidad con sus compañeros, docentes y padres y representantes como consecuencia de la promoción de valores de convivencia cívica. Se reforzarán los valores del respeto y tolerancia como bisagra de una cultura de paz.

2. Organizaciones sociales, Sociedades de Padres y Representantes, comunidades educativas: Podrán verificar el grado de cumplimiento del plan y su incidencia dentro del comportamiento de sus representados tanto a nivel personal como a nivel académico.

Además, podrán participar de manera activa dentro de las experiencias educativas en espacios no formales donde sus hijos expongan lo aprendido durante el período de clases. Logrando un acompañamiento y refuerzo dentro del proceso de promoción de valores ciudadanos que beneficie a la convivencia dentro de la comunidad.

3. Cuerpo Docente: La experiencia les permitirá identificar fortalezas, debilidades, oportunidades y problemas dificultades presentadas en la instrumentación de las experiencias de utilización de las TIC y su incidencia en el comportamiento de los estudiantes, con la finalidad de potenciar estos indicadores para futuras experiencias educativas dentro de la institución.

4. Gobierno e instancias de administración sistema educativo: Contarán con información que les permitirá verificar el grado de efectividad del plan, con miras a evaluar posibles financiamientos de experiencias similares tanto dentro de la institución como en otras instancias.

Les permitirá obtener datos necesarios para identificar problemas y dificultades presentadas en la instrumentación del plan, con miras a fortalecer el sistema educativo nacional y diseñar políticas públicas verdaderamente efectivas, que le permitan mejorar el desempeño de los docentes, la depuración de los contenidos y garanticen el fiel cumplimiento del derecho a la educación en Venezuela.

4.1 Riesgos:

Se han identificado los siguientes riesgos para el plan comunicacional:

Alumnado:

- Negativa de estudiantes de participar en las actividades desarrolladas por el cuerpo docente y los miembros de la comunidad educativa.
- Mala disposición a cooperar en el desarrollo de las actividades prácticas.

Cuerpo Docente:

- Poca receptividad para acoger el plan dentro de sus cátedras.
- Poca colaboración de los directivos para lograr su incorporación y aceptación a la comunidad estudiantil.
- Poco o nula disposición a someterse a evaluaciones al culminar los períodos académicos.
- Incumplimiento en el acuerdo de suministro de materiales y espacios físicos para el desarrollo de las actividades.

- Negativa a replicar la experiencia en otros años escolares.

Padres y Representantes

- Negativa a conceder permisos a sus representados para participar en las actividades extracurriculares al terminar los lapsos académicos.
- Poca receptividad e interés por las actividades desarrolladas por sus hijos.

Monitoreo y Evaluaciones

4.2 Supervisión y Monitoreo

El Organismo Ejecutor (OE) serán las docentes del tercer grado de manera conjunta con la directiva de la Unidad Educativa Nacional 23 de Enero.

4.3 Evaluaciones

El OE de manera mancomunada con el Consejo docente de la institución realizará las evaluaciones cada 3 meses al culminar cada lapso escolar, y luego de realizar la actividad práctica de cierre de la asignatura. Además se realizará una evaluación final después de la terminación del plazo de ejecución.

La OE será responsable de recopilar y analizar la información relevante para efectuar el seguimiento continuo de los indicadores principales establecidos y su alcance

La OE utilizará estos indicadores para la supervisión y evaluación del Plan, debiendo ser considerados, tanto en la elaboración de los informes de progreso, con una frecuencia trimestral, como en la evaluación final

Se realizará una evaluación de resultados en dos sentidos, por una parte, se busca la retroalimentación de los participantes del curso a través de testimonios y una batería de preguntas que ayuda a determinar en qué medida las herramientas proporcionadas son útiles para el contexto escolar y/o familiar. Adicionalmente se realiza una evaluación del curso-taller dirigida a los participantes.

5. Impacto

5.1 Social

Dada la naturaleza del Plan se esperan los siguientes impactos sociales:

- Lograr la promoción e inclusión de las TIC en las escuelas de las comunidades con menos recursos, como una herramienta pedagógica para el desarrollo de experiencias de aprendizaje sostenible.
- Incidir positivamente la disminución de los niveles de violencia escolar presentada dentro de la comunidad de estudiantes participantes en la experiencia de educación artística.
- Ayudar a los alumnos identificados como víctimas de la violencia a incorporarse a las dinámicas académicas y sociales de su comunidad escolar, reforzando su valía como ser humano e individuo de la sociedad.
- Desarrollar contenidos de formación a través de las TIC dentro de la comunidad de estudiantes, y lograr la obtención de tres productos culturales finales al término de cada período académico.
- Alcanzar la consecución del proyecto dentro de la comunidad educativa en años escolares posteriores, así como sumar alumnos al proyecto de otros grados académicos.

- Promover el involucramiento de padres y representantes en el proceso educativo de sus hijos.
- Cooperar con la formulación de contenidos y actividades que promuevan mediante distintas plataformas una cultura paz.
- Garantizar la promoción de los derechos humanos y derechos de los niños, niñas y adolescentes como ejes transversales de la, convivencia familiar, educativa y ciudadanía.
- Potenciar la identificación de los involucrados durante la experiencia con la identidad cultural de la nación y la riqueza de sus tradiciones y patrimonio tangible e intangible.

VII CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La experiencia de la actualización mediante la incorporación de tecnologías en los sistemas educativos ha implicado un desafío técnico y pedagógico que ha supuesto por un lado lograr una dotación de calidad en materia de infraestructura tecnológica (hardware, software y acceso a internet). Y por el otro, ha significado integrar las TIC tanto al currículo escolar como al aula de clases.

De manera paralela se ha procurado un proceso de actualización para los docentes –en su mayoría migrantes digitales- que responda a las demandas de unos alumnos con capacidades cognitivas alternativas a las tradicionales y destrezas digitales adquiridas en ambientes no escolarizados.

La incorporación de tecnologías en el sistema educativo de la Unidad Educativa Nacional “23 de Enero” ha mostrado poco efecto en la calidad de la educación de la institución por diversos factores.

En primera instancia, si bien es cierto que se ha contado con la incorporación de ordenadores y habilitación de conexiones, no se ha previsto la claridad en el establecimiento de los objetivos pedagógicos ni en las estrategias adecuadas para alcanzarlos. Como consecuencia, las TIC han terminado ocupando un lugar sin mayor trascendencia en las prácticas educativas.

Esto se evidencia, en el poco impacto en el alumnado y su proceso de asimilación y aprendizaje; así como carencia de sistemas de medición que evalúen la consecución o no de las competencias tecnológicas

Al finalizar el trabajo de investigación y tras aportar una descripción y análisis de los datos recogidos en el estudio de casos, se ofrecerá una visión amplia sobre algunos aspectos observados. A continuación, se enumeran fortalezas, debilidades y recomendaciones.

La denominación de fortalezas se otorgará a los factores considerados positivos que puedan resultar de ayuda en el desarrollo de estrategias cónsonas con la promoción del uso reflexivo de las TIC en contextos educativos.

Las debilidades ponen de manifiesto elementos básicos que requieren consolidación tanto en lo concerniente a políticas públicas, como en el accionar del cuerpo docente. Por último, se enumeran una serie de recomendaciones que persiguen cooperar con la consolidación de procesos que orienten el mejoramiento del aprovechamiento de las TIC y devengan en una enseñanza de calidad que repercuta en una sociedad con valores ciudadanos y pensamiento democrático.

7.1 FORTALEZAS

- **Recursos:** La institución dispone de un equipamiento informático y sistema de conexión adecuado en sus aulas. Este recurso permite un paso importante para la integración de las TIC en la práctica docente. Adicionalmente, la mayor parte del alumnado cuenta con un ordenador personal en su hogar por lo que la exposición a las nuevas tecnologías están presentes en todos los espacios de su vida diaria.
- **Actitud positiva hacia las TIC:** En líneas generales, el alumnado mostró una actitud positiva hacia el uso de las TIC en entornos escolares. Expresaron convencimiento frente a la utilidad y provecho que estas herramientas pueden aportar a su proceso de aprendizaje.

Manifestaron un uso cada vez mayor de las TIC tanto en el contexto escolar, como en su vida diaria y lo relacionaron con contenidos lúdicos que despiertan gran interés; por lo que se mostraron abiertos a optimizar su uso y desarrollar su valor social.

- **Uso Administrativo:** La dirección de la institución ha hecho uso de sistemas informáticos para el día a día de sus labores administrativas. Adicionalmente, se ha trabajado en garantizar el acceso de todos los profesores a salones dotados con equipos donde pueden utilizarlas durante sus clases.

Aunque se adolece de planes de actualización y labores de tutoría, el personal se muestra dispuesto a participar en actividades de esta índole y reconocen su valía en el los procesos de aprendizaje de los alumnos, por lo que consideran que a mayor formación mejores serán los resultados que puedan exhibir.

- **Responsabilidad del profesorado:** La plantilla de profesores manifiesta su compromiso con el logro de mejoras significativas en su capacitación con respecto al uso reflexivo de las TIC. Reconocen la carencia de definición de rol de empoderamiento ciudadano de las TIC en el currículo bolivariano y se muestran interesados en trabajar en la construcción de políticas que cooperen con este fin. Aceptan la necesidad mayor tiempo dedicado a formación, le corresponde un mayor uso de estas herramientas y recursos.

- **Capacitación empírica:** El 100% de los encuestados manifiestan estar en contacto de manera habitual con los recursos de las TIC. Reconocen tener una formación básica incluso anterior a la escolaridad en esta materia, y no temen reconocer que dedican gran cantidad de horas a la exploración de contenidos en la red.

Aunque la escuela es reconocida como un espacio con buena dotación, el alumnado, aún no lo reconoce como un centro habitual para la navegación y aprovechamiento de las tecnologías. Sin embargo, consideran que de la mano de los profesores pueden adquirir y ampliar competencias de manera más integral y estructurada.

- **Equipos directivos:** La dirección de los centros está claramente implicada en la promoción y extensión del uso de las TIC, lo que favorece la existencia de planes de organización de recursos, el funcionamiento de las redes, programas de formación y el empleo de estos recursos en las labores administrativas y de gestión del proceso docente.
- **Encargado de las TIC en la institución:** La escuela cuenta con profesionales especializados en materia de tecnología con formación académica relevante que fungen como encargados de las áreas de informática y sirven de apoyo a sus compañeros docentes.

7.2 DEBILIDADES

- **Organización de las salas:** Los espacios dedicados al alumnado suele concentrarse en un salón que debe ser compartido por múltiples grados y secciones, lo que ocasiona problemas de horario para acceder a los equipos y disminuye las posibilidades de aprovechamiento por parte del cuerpo docente.
- **Empleo de las TIC en clases:** Los recursos interactivos no son habituales en las actividades de aprendizaje diario de los alumnos. Ellos los perciben como actividades esporádicas y poco significativas, asociadas de manera habitual a la iniciativa personal de alguna profesora en particular.
- **Metodología en el aula:** El uso de la computadora en el aula no genera de manera automática un clima favorable al aprendizaje con contenidos propios de cada asignatura.

La utilización de estas tecnologías no representan procesos activos para los estudiantes, usualmente es el profesor quien lleva la actividad y demanda poca participación de los educandos.

- **Búsqueda información:** Se mantiene una desconexión dentro de la estructura del currículo bolivariano por presentar una predilección por el uso del libro de texto como fuente predilecta de información, así como el desarrollo de actividades que implican actividades tradicionales. Sin embargo, el alumno reconoce al computador como la herramienta predilecta para realizar cualquier tipo de consulta y aseveran que le permite un mejor entendimiento.

Es necesario incorporar estímulos que permitan a los estudiantes relacionarse de manera natural con los contenidos de la web en espacios educativos para procurar una más completa integración. Para ello, resulta fundamental la disposición del cuerpo docente

- **Recursos para profesores:** El cuerpo docente carece de reuniones periódicas, seminarios u otras formas de acercamiento para realizar intercambios de orientaciones entorno al uso de las TIC en sus respectivas áreas.

Adicionalmente, resulta necesario renovar de manera periódica la disponibilidad de materiales, programaciones y estrategias ligadas a la implementación de contenidos digitales en las actividades de enseñanza.

La participación del profesorado y de los responsables del área relacionada con la informática con procesos de capacitación externos a la institución es escasa y tiene poca incidencia en sus prácticas dentro del aula.

- **Informática:** Aunque la mayoría de los alumnos poseen conocimientos extracurriculares con respecto a las nuevas tecnologías, presentan desigualdades marcadas en algunos casos en el manejo de ciertas TIC.

Por otro lado, la enseñanza de la asignatura informática se limita a aspectos históricos y de dominio técnico básico sobre el computador e internet, lo que ocasiona el desarrollo de un aprendizaje incompleto y descontextualizado dejando de lado cualquier línea relacionada con la educación en medios.

7.3 PROPUESTAS

- **Estado del arte:** Resulta urgente que las autoridades en materia educativa pongan en marcha un proceso de investigación que permita conocer el grado de incidencia en el alumnado de las competencias básicas en el uso de las TIC.

Además, es relevante el desarrollo periódico y personalizado de recursos que permitan optimizar las actividades de enseñanza en cada asignatura, de acuerdo a las demandas de la comunidad estudiantil.

- **Recursos TIC:** Es indispensable desarrollar estrategias para potenciar la creación de materiales interactivos que se erijan como eje transversal del proceso de aprendizaje adecuados a las diferentes etapas y asignaturas en la institución.

Adicionalmente, es de vital importancia contar una adecuada dotación y una periódica renovación de los computadores y recursos TIC que garantice los recursos necesarios para un óptimo funcionamiento de la plataforma tecnológica.

- **Comunidad de intercambio:** Se precisa la creación de una comunidad que favorezca el intercambio de jornadas, experiencias y materiales que complementen la formación del profesorado, dinamice el trabajo y replique las experiencias exitosas.

- **Asesoría integral:** Se recomienda la redimensión de la figura del asesor del área de tecnología con el fin de alternar las asesorías técnicas y resolución de conflictos, con la facilitación de talleres y encuentros donde se pueda facilitar didácticos y experiencias útiles para la actividad docente a sus colegas con menos experiencia. De esta manera, iniciar procesos de tutoría que puedan resultar beneficioso.

- **Organización:** Desarrollar un trabajo conjunto para emprender una reelaboración de nuevos modelos de organización de los espacios dotados de computadores, con la finalidad de optimizar los horarios y recursos para que puedan ser utilizadas con

mayor frecuencia por el alumnado, no solamente en el horario académico sino en el tiempo libre.

- **Metodología de enseñanza:** Es imprescindible trabajar en el desarrollo de modelos pedagógicos renovados en los que se implemente el uso de las TIC de manera activa y el alumnado sea el protagonista de su aprendizaje.

Es vital el seguimiento y participación por parte del cuerpo docente en procesos de actualización curricular donde exploren nuevos ámbitos del conocimiento y técnicas de aprendizaje.

VIII REFERENCIAS

I Texto

Aguaded, J y Cabero, J. (1995) *La Educación para la Comunicación. La enseñanza de los medios en el contexto iberoamericano*. Andalucía, España: La Rábida, Universidad Internacional de Andalucía.

Aguaded Gómez, J (2009) *El Parlamento Europeo apuesta por la alfabetización mediática*. Comunicar Revista Iberoamericana de Comunicación y Educación, Volumen 32, España.

Arias, F. (1999). *El proyecto de investigación: guía para su elaboración*. Caracas, Venezuela: Editorial Episteme.

Balestrini, M (2002) "Cómo se Elabora el Proyecto de Investigación". Caracas, Venezuela: Consultores Asociados Servicio Editorial.

Briones, G. (1995). Preparación y evaluación de proyectos educativos. Caracas, Venezuela: Secretaría Ejecutiva del Convenio Andrés Bello.

Camps, V (2000) *Educación y cultura democrática*. En: Giner, S.(coord.). La cultura de la democracia: el futuro. Barcelona, España: Ariel.

Camps, V (2009) *La educación en medios, más allá de la escuela*. Comunicar. Revista Iberoamericana de Comunicación y Educación, XVI, volumen 32.

Castells, Manuel (1996) *La Era de la Información: Economía, Sociedad y Cultura*, volumen (1), México DF, México: Siglo XXI.

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (2000). Gaceta Oficial, N°5.453, Extraordinario.

Ferreres, V. (Coord) (1997). Desarrollo profesional del docente. Evaluación de los planes provinciales de formación. Barcelona, España: Oikos-tau.

- Ferrés, J y Piscitelli, A (2012) La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. *Revista Iberoamericana de Comunicación y Educación*, 38, 2012. Volumen XIX, España.
- Grawitz, M. (1984). *Métodos y técnicas de las ciencias sociales*. México DF, México: Editia mexicana.
- Gutiérrez, A y Tyner, K (2012): Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. *Revista Iberoamericana de Comunicación y Educación*, 38, 2012. Volumen XIX, España.
- Hernández, G (2001) *Introducción a la Teoría de la Educación para los medios*. Anuario Ininco. Investigaciones de la Comunicación, volumen (1). No 13, Caracas, Venezuela.
- Hernández, G (2005): Educación en medios de comunicación en Venezuela. *Revista Comunicación* N°131, tercer trimestre. Caracas, Venezuela: Fundación Centro Gumilla
- Hernández, G (2008) *Aprender a ver televisión en la escuela*. Caracas, Venezuela: Monte Ávila editores Latinoamericana.
- Hernández, G (2010): *Educación en medios de comunicación en Venezuela durante el período 2005-2010*. *Revista Comunicación* N°151, tercer trimestre. Caracas, Venezuela: Fundación Centro Gumilla
- Ley Orgánica de Educación. (2009). *Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela*. 5929 (Extraordinaria), Agosto 15, 2009.
- Martínez de Toda, J (1997): *Metodología evaluativa de la educación para los medios: su aplicación como un instrumento multidimensional*. Roma, Italia: Pontificia Universitas Gregoriana.
- Martínez de Toda, J (1998) *Las seis dimensiones en la educación para los medios*. *Revista Comunicación*, n° 103. Caracas, Venezuela: Centro Gumilla

- Martínez de Toda, J (2011) *La educación para los medios digitales*. Anuario Ininco. Investigaciones de la Comunicación, volumen 23. No 1, Caracas, Venezuela.
- Martinez, H (2008). La integración de las TIC en instituciones educativas. En OEI Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. (pp.61-71). En Madrid, España: Santillana.
- Masuda, Y (1994). *La Sociedad Informatizada como Sociedad Post-Industrial*. Editorial Tecnos.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2011) *Educación de Calidad en la era digital. Una oportunidad de cooperación para Unesco en América Latina y el Caribe*. Buenos Aires, Argentina: Ecosoc.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2013) *Enfoque estratégico sobre tics en educación en América Latina y El Caribe*. Santiago, Chile: Orealc/Unesco.
- Padilha, M (2008). Tipos de indicadores: una mirada reflexiva. En OEI Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. (pp.44-56). En Madrid, España: Santillana.
- Piaget, Jean (1985) *Biología y conocimiento: ensayo sobre las relaciones orgánicas y los procesos cognitivos*. Siglo XXI editores.
- Ruiz, A, Linares, L, Martínez, J. de FEDUPEL, J. D, Ramírez, L & De Castillo, A. (2002). *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. Caracas, Venezuela.
- Sabino, C (2000) *El proceso de la investigación*. Caracas, Venezuela: Panapo.
- Silvera, C (2005). *La alfabetización digital: una herramienta para alcanzar el desarrollo y la equidad en los países de América latina y el Caribe*. Centro de Documentación y Biblioteca de la Facultad de Odontología de la Universidad de la República de Uruguay. Montevideo, Uruguay.

Sunkel, G (2008). Las TIC en la educación en América Latina: visión panorámica. En OEI Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. (pp.29-44). En Madrid, España: Santillana.

Tamayo, M. Tamayo (1998). "Diccionario de la Investigación Científica".

Vigotsky, L (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. México DF, México: Crítica Grijalbo.

II Fuentes Digitales

Albero, M. (2001). *Infancia y televisión educativa en el contexto multimedia*. Versión electrónica Comunicar, 17: p.116-121. Recuperado el 26 de agosto de 2015 de <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:oduohfumY9wJ:www.revistacomunicar.com/verpdf.php%3Fnumero%3D17%26articulo%3D17-2001-17+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=ve>

Area, M y Pessoa, T (2012) Alfabetización Mediática en Contextos Múltiples. Revista Iberoamericana de Comunicación y Educación, XIX, Volumen 38, España. Recuperado el 28 de septiembre de 2016 de <http://www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar38.pdf>

Cobo, A (2010). Nativos digitales: la cibergeneración que se reinventa. . Revista Comunicación N°151, tercer trimestre. Caracas, Venezuela: Fundación Centro Gumilla. Recuperado el 28 de septiembre de 2016 de <http://gumilla.org/biblioteca/bases/biblo/texto/COM2010151.pdf>

Díaz, B, Peña, D y Vargas, M (2006) *Tecnologías de Información y Comunicación en la Conformación de Ciudadanía: Una Mirada Constructivista*. Negotium, Año3, Volumen 9. Recuperado el 26 de febrero de 2017 de <http://www.revistanegotium.org.ve/pdf/9/Art5.pdf>

Franceschi, F (2014). Luisa Torrealba: "La educación en medios es mandato constitucional". El Nacional. Recuperado el 12 de noviembre de 2015 de:

http://www.el-nacional.com/escenas/Luisa-Torrealba-educacion-mandato-constitucional_0_348565284.html

López, J (2004). Formato para construir referencias documentales bajo el Sistema “Harvard”. México DF, México. Recuperado el 12 de noviembre de 2015 de <http://www.geiuma-oax.net/sam/formatoprovisionapararefedoc.pdf>

Luján, M, y Flores,S (2009) “Actualidades Investigativas en Educación”. Volumen 9, Número 2, pp. 1-29. Recuperado el 22 de diciembre de 2016 de http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922004000300006

Mockus, A (2005) ¿Por qué competencias ciudadanas en Colombia? Recuperado de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87299.html>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2005). Hacia las sociedades del Conocimiento. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>

Rendón, M (2001). *Un análisis del concepto sociedad de la información desde el enfoque histórico*. Recuperado el 8 de febrero de 2016 de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-17402001000100002

Villar, F. (2003). Psicología Educativa y Psicología de la Educación: Aproximación disciplinar. Recuperado el 28 de agosto de <http://www.ub.edu/dppsed/fvillar/principal/proyecto.html>